

*Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №2 комбинированного вида Петродворцового района Санкт-
Петербурга*

***Методические рекомендации педагогам по использованию игрового
дидактического пособия «Разноцветные дорожки», направленного на
автоматизацию звуков***



учитель-логопед Е.А. Невская

первой квалификационной категории

2022г.

Пояснительная записка

Автоматизация звука в речи относится к самым трудным и длительным этапам работы по формированию правильного звукопроизношения. Поскольку этот процесс протекает достаточно сложно, необходимо различными способами облегчить дошкольнику работу по введению нового звука в речь.

Известно, что те занятия, которые проводятся на основе различных игр, проходят более динамично и увлекательно. В процессе игры воспитанники легче усваивают знания, умения и навыки, являющиеся целью коррекционно-развивающей и образовательно-игровой деятельности с детьми. Игровая деятельность относится к ведущей деятельности в дошкольном возрасте, она стимулирует появление мотивов участия в выполнении разнообразных заданий. В игровых ситуациях дети чувствуют себя уверенно, что помогает им раскрывать свои знания и умения. Во время игры дети охотно и быстро, а часто незаметно для себя, усваивают правильное произношение звуков.

Перед каждым современным учителем-логопедом стоит множество вопросов: «Как сделать занятия по автоматизации звуков интересными, разнообразными и в то же время продуктивными? Как увлечь воспитанника на занятии? Как удивить его и вызвать положительные эмоции, а не просто проговаривать речевой материал?».

Учитывая изложенное выше, мною было создано игровое дидактическое пособие «Разноцветные дорожки».

Цель данного пособия — автоматизация правильного звукопроизношения в словах и словосочетаниях.

Задачи, которые реализуются в процессе работы с данным пособием:

1. автоматизация звуков в словах в разной позиции;
2. развивать зрительное восприятие;
3. формировать пространственные представления;

4. совершенствовать межполушарное взаимодействие;
5. развивать моторное планирование;
6. развивать умение согласовывать числительные и местоимения с существительными;
7. формировать беспредложные конструкции различных форм косвенных падежей существительных;

В комплект игры входит:

- 1) 12 игровых полей (по 2 игровых поля на следующие звуки - С, З, Ш, Ж, Л, Р) формата А4,

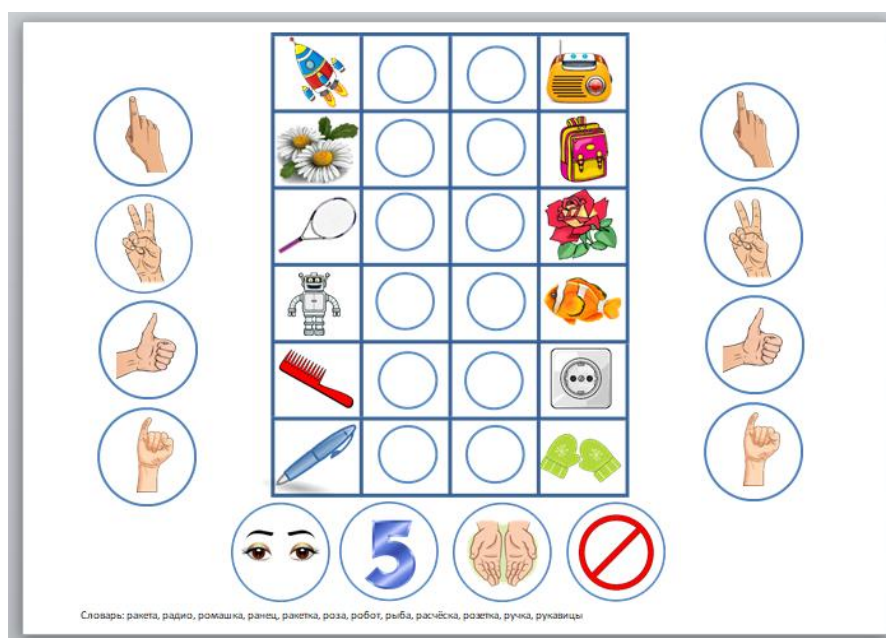


Рис. 1. Игровое поле №1 (автоматизация р)

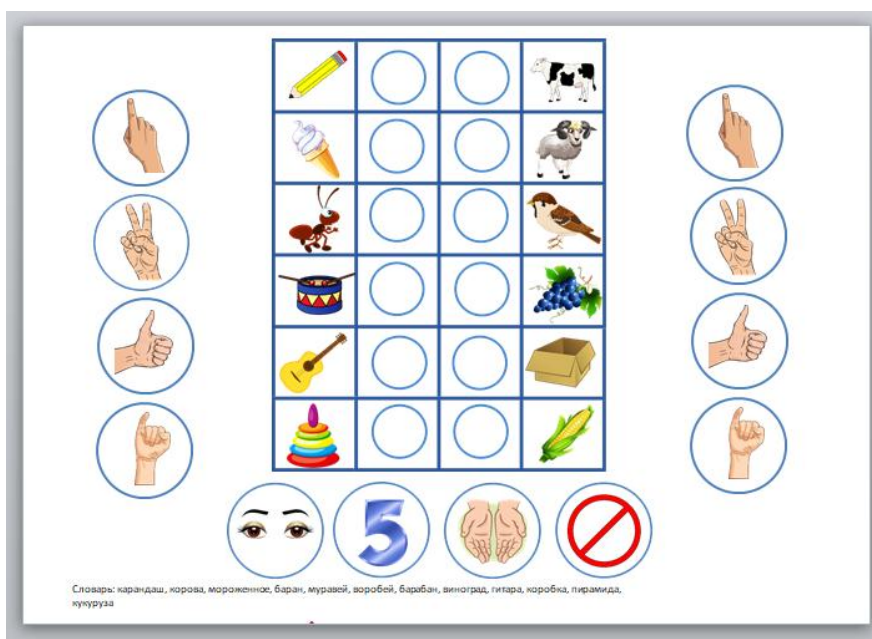


Рис. 2. Игровое поле №2 (автоматизация р)

2) три вида карточек-дорожек разного уровня сложности (карточки с прозрачными кругами, с цветными кругами (соседние дорожки) и карточки с разноцветными кругами (дорожки вразброс)),

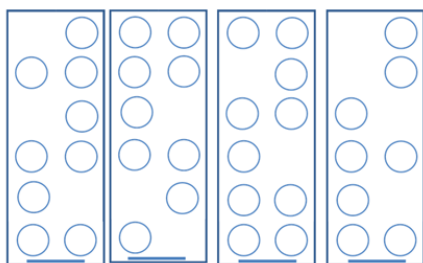


Рис.3. Первый уровень

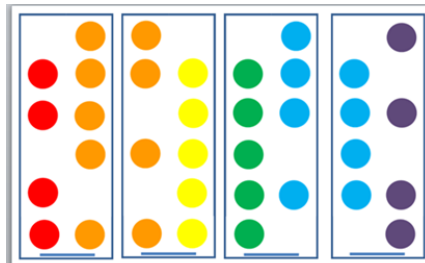


Рис.4. Второй уровень

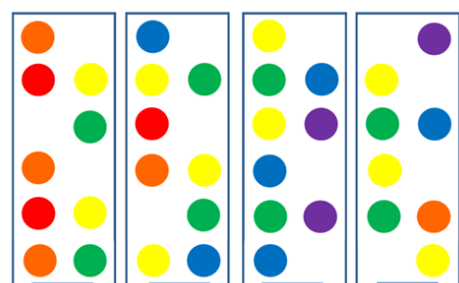


Рис.5. Третий уровень

- 3) одна или несколько игрушек поп-ит для совместной игры в группе детей,
- 4) разноцветные мягкие шарики и резинки, полупрозрачные фишки, фишки с цифрами.

В игре можно использовать как одну, так и обе руки. На игровом поле слева и справа представлены позы пальцев для нажатия на поп-ит. Выбрав позу, ребёнок кладёт фишку на данный жест. Желательно использовать прозрачные или полупрозрачные фишки, чтобы ребёнок мог ориентироваться на них. Также есть варианты игры, где можно проходить игровое поле просто называя картинки сверху-вниз или наоборот. В нижней части поля представлены варианты игр, в соответствии с условными обозначениями.



Рис.6. Условные обозначения

Значок «глаза» - игра «что я вижу?» (отработка формы винительного падежа), значок «5» - игра «всего по 5» (согласование числительного с сущ-ым), значок «ладони» - игра «Жадина» (согласование местоимения с сущ), значок «красный круг с диагональной чертой» - игра «чего не стало?» (отработка формы родительного падежа).

В целях совместной игры детей с данным пособием комплект игры собран в шести экземпляров игровых полей, поп-ит и другого материала.

Наглядный материал подобран и полностью соответствует зрительным особенностям детей с амблиопией и косоглазием.

Вариант игры №1

Играем одной рукой с одним поп-ит (или двумя для двух рук). Выбираем карточку-дорожку и вариант названия картинок (в нашем случае это Игра «Что я вижу» или Игра «Чего не стало»). Кладём карточку-дорожку на игровое поле (на слайде представлена игра с первым и вторым уровнем сложности). Далее определяем одной рукой шагаем или двумя, выбираем какой палец на какой руке будет нажимать на поп-ит (можно одинаковые, можно разные). На фотографии слева ребёнок сам задает цвет дорожки, по которой будет шагать пальцами. Начинаем игру. И на каждый шаг называем соответственно картинку.

Например, я вижу ластик и ласты, полотенце и ландыши и т.д.

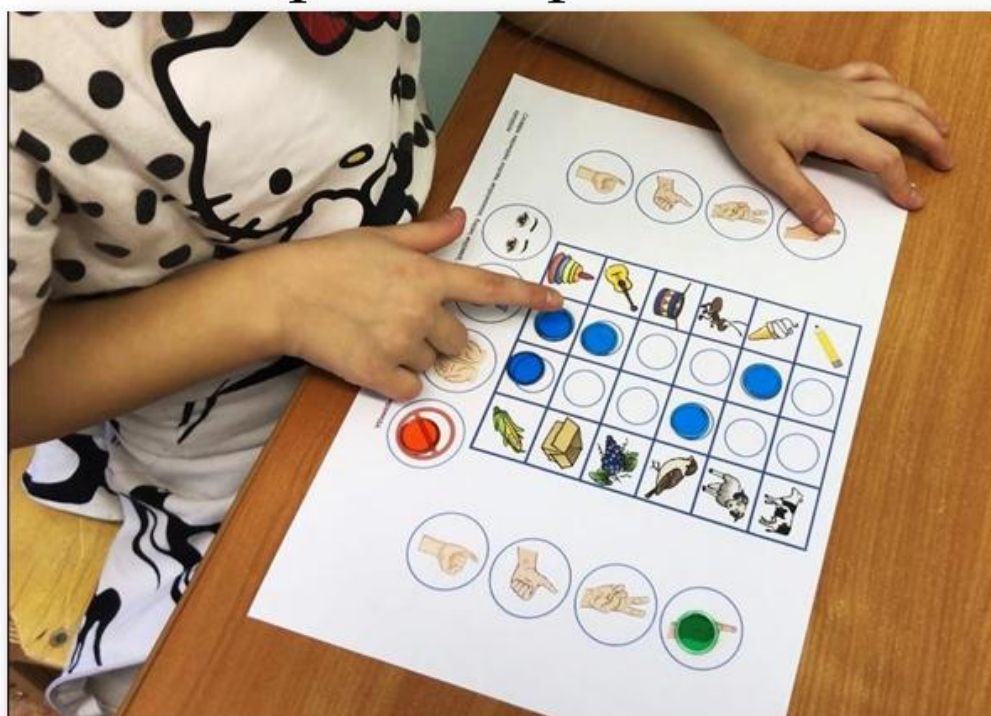


Вариант игры №2

Можно работать без карточек и поп-ит. Нужно обозначить фишками некоторые круги на самом игровом поле и попросить назвать соответствующие картинки. Либо можно назвать только те картинки, которые остались не закрыты.

Например, у меня нет пирамидки, кукурузы, гитары и т.д.

Вариант игры № 2



Вариант игры №3

В пустых кругах игрового поля написать цифры, и по типу игры «Парочки» называть картинки в прямом или обратном порядке, либо по установке логопеда. Также можно выбрать, каким пальцем показывать картинки.

Например, у меня нет лягушки и шкафа, у меня нет пушки и мешка.

Вариант игры № 3



Вариант игры №4

Обозначить разноцветными мягкими шариками в разноразмерные картинки, и одновременно двумя руками снизу вверх выкладывать пары одинаковых по цвету шариков, называя картинки.

Например, у меня нет козы и медузы, у меня нет пазла и вазы и т.д.



Вариант игры №5

Обозначить парочки картинок одинаковым цветом, и надевая на пальчики резинки заданного цвета, называть слова.

Например, ребёнку была дана такая последовательность цветов: розовый, голубой и фиолетовый. Надев на большие пальцы нужны резинки, ребёнок говорит: у меня нет пазла и вазы, козы и медузы, мимозы и тазов.



Таким образом, в результате игры с данным пособием у детей автоматизируется правильное звукопроизношение, развивается лексико-грамматический строй речи, межполушарное взаимодействие и моторное планирование действий, а также в совместном проигрывании развиваются коммуникативные навыки.

Электронные источники

1. <https://www.shutterstock.com/ru/>
2. <https://www.pexels.com/ru-ru/>
3. https://www.instagram.com/darina_logoped/?utm_medium=copy_link