



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА НА АВТОМАТИЗАЦИЮ ТРУДНЫХ ЗВУКОВ «ДОРОЖКИ В КОЛЕЧКАХ»

Автор: учитель-логопед

Лещинина Юлия Николаевна

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение комбинированного вида детский сад №1
«Сказка» г.Белореченск.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРЫ «ДОРОЖКИ В КОЛЕЧКАХ» НА АВТОМАТИЗАЦИЮ ТРУДНЫХ ЗВУКОВ ОБУСЛОВЛЕНА СЛЕДУЮЩИМИ ФАКТОРАМИ:

- растёт число детей с нарушениями звукопроизношения, требующими коррекции;
- чёткое произношение звуков критически важно для общения ребёнка, его развития и успешного обучения;
- традиционные логопедические упражнения часто кажутся детям скучными, вызывают сопротивление;
- игровая форма занятий повышает мотивацию и снимает психологический барьер при работе над речью;
- игра позволяет варьировать задания — от отработки отдельных звуков до проговаривания слов и фраз;
- использование наглядных элементов (колечки, дорожки, картинки) помогает удерживать внимание детей и делает процесс обучения более эффективным.

ЦЕЛЬ:

- Учить детей правильно произносить уже поставленные звуки, не задумываясь о правильной артикуляционной позиции.



ЗАДАЧИ:

- Автоматизировать поставленные звуки в словах в разных позициях (начало, середина, конец слова).
- Автоматизация поставленных звуков в предложениях, усложняя условия игры.
- Развивать умение ориентироваться на листе бумаги.
- Активизировать двигательную активность.
- Закреплять понятия «лево», «право», «вверх», «вниз».
- Развивать внимание.
- Развивать меткость, ловкость, умение сохранять равновесие.
- Развивать умение ориентироваться в пространстве.
- Развивать общую моторику.
- Закреплять умение перепрыгивать препятствия на одной и обеих ногах.
- Формировать умение решения поставленных задач.
- Вызывать интерес к логопедическим занятиям.

ОПИСАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА.

- Кольца пластиковые в количестве 10 штук, диаметром 24 см., пластиковые крепления для колец.
- Кубик матерчатый с мягким наполнением.
- Картинки на разные звуки в разных позициях, диаметром 23 см (изготовлены с помощью приложения «Конструктор картинок» от фирмы «Мерсибо»). Картинки распечатаны на цветном принтере и заламинированы.
- Карточки-задачи с направлением движения в поле игры.



УСЛОВИЯ ИГРЫ.

1 вариант.

На полу раскладываются и скрепляются кольца 9 на 9, в кольца вкладываются картинки для автоматизации нужного звука. Ребенку выдается карточка со стрелочками направления движения и предлагается пройти путь, называя каждую картинку на пути.

Усложнение.

-Предложить ребенку считать до пяти те предметы, которые помечены фишками или любыми доступными предметами.

-Предложить ребенку не просто назвать слова, а каждый раз отвечать на вопрос «Какой?» (Например: МАШИНА - Какая машина? – Красная, большая, папина и т.д.)

Варианты усложнений зависят от возможностей и возраста ребенка, а также от фантазии педагога.





2 вариант.

Выложить кольца и закрепить по типу классиков (в длину переменно одно- два- одно кольцо)

Ребенку предлагается прыгать двумя ногами в кольцо или одной (в зависимости от возможностей), затем ногами в два кольца, называя при это слова в кольцах: «Шишка», «Мышка и Шапка» и т.д.

Усложнение.

Предложить ребенку бросать кубик, пытаясь попасть в кольцо, на какую картинку попадет кубик с тем словом составить предложение.

Либо предложить бросить кубик 3 раза, зафиксировать слова, которые выпали и попробовать объединить их в одном предложении или в небольшом рассказе.





РЕФЛЕКСИЯ:

Считаю, что созданная игра получилась многозадачной и если проявить педагогическую смекалку и добавить картинки по лексическим темам, то данное пособие можно применять не только для автоматизации звуков, но для развития грамматического строя речи, пополнения лексического запаса и развития других компонентов речи.

Спасибо за внимание!

