



Использование нетрадиционного оборудования в коррекционно-образовательной деятельности учителя-логопеда с дошкольниками с речевыми нарушениями

**Подготовила:
учитель – логопед МДОАУ № 165 города Оренбурга
Мавлекаева Р.Р.**

ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ «ЗВУКОВЫЕ ДОРОЖКИ»

Актуальность: автоматизация звуков – длительный и важный этап коррекции звукопроизношения, который требует от ребенка усилий, а при отсутствии мотивации становится тормозящим фактором на пути к успеху. Сделать этот процесс увлекательным и интересным, а также мотивировать детей к занятию нам помогают разнообразные пособия.

Данное игровое оборудование было разработано для успешного введения в речь поставленных звуков на начальном этапе работы. Подчас именно данный этап становится решающим. Создание ситуации успеха и положительной мотивации - залог положительного результата коррекционной логопедической работы.

Методические рекомендации: предназначено для работы с дошкольниками от 4 до 7 лет, имеющими нарушения речи.

Цель: создание условий для «вызывания» звуков в речи, автоматизации (длительное, кратковременное, усиленное, тихое произношение определенных звуков и слогов).

Задачи использования оборудования:

1. Закрепить правильное произношение звуков изолированно и в слогах.
2. Формировать тактильные ощущения пальцев рук.
3. Совершенствовать мелкую моторику и координацию движений кистей и пальцев рук, целенаправленность действий под контролем взрослых.

Характеристика оборудования: Оборудование «Звуковые дорожки» - это картинки с дорожками из различного сенсорного материала, приклеенными к поверхности дисков.



Многофункциональность использования оборудования: Пособие используется на индивидуальных логопедических занятиях учителем-логопедом, воспитателями и родителями на этапе автоматизации вызванных звуков изолированно и в слогах; в самостоятельной деятельности детей.

Предполагаемый результат: правильное произношение звуков изолированно и в слогах.

Описание игр с использованием оборудования: При работе с игровым оборудованием делается акцент на игровую мотивацию «Помоги герою», когда ребенок достигает цели обучения, решая проблемы различных героев. Чтобы помочь какому-либо герою, ребенок должен провести пальчиком по дорожке проговаривая, протягивая при этом автоматизируемый звук.

«Помоги лягушке допрыгнуть до комарика»

Цель: учить ребенка правильно произносить звук [К] в звукоподражании «ква, ква, ква».

Ход игры: Предложить ребенку помочь лягушке допрыгнуть до комарика: «попрыгать» указательным пальчиком по дорожке до комарика, произнося при этом звукоподражание «ква, ква, ква».



«Помоги собачке»

Цель:

1. Закрепить правильное изолированное произношение звука [Р].
2. Упражнять в правильном произношении звука [Г] в звукоподражаниях «гав, гав».

Ход игры: ребенку предлагается помочь собачке добраться до миски с косточками: провести пальчиком по дорожке, протягивая при этом звук «Р» или произнося звукоподражание «гав, гав...» (в зависимости от того, какой звук автоматизируется).



«Помоги мышке добраться до сыра»

Цель: учить ребенка правильно произносить звук [П'] в звукоподражании «пи, пи, пи».

Ход игры: Предложить ребенку помочь мышке добежать до сыра: пропищать «пи, пи, пи...», постепенно усиливая темп речи, проводить при этом пальчиком по дорожке к сыру.



«Труженица пчелка»

Цель: упражнять в правильном и длительном произношении звука [Ж] изолированно и в слогах.

Ход игры: Ребенку предлагается помочь Пчелке добраться до цветка: провести пальчиком по дорожке, протягивая при этом звук «Ж». При автоматизации звука в слогах ребенку предлагается пропеть вместе с пчелкой песенки со слогами жа, жо, жу, жи, же.



«Помоги змейке»

Цель: упражнять в правильном произношении звука [Ш] изолированно и в слогах.

Ход игры: Ребенку предлагается помочь змейке добраться до камышей: провести пальчиком по дорожке, протягивая при этом звук [Ш]. При автоматизации звука в слогах ребенку предлагается пропеть вместе со змейкой песенки со слогами ша, шо. шу, ши, ше.



«Помоги лошадке»

Цель: упражнять в правильном произношении звука [г] в звукоподражании «иго-го».

Ход игры: Ребенку предлагается покормить лошадку: провести пальчиком по дорожке от лошадки до травы, произнося при этом звукоподражание «иго-го».



Разнообразить дидактическую работу можно, добавляя **условия:**

- проследи глазами дорожку;
- проведи пальчиком по дорожке, закрыв глаза;
- пройди по дорожке, чередуя указательный и средний палец то левой, то правой руки;
- произноси звук длинно и коротко;
- произноси звук, усиливая силу голоса и наоборот.

Вывод. Данное игровое пособие способствует скорейшему процессу автоматизации звуков изолированно и в слогах.

Интернет источник: <https://www.maam.ru/detskijasad/-didakticheskoe-posobie-taktilno-zvukovye-dorozhki.html>

ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ «ЖИВАЯ КАРТИНКА»

Актуальность: использование картины, выполненной в графике 3д, способствует эффективности проведения логопедических занятий. Дети смотрят на картину с неослабевающим интересом.

Методические рекомендации: предназначено для работы с дошкольниками от 4 до 7 лет, имеющими нарушения речи. В данное время применяется для автоматизации звука [Р].

Цель: создание условий для коррекции речевых нарушений.

Задачи использования оборудования:

1. Формировать правильное произношение звука [Р] изолированно, в слогах, словах.
2. Развивать ориентировку в пространстве.
3. Развивать функции фонематического анализа.
4. Развивать зрительное внимание.

Характеристика оборудования: Оборудование «Живая картинка» - это картинка с изображением диких животных, выполненная в графике 3д, придающей картине объем и живость, в центре которой тигр.



Многофункциональность использования оборудования: оборудование используется на логопедических занятиях учителем-логопедом, воспитателями на занятиях по познавательному и речевому развитию.

Предполагаемый результат: достигнута цель использования игрового оборудования, решены задачи применения «Живой картины».

Описание некоторых игр с использованием оборудования

Игра «Услышь звук»

Цель: учить ребенка узнавать звук на фоне слова.

Ход игры: ребенок встает на расстоянии 10 шагов от картины. Взрослый предлагает ребенку дойти до тигра: сделать 1 шаг к картине, если ребенок услышит заданный звук, если звука нет, ребенок стоит не передвигаясь.

Игра «Рычание тигра»

Цель: упражнять в правильном произношении звука [Р] изолированно.

Ход игры: ребенок встает на расстоянии 10-15 шагов от картины. Взрослый предлагает ребенку дойти до тигра, длительно произнося звук [Р], постепенно усиливая силу голоса и отойти от картины, постепенно ослабевая силу звука.



Игра «Веселая разминка»

Цель: упражнять в правильном произношении звука [Р] изолированно, в слогах, словах.

Ход игры: ребенок встает на небольшом расстоянии от картины. Взрослый предлагает ребенку произнести звук, слог или слово с одновременным выполнением действия: 2 раза присесть, сделать один шаг назад, три вперед, 2 шага налево, 2 шага направо и т.д. Ребенок выполняет движения, смотря на тигра. Благодаря графике 3д тигр внимательно наблюдает за действиями ребенка.

Игра «Назови животное»

Цель: развивать звуковой анализ слова.

Ход игры: на картине звуковая схема слова. Ребенок должен определить название какого животного подходит к данной схеме.



Вывод: данное оборудование позволяет разнообразить логопедические занятия, сделать их интересными и необычными.

Литература: авторские игры.

ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ «КАМЕШКИ МАРБЛС»

Актуальность: применение камешков Марблс - это один из нетрадиционных приемов обучения, благодаря которому работа с ребенком становится игровой, динамичной, эмоционально приятной, неустойчивой и разнообразной.

Камешки Марблс положительно влияют на тонкую мускулатуру пальцев и кистей рук ребенка. Они яркие, отвечают потребностям детей в эстетическом познании мира, способствуют психоэмоциональному благополучию. Камешки вызывают у детей чувства радости, счастья, стремление трогать, перебирать и играть с ними. Радостные эмоции повышают работоспособность, снижают утомляемость, что благотворно сказывается на общем состоянии здоровья детей.

Методические рекомендации: главное предназначение камешек - это веселые, полезные и простые игры. Их можно использовать в работе с детьми с 2-3 летнего возраста и старше. Данные игры могут быть использованы на разных этапах занятий, как с подгруппой детей, так и индивидуально.

Цель: организация коррекционной работы с детьми с речевыми нарушениями посредством камешков Марблс.

Задачи использования оборудования:

1. Развивать координацию движений пальцев и кистей рук.
2. Развивать ориентировку на плоскости.
3. Обогащать словарный запас.
4. Осуществлять работу над запоминанием цвета.
5. Формировать правильное звукопроизношение.
6. Развивать фонематические процессы, слоговой анализ слов.
7. Развивать связную речь.
8. Развивать творческие возможности ребенка.



Характеристика оборудования: это универсальное пособие представляет собой готовые наборы стеклянных камешков разного цвета из акрила и различные задания с ними. Камешки имеют разнообразные оттенки, цвета, красота которых завораживает настолько, что и взрослым и детям хочется к ним прикоснуться, подержать в руках.

Многофункциональность использования оборудования: Игры и задания с камешками Марблс разнообразны. При их организации необходимо учитывать поставленные цели и задачи в устранении речевого дефекта обучающихся (воспитанников). Разноцветные камешки применяются для создания сюрпризного момента, эмоционально-положительного настроения, для релаксации.

Предполагаемый результат: положительный настрой, эмоциональный отклик ребенка. Достигнута цель использования игрового оборудования, решены задачи применения камешек Марблс.

Описание некоторых игр с использованием оборудования:

Игра «Чудесный мешочек»

Цель: соединить представления детей о цвете и реальных предметах; расширить знания об окружающих предметах.

Ход игры: взрослый предлагает детям по очереди доставать из мешочка камешки и назвать предмет такого же цвета, что и камешек, например: красный камешек – красный помидор.

Игра «Золушка»

Цель: развивать умения различать цвета, находить цвет по образцу и по словесному обозначению. Усваивать названия цвета. Развивать мелкую моторику рук.

Ход игры: Педагог обращает внимание детей, что все камешки разных цветов перемешались. Необходимо рассортировать их по цветам. Дети выполняют игровое задание.



Игра «Кто больше?»

Цель: учить правильно произносить автоматизируемый звук изолированно и в слогах.

Ход игры: взрослый предлагает детям произнести автоматизируемый звук или слог. За каждое правильное произнесение звука или слога ребенок берет себе по одному камешку.



Игра «Переложил камешки»

Цель: учить правильно произносить автоматизируемый звук изолированно и в слогах.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку переложить камешки из левой руки в правую, а затем из правой в левую, произнося при этом автоматизируемый звук или слог.



Игра «Составь звуковую схему слова»

Цель: формировать правильное произношение автоматизируемого звука в словах. Развивать фонематический анализ.

Ход игры: взрослый предлагает детям с помощью камешков составить звуковую схему заданных автоматизированных слов.



Игра «Кто больше?»

Цель: развивать фонематические представления.

Ход игры: дети по очереди берут камешки и называют слова с заданным звуком. Выигрывает тот игрок, кто набрал наибольшее количество камешков.



Игра «Раздели слово на слоги»

Цель: формировать слоговой анализ слова.

Ход игры: детям предлагается произнести заданное слово, разделяя его на слоги, на каждый доставать камешек. Подсчитывать сколько слогов в слове.



Игра «Не ошибись»

Цель: закрепить понятия «слева», «справа», «сзади», «спереди». Развивать пространственную ориентацию.

Ход игры: взрослый предлагает детям выполнить следующие действия:

- взять красный камень правой рукой и положить его слева от себя;
- взять розовый камень левой рукой и положить справа от себя;
- взять фиолетовый камень и положить его перед собой;
- взять голубой камень и положить его сзади посуды.



Игра «Сочинялки»

Цель: Формирование представлений о построении связного предложения.

Ход игры: выложить камешки в рамочку в произвольном порядке. Составить с ребенком рассказ. Например, камешки лежат так: желтый, красный, синий, зеленый, оранжевый. Рассказ может быть таким: Светило желтое солнышко. Маша в красном платье пошла в лес. Там она увидела синюю речку. Переплыла она через речку на зеленой лодочке. Вдруг, видит, растет оранжевая морковка. Сорвала она ее, помыла и съела.

Игра «Художник»

Цель: развивать мелкую моторику рук, творческие возможности ребенка.

Ход игры: Выложить заданный предмет из камешков (предлагаются карточки с предметами, например, зонтик, стол, стул, домик, машина, горка, юбка, лодка, ракета). Ребенок выкладывает схематичное изображение.

Игра «Выложи узор»

Цель: развивать мелкую моторику рук, творческие возможности ребенка.

Ход игры: Выложить узор по собственному усмотрению и рассказать, где можно использовать данный узор.



Вывод: работа с камешками Марблс повышает речевую активность детей, активизирует и развивает внимание, сенсорное восприятие, мелкую моторику, воображение дошкольников.

Интернет источник:

https://yrok.pф/library/ispolzovanie_kamnej_marbls_pri_obuchenii_detej_s_o_182154.html

<https://infourok.ru/ispolzovanie-kameshkov-marbls-v-rabote-s-detmi-doshkolnogo-vozrasta-3896651.html>

<http://tmndetsady.ru/metodicheskiy-kabinet/news10331.html>

Спасибо

за

внимание!!!

