

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Маслова Мария Николаевна

учитель-логопед,
МАДОУ ЦРР - д/с №23 «Ромашка»,
г. Ступино, Московская область

РАЗВИВАЮЩИЕ РЕЧЕПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, ИМЕЮЩИХ ТЯЖЕЛЫЕ НАРУШЕНИЯ РЕЧИ (из опыта работы)

Аннотация. Представлен опыт работы применения игр и игровых упражнений в процессе интеграции речевой и двигательной активности, направленной на повышение эффективности коррекционного процесса.

Ключевые слова. Развитие речи. Игры и игровые упражнения для детей с нарушениями речи. Интеграция речевой и двигательной активности.

В настоящее время очень много хороших развивающих игр с отличным обучающим содержанием и качественным оснащением. Но, чаще всего, они не предполагают активного движения.

В нашем детском саду активно используют комплект подвижных обучающих игр серии VAY TOY, объединенных одной концепцией - развитие и обучении через движение. Это «Форма, цвет, размер», «Геометрическое sudoku «Логика». Благодаря им, мы осуществляем подбор или разработку заданий, в которые вложен образовательный потенциал, при этом игровые задачи позволяют не сидеть на месте, а быть в движении, передвигаться по игровому полю.

Обучение в игре с движением особенно актуально и для детей с тяжелыми нарушениями речи. Как правило, у таких детей отмечается нарушения моторики, слабость протекания психических процессов, низкая познавательная мотивация, невысокая работоспособность. Применение данной технологии позволяет без лишней нагрузки и напряжения повысить интерес, качество усвоения материала, оптимизацию двигательной активности, закрепление речевых навыков.

На основе развивающего напольного пособия «Геометрическое sudoku «Логика»», я разработала ряд игр для детей старшего дошкольного возраста, имеющих тяжелые нарушения речи.

Игра «Подбери картинку»

Цель: учить детей составлять предложения по картинкам и схеме предлогов В, НА.



СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Оборудование: игровое поле (клетка 3*3), предметные и сюжетные картинки, схемы предлогов. Игра проводится после изучения схемы предлогов детьми.

Ход игры:

Ведущий раскладывает картинки и схемы предлогов на игровое поле: в верхнем ряду, во 2 и 3 клетке расположены схемы предлогов В, НА; в левом ряду, во 2 и 3 клетке расположены предметные картинки БЕЛКА и КОТ. Снизу, вне игрового поля, расположены сюжетные картинки. Игрокам предлагается рассмотреть картинки, назвать и заполнить пустые клетки сюжетными картинками, подходящие по смыслу. Затем составить предложения по сюжетным картинкам.

Игра «Назови первый звук»

Цель: учить дифференцировать твердые и мягкие, звонкие и глухие звуки.

Оборудование: игровое поле (клетка 3*3), предметные картинки, карточки с изображением символов звуков (колокольчик, молоточек, синий и зеленый домики).

Ход игры:

Ведущий раскладывает картинки на игровое поле: в верхнем ряду, во 2 и 3 клетке расположены символы звуков: колокольчик и молоточек; в левом ряду, во 2 и 3 клетке расположены символы звуков: синий и зеленый домики. Игрокам предлагается рассмотреть картинки, назвать 1 звук в слове и заполнить пустые клетки в соответствии с характеристикой звука.



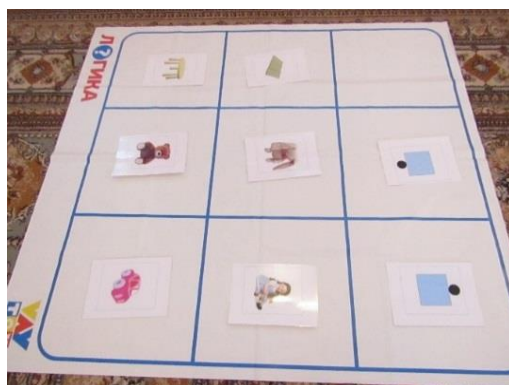
Игра «Подбери игрушку»

Цель: закрепить правильное употребление предлогов в самостоятельной речи детей.

Оборудование: игровое поле (клетка 3*3), предметные и 4 сюжетные картинки, схемы предлогов В, НА, ПОД.

Ход игры:

Ведущий раскладывает картинки и схемы предлогов на игровое поле: в верхнем ряду, во 2 и 3 клетке расположены схемы предлогов НА, ПОД; в левом ряду, во 2 и 3 клетке расположены предметные картинки СТОЛ, КОВРИК. Снизу, вне игрового поля, расположены предметные картинки с изображением игрушек ЗАЯЦ, КУКЛА, МИШКА, МАШИНКА, УТОЧКА.



СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Игроку предлагается рассмотреть сюжетные картинки, на которых изображена игровая комната с разнообразными вариантами расположения предметов, например, «уточка на кубике», «утка под столом», «машинка на коврике», «машинка в коробке», «кукла перед столом» и т.п. Затем, на игровом поле, заполнить пустые клетки, подобрав комбинацию из трех картинок так, чтобы она соответствовала какой-либо сюжетной картине. После составить предложения по этим картинкам, например: *Машинка стоит на столе. Мишка лежит под столом. Кукла сидит на коврике. Заяц лежит под ковриком.*

Игра «Посчитай животных».

Цель: учить детей согласовывать существительные с числительными два, пять.

Оборудование: игровое поле (клетка 3*3), предметные картинки, карточки с цифрами 2,5.

Ход игры:

Ведущий раскладывает картинки на игровое поле: в верхнем ряду, во 2 и 3 клетке расположены картинки КОЗЛЕНОК и ТЕЛЕНОК; в левом ряду, во 2 и 3 клетке расположены цифры 2, 5. Игрокам предлагается рассмотреть картинки, назвать, что на них изображено, и заполнить пустые клетки, в соответствии с количеством предметов, изображенных на картинках.

Игра «Какой овощ? Какой фрукт?»

Цель: активизировать словарь признаков предметов.

Оборудование: игровое поле (клетка 3*3), предметные картинки, карточки с изображением формы и цвета.

Ход игры:

Ведущий раскладывает карточки на игровое поле: в верхнем ряду, во 2 и 3 клетке расположены карточки с изображением круга и овала; в левом ряду, во 2 и 3 клетке расположены карточки зеленого и оранжевого цвета. Игрокам предлагается рассмотреть карточки и заполнить пустые клетки предметными картинками (например, персик, огурец, капуста, дыня), в соответствии с формой и цветом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гринин Л.Е., Перепелкина А.В. Подвижные и речевые игры для детей 5-7 лет. Развитие моторики, коррекция координации движений и речи. – Волгоград: Издательство «Учитель», 2014.
2. Новиковская О.А.: Логопедическая грамматика для детей. Пособие для занятий с детьми 6-8 лет. – СПб.: Издательство «Корона-Век».
3. Скворцова И.: Логопедические игры. – М.: Издательство «ОлмаМедиаГрупп», «Просвещение», 2015.