



Тульчинская Светлана Николаевна
МДОУ № 17

Прыгаем, играем, речь развиваем

Логопедические игры с «Речеклассиками».
Методическое пособие



г.Миасс 2011 г.

Эти знакомые незнакомые игры

Важнейшая задача педагогической практики – оптимизация игровой деятельности дошкольника, так как игра – ведущий вид деятельности ребёнка. В игре он развивается, растёт, обучается, социализируется. В ней создаётся базис для новой ведущей деятельности – учебной.

Но стремительность научно-технического прогресса диктует свои условия – раннее овладение компьютерной техникой и превращение дошкольных учреждений в минишколы, что влечёт за собой проблему отчуждения ребёнка от ежедневной радости движений, игры и произвольных методов постижения с помощью всех органов чувств.

Восприятие окружающего мира различными анализаторами или комплексом анализаторов особенно важно для детей с ОНР, т.к. речевое недоразвитие обуславливается неврологической патологией, нарушением иннервации или несформированностью структур ЦНС. Овладение грамматическими операциями и морфологическими средствами языка предполагает многообразную интеллектуальную аналитико-синтетическую деятельность ребёнка: сравнение, соотнесение, комбинирование, выделение элементов, установление связей, перенос по аналогии, последовательность. Подвижные игры с правилами способствуют активизации ассоциативной коры, развитию и расширению интерсенсорных связей.

В логопедической практике и во всём образовательном пространстве появляется большое количество инновационных пособий призванных занимательно развивать речь детей, корректировать недостатки.

В данном пособии представлены игры со звуковым ковриком «Весёлые классики».

«Классики» - замечательная, проверенная десятилетиями игра, принадлежащая к так называемой дворовой культуре, являясь участником которой ребёнок не только развивался, но и социализировался. Это детская игра, по правилам которой, прыгая на одной ноге, нужно было провести ею битую по начерченной на земле фигуре, разделённой на клетки, из одной клетки в другую, стараясь не наступить при этом на разделительные линии. /Ефремова Т.Ф. Толковый словарь, 2000г./ Игра развивает координацию, ловкость, равновесие, двигательный автоматизм, межполушарное взаимодействие, ориентировку в пространстве.

В творческих руках педагога, заинтересованных взрослых любая игра или оборудование могут стать – дидактическими. Звуковой коврик «Весёлые классики» мы превратили в «Речеклассики».

«Речеклассики» представляют собой фабричное игровое оборудование: звуковой коврик 180см*84см; мягкий, легко сворачивается, что делает его удобным для переноса и хранения. Каждый квадрат (клетка) звукового коврика не только пронумерован, но и снабжён предметной картинкой (собака, корова, заяц, овца, конь, утка, кошка, птица с птенцами), а также оснащён тремя режимами работы, 8-ью музыкальными кнопками, 8-ью светодиодами.

Первый режим – музыкальные звуки. Цифра соответствует ноте.

Второй режим – звуки животных, соответствующие картинкам.

В третьем режиме необходимо наступить на клетки, которые начинают светиться. В промежутках между заданиями воспроизводится звук метронома (5 ударов).

В психолого-педагогических исследованиях детские игры по центральному элементу их структуры объективно различаются на творческие и игры с правилами. Игры с правилами по характеру задач делятся на две большие группы: подвижные и дидактические, обучающие произвольно.

Игра «Речеклассики» является уникальной, так как сочетает в себе характерологические признаки обеих групп, позволяет облечь содержание коррекционных заданий в привлекательную для дошкольников игровую форму и развивает физическую компетенцию детей.

Данное оборудование также задействует речеслуховой и глазодвигательный анализаторы, т.е. включает компенсаторные механизмы головного мозга. Кроме того, в данное оборудование заложена функция контроля выполнения заданий (педагог нажимает клавишу с весёлым маршем, создавая положительный настрой и мотивируя желание к дальнейшим играм).

«Речеклассики» являются полифункциональными, так как наряду с вышеизложенными возможностями ещё и стимулируют речевую деятельность:

- развитие фонематического слуха и восприятия;
- формирование правильного звукопроизношения;
- обогащение словаря, его активизация и актуализация;
- совершенствование грамматического строя речи;
- совершенствование синтаксической стороны речи;
- совершенствование памяти, мышления, развитие восприятия, творческих способностей, стимуляция речемыслительной деятельности.

Рекомендации к проведению логопедических игр с «Речеклассиками»

Игры с «Речеклассиками» могут использоваться как:

- часть занятия для обучения и закрепления речевых навыков (*Приложение № 1 – конспект итогового занятия по формированию лексико-грамматических категорий «Путешествие к маленьким ЗНАЙКАМ»*);
- физминутка на занятии для удовлетворения двигательной потребности детей и развития физических качеств;
- динамическая пауза между занятиями для организации подвижной речевой игры с правилами;
- самостоятельная деятельность в детском саду для закрепления речевых навыков;
- семейные игровые традиции как перенос речевых навыков в другую коммуникативную ситуацию.

Играть можно индивидуально и коллективно. Передвигаться по «Речеклассикам» допустимо разными способами, в различном темпе, в произвольных направлениях. Предложенные в картотеке игр для самостоятельной деятельности (*Приложение № 2*) картинки и символы позволяют ребёнку вспомнить название и правила игры.

Игра «Речеклассики» обеспечивает коррекционный процесс, организуемый взрослым, и разнообразит самостоятельную деятельность детей (*Приложение № 3 – видеоматериалы*).

Становление речи нормально развивающихся детей и детей с ОНР подчиняется одним и тем же закономерностям, поэтому игры с «Речеклассиками» могут использоваться в детских садах общеразвивающего вида.

Варианты логопедических игр с «Речеклассиками»

3.1. Развитие фонематического слуха и восприятия

Название: «Весёлая прогулка»

Цель: Звукоподражание и изменение тембра, силы и высоты голоса.

Описание: Без включения звуковых режимов с опорой на картинки, ребёнок продвигается по «Речеклассикам», имитируя голос животного (взрослого, детёныша) и т.д.

Название: «Кто позвал?»

Цель: Развитие фонематического слуха.

Описание: Ребёнок закрывает глаза, педагог нажимает на «класс-клавишу» в соответствующем режиме, ребёнок угадывает, бросая битую или впрыгивая в определённую клетку.

3.2. Формирование правильного звукопроизношения

Название: «Я знаю 7 ...»

Цель: Называние предметов на заданный звук.

Описание: Ребёнок, продвигаясь по «Речеклассикам», называет 7 слов с заданным звуком, слогом; без опоры на предметные картинки

3.3. Обогащение словаря, его активизация и актуализация

Название: «Кто где живёт?»

Цель: Актуализация номинативного словаря.

Описание: Продвигаясь по «Речеклассикам», ребёнок называет жилище животного или птицы.

Название: «Назови маму, папу, детёныша»

Цель: Образование существительных – названий животных разного пола и возраста.

Описание: Ребёнок, продвигаясь по «Речеклассикам», называет одного из членов семьи, опираясь на предметную картинку и инструкцию.

3.4. Совершенствование грамматического строя речи

Название: «Скажи про много»

Цель: Образование существительных множественного числа.

Описание: Ребёнок, продвигаясь по «Речеклассикам», называет существительное множественного числа, опираясь на предметные картинки (собака – собаки; заяц – зайцы и т.д.).

Название: «Чей это домик?»

Цель: Образование притяжательных прилагательных.

Описание: Ребёнок продвигается по «Речеклассикам» и называет притяжательное прилагательное в соответствии с предметной картинкой на клетке-домике.

3.5. Совершенствование синтаксической стороны речи

Название: *«Кто как голос подаёт?» / «Кто что делает?»*

Цель: Закрепление простого нераспространённого предложения.

Описание: Ребенок, продвигаясь по «Речеклассикам», составляет предложение в соответствии с картинкой и инструкцией педагога (собака лает, корова мычит, заяц скачет, корова жуёт и т.д.).

Название: *«Сказки» / «Длинная история»*

Цель: Развитие связной речи.

Описание: Ребёнок, продвигаясь по «Речеклассикам» в произвольном направлении, придумывает предложение на предметную картинку изначально занимаемо класса-клетки; передвигаясь в любой другой класс-клетку, опять составляет предложение, чтобы оно образовывало с предыдущим связный рассказ.