

Государственное учреждение образования

«Малоавтюковский детский сад»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АДАПТИРОВАННОГО ИГРОВОГО ПОСОБИЯ
«КУБ+ДОБЛЬ» ДЛЯ УСТРАНЕНИЯ НАРУШЕНИЙ
ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ
РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ»

Пастушенко Антонина Васильевна,

учитель-дефектолог

8 (033) 651-67-41;

e-mail: antonina.pastushenko@mail.ru

1. Информационный блок

1.1. Название темы опыта

Использование адаптированного игрового пособия «Куб+доббль» для устранения нарушений звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи третьего уровня речевого развития (далее ОНР 3 ур.р.р.).

1.2. Актуальность опыта

Одним из основных направлений коррекционной работы учителя-дефектолога на пункте коррекционно-педагогической помощи (далее ПКПП) является формирование правильного звукопроизношения. Правильное четкое произношение звуков родного языка – это то, что в первую очередь волнует родителей [3, с.26].

Практика работы показала, что владение методикой формирования правильного звукопроизношения и желания дефектолога недостаточно для положительной динамики. Процесс автоматизации звуков - один из рутинных, утомительных, порой сложно прогнозируемых по срокам этапов коррекционной работы над правильным произношением поставленного звука.

Это объективно подтолкнуло меня к поискам новых игровых средств, которые позволят заинтересовать ребенка, увлечь и удивить его так, чтобы ему самому захотелось участвовать в коррекционном процессе.

С этой целью было разработано адаптированное игровое пособие «Куб+доббль», которое вовлекает ребёнка, активизирует его способности, даёт возможность совершенствовать свои навыки и тем самым предполагает успешный процесс автоматизации звуков.

1.3. Цель опыта

Повышение эффективности коррекционной работы по устранению нарушений звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р. посредством использования адаптированного игрового пособия «Куб+доббль».

1.4. Задачи опыта

1. Выявить особенности звукопроизносительной стороны речи у детей старшего дошкольного возраста на основе диагностического анализа.

2. Разработать и адаптировать игровое пособие «Куб+доббль» с учетом результатов проведенного диагностического анализа, апробировать на индивидуальных занятиях с детьми старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р.

3. Проанализировать результативность и оценить эффективность использования адаптированного игрового пособия «Куб+доббль» в коррекционной работе по развитию звукопроизносительной стороны речи у детей старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р.

1.5. Длительность работы над опытом

Работа над данной темой длилась 3 года, начиная с 2017/2018 учебного года.

2. Описание технологии опыта

2.1. Ведущая идея опыта

Использование адаптированного игрового пособия «Куб+доббль» позволит повысить эффективность коррекционной работы по устранению нарушений звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р. и будет способствовать предупреждению дальнейших речевых нарушений.

2.2. Описание сути опыта

Работая в учреждении дошкольного образования на ПКПП, я уделяю внимание коррекции всех компонентов речи, но, в первую очередь, постановке и автоматизации нарушенных звуков.

В начале учебного года провожу обследование речи у воспитанников, используя учебно-методическое пособие Н.Н. Баль «Логопедическая работа с детьми дошкольного возраста с тяжёлыми нарушениями речи», где в разделе «Диагностические аспекты логопедической работы» приведён пример оформления состояния звукопроизношения у воспитанников [1, с.30]. По результатам диагностики самыми распространёнными нарушениями

звукопроизношения являются недостатки произношения звуков [С], [Ш], [Л], [Р] (Приложение 1).

Работу по устранению недостатков звукопроизношения провожу поэтапно. Я заметила, что быстрее и легче можно привести в норму подвижность речевого аппарата и добиться правильного произношения звука, чем ввести этот звук в слоги, слова, не говоря уже о предложениях и повседневной речи ребёнка. Приходится многократно повторять один и тот же речевой материал, что утомляет воспитанника, снижает интерес к занятиям.

Считаю, что результатов в работе по коррекции звукопроизносительной стороны речи можно достичь лишь в том случае, если она будет эмоционально приятной для ребенка, если он не просто шаблонно будет рассматривать и называть картинки, а будет играть.

Игра – основной ведущий вид деятельности ребёнка дошкольного возраста. В игре воспитанник охотно, легко и быстро, незаметно для себя, усваивает правильное произношение звука, на что вне игры понадобилось бы много времени и усилий.

Включение игры в логопедическую практику позволяет решить сразу несколько задач:

- пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
- расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры [6, с.40].

Чтобы сделать занятия по автоматизации звуков интересными, разнообразными и в то же время продуктивными для ребенка в своей практике я использую печатные игры, игры, изготовленные своими руками.

Например: игровые пособия «Цветочная поляна», «Подсолнух», «Сказочное дерево», «Рыбалка» и др. (Приложение 2).

Современные и интересные для детей настольные игры легко адаптируются для автоматизации звуков в речи. Например, настольные игры «Домино», «Больше-меньше», «Лото», основанные на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих, помогают в работе с дошкольниками, так как они не только дают возможность интересно проводить время, но и решают коррекционные задачи, способствуют речевому развитию ребенка.

Используя классическую игру на быстроту реакции «Доббль» автора Д. Бланшота, я заметила, что она помогает развивать внимание, усидчивость; дух соперничества побуждает играть в нее несколько раз; и самое главное, в этой игре необходимо несколько раз повторять одни и те же слова (названия символов). Я задалась целью разгадать закономерность расположения символов в игре, чтобы создать игру с необходимыми мне символами на автоматизируемый звук.

В классической игре «Доббль» 55 карточек, на каждой карточке по 8 символов, и только один из них совпадает с символом на другой карточке [4]. Чтобы упростить и адаптировать игру, я выбрала вариант с расположением на одной карточке по шесть и пять символов, подобрала предметные картинки на автоматизируемые звуки. Чтобы расширить варианты игры добавила в каждый набор отдельные карточки с изображением предметных картинок на автоматизируемый звук, камешки Марблс и кубик с символами-заданиями. Так появилось игровое пособие «Куб+доббль» (Приложение 3).

Данное пособие позволило добиваться максимальной чёткости в произношении слов, словосочетаний и фраз с заданным звуком, так как: происходит максимальное насыщение речевого материала изучаемым звуком; занимательно-игровой характер речевых заданий повышает речевую мотивацию ребёнка; активизируются все компоненты речевой деятельности.

Данное пособие «Куб+доббль» может быть использовано в нескольких вариантах: игры с круглыми карточками Доббль, с дополнительными

карточками с предметными картинками, с дополнительными карточками с предметными картинками и кубиком, с дополнительными карточками с предметными картинками и камешками Марблс, с круглыми карточками Доббль и дополнительными карточками с предметными картинками (Приложение 3).

В комплект игрового пособия «Куб+доббль» входят:

- 4 набора игровых карточек на звуки [С], [Ш], [Р], [Л] по 31(21) круглых карточек Доббль на которых изображены по 6 (5) предметных картинок на автоматизируемый звук;
- 4 набора дополнительных карточек с предметными картинками в каждом наборе;
- камешки Марблс;
- кубик с символами-заданиями (Приложение 3).

Правила игры «Куб + доббль»:

Основная игра «Башня». Цель: автоматизация изучаемого звука в слове, развитие внимания, быстроты реакции. В игре могут принимать участие от 1 до 5 (6) человек.

Если игра проводится впервые, предлагаю ребенку рассмотреть картинки, назвать их, важным условием является правильное произношение автоматизируемого звука.

Перед каждым игроком выкладываются по одной карточке лицевой стороной вниз, оставшиеся карточки колодой в центре стола лицевой стороной вверх. Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовёт его, правильно произнося автоматизируемый звук, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре. Победитель - игрок, набравший больше всех карточек [4].

Для автоматизации звука в слове и развитии внимания и быстроты реакции также использую мини-игры «Колодец», «Горячая картошка», «Собери их все», «Лото», «Собери пять (шесть)» (Приложение 3, 4).

Помимо основной цели - автоматизации звука в словах, использование игрового пособия «Куб+доббль» помогает решить дополнительные задачи:

1) Для формирования навыка правильного согласования существительного с притяжательными местоимениями мой, моя, моё, мои использую мини-игру «Моя башня». Перед началом игры уточняю, что нужно не просто назвать общий символ, но и подобрать к нему местоимение (например: моя лодка, мой лук, мои лыжи, моё мыло) и только после этого карточка-Доббль окажется у игрока.

2) Для формирования навыка правильного согласования существительного с прилагательным использую мини-игру «Яркая башня». Перед началом игры уточняю, что к каждому символу нужно подобрать прилагательное (например: красные сапоги, зеленая капуста, рыжая лиса, синий стул, деревянный стол и т.д.). Карточку-Доббль забирает игрок, который быстрее найдет общие символы и подберет к ним признак, т.е. назовет два слова вместе (существительное плюс прилагательное).

3) Для развития слухового внимания использую мини-игру «Сыщик». Перед игроками в центр стола раскладываю 6-10 карточек-Доббль в открытую. Цель игры: найти заданную карточку быстрее остальных игроков.

Ведущий произносит: «Я потерял такую карточку, на которой были шуба, шкаф, шиповник» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть больше символов). Побеждает тот, кто быстрее найдет заданную карточку [5].

4) Для развития зрительной памяти использую мини-игры:
- «Вспомнить всё». Каждому участнику раздаю по одной карточке-Доббль и даю время на запоминание символов на ней. Цель игры: вспомнить все символы, которые были на карточке. Затем карточки переворачиваются или сдаются ведущему. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со

своей карточки. Для усложнения игры увеличиваю время между запоминанием и ответом.

- «Прятки». Игровой материал: набор карточек с предметными картинками на автоматизируемый звук. Ход игры: карточки раскладываются рядами в открытую в случайном порядке. Участнику дается некоторое время для запоминания. Затем карточки переворачиваются (сначала по одной, постепенно увеличивая число спрятанных карточек). Участник вспоминает, каких карточек не хватает.

5) Для развития связной речи использую мини-игру «Фантазёр». Каждый игрок вытаскивает себе карточку-Доббль. Цель игры: придумать рассказ с использованием всех символов на карточке. Дается время для придумывания рассказа. Побеждает игрок, который использовал все символы и придумал самый интересный сюжет. Например: Собака на санках поехала в магазин, купила ананас и капусту, приготовила ужин и накрыла праздничный стол. Совунья летела на самолете и взяла носки, у стюардессы она попросила апельсиновый сок и салат из капусты.

6) Для формирования навыка слогового анализа использую мини-игру «Слоговая схема». Игровой материал: предметные картинки, камешки Марблс.

Перед игроком картинкой вверх ложится карточка. Игрок называет картинку, делит слово на слоги и выкладывает слоговую схему из камешков под картинкой (сколько слогов, столько и камешков).

7) Для развития навыка определения места звука в слове использую мини-игру «Найди место звука в слове». Игровой материал: предметные картинки, камешки Марблс двух цветов. На столе из камешков выкладываются три схемы слов, выделяя цветом место звука в слове (например: начало – зеленый, синий, синий; середина – синий, зеленый, синий; конец – синий, синий, зеленый). Игрок берет карточку, называет картинку, определяет, где находится автоматизируемый звук (в начале, середине или конце слова) и размещает ее под соответствующей схемой.

8) Для развития лексико-грамматических средств языка использую мини-игру «Куб». 1 вариант: Перед ребенком выкладываю предметную картинку. Участник называет её, затем бросает кубик с символами. Выполняет задание в зависимости от того, какой символ выпадет на кубике:

«5» - считает предметы до пяти (согласование существительного с числительным);

«Ладонка» – упражнение «Жадина» (согласование существительного с местоимениями мой, моя, моё, мои);

«Сердечко» – упражнение «Назови ласково» (образование уменьшительно-ласкательной формы существительного);

«Вопросительный знак» – упражнение «Подбери признак», «Какой предмет по цвету, форме?»;

«Глаз» – игра «Хвостун»: А я видел много... (Образование формы множественного числа существительных);

«Схема предложения» – игра «Придумай предложение» (Составление предложения с заданным словом).

2 вариант: Карточки Доббль лежат в колоде рубашкой вверх. Ребенок берет одну карточку Доббль, бросает кубик и выполняет задание, которое выпало на грани для всех картинок на карточке. Например: «Сердечко» - шапочка, шубка, шайбочка, шпажка, шкатулочка; «Ладонка» - моя капуста, мой стол, мои санки, мой ананас, моя собака; «Глаз» -А я видел много лотосов, палаток, лопат, колодцев, луп, ласточек; «5» - Пять корон, пять комаров, пять рыб, пять тигров, пять фруктов, пять роботов; «?» -Желтая луна, зеленая лупа, зеленая елка, красный лак, синяя лампа, розовый Лунтик; «Схема предложения» - На столе лежит капуста. Собака мечтает о косточке и т.п. (Приложение 4).

В процессе использования пособия на индивидуальных занятиях в качестве ведущего может выступать ребенок.

На основе игрового пособия можно построить целое коррекционное занятие по автоматизации звука, можно использовать отдельные мини-игры как

элемент на разных занятиях, возможен вариант использования пособия для закрепления звука дома с родителями, после консультации с дефектологом. А также в качестве бонуса за хорошую работу на занятии, ребенок может выбрать игру, в которую он сможет поиграть в группе с детьми.

В своей коррекционной работе игровое пособие «Куб+доббль» использовала на индивидуальных и подгрупповых занятиях (Приложение 5).

Таким образом, использованные игры на занятиях, выполняли не только коррекционную, но и развивающую функции, направленные на решение поставленных задач.

По мнению А. С. Макаренко «У ребёнка есть страсть к игре, и надо её удовлетворять». Что даёт игра детям? Игра позволяет детям без лишнего напряжения овладеть наиболее сложным материалом, закрепить его усвоение. Каждая игра развивает целый спектр разнообразных способностей [2, с.4].

Адаптированное игровое пособие «Куб+доббль» способствует эффективному процессу исправления нарушений звукопроизношения на этапе автоматизации звуков, развитию фонематических процессов, внимания, памяти и позволяет обеспечить определённые условия для повышения качества коррекционного процесса.

2.3. Результативность и эффективность опыта

В ПКПП ГУО «Малоавтюковский детский сад» в 2018/2019 учебном году коррекционную помощь получали 25 детей, из них 14 - воспитанники старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р.

Сравнив результаты обследования звукопроизносительной стороны речи на начало и конец учебного года видно, что состояние звукопроизношения у детей с ОНР 3 ур.р.р. на выпуске значительно улучшилось (Приложение 8).

Результаты диагностики звукопроизносительной стороны речи показали, что на начало учебного года по состоянию произношения звука [С] у 5 (35,7 %) воспитанников автоматизирован звук, у 3 (21,4 %) – поставлен, но не автоматизирован, а у 6 (42,9%) воспитанников отсутствовал; по состоянию

произношения звука [Ш] у 5 (35,7%) воспитанников автоматизирован звук, у 1 (7,1 %) – поставлен, но не автоматизирован, а у 8 (57,1 %) воспитанников отсутствовал; по состоянию произношения звука [Л] у 7 (50 %) воспитанников автоматизирован звук, у 1 (7,1%) – поставлен, но не автоматизирован, а у 6 (42,9%) воспитанников отсутствовал; по состоянию произношения звука [Р] у 2 (14,3%) воспитанников автоматизирован звук, у 2 (14,3 %) – поставлен, но не автоматизирован, а у 10 (71,4%) воспитанников отсутствовал (Приложение 6).

На конец 2018/2019 учебного года у всех из 14 воспитанников звуки поставлены и автоматизированы (Приложение 7).

Использование изготовленного адаптированного игрового пособия «Куб+доббль» на индивидуальных занятиях способствовало более быстрой автоматизации звуков в словах, коррекции лексико-грамматического строя речи. Одновременно с этим происходило развитие фонематического слуха, мелкой моторики, активизации памяти, внимания, мышления.

Универсальность данного игрового пособия заключается в том, что в работе его можно использовать многократно.

3. Заключение

Углубленная работа по развитию звукопроизносительной стороны речи с использованием игрового пособия «Куб+доббль» позволила ускорить процесс автоматизации звуков у детей старшего дошкольного возраста с ОНР 3 ур.р.р., вызвать интерес к занятиям.

Для совершенствования работы по развитию произносительной стороны речи планирую в дальнейшем изготовить игровые пособия «Куб+доббль» на звуки [ж, ч, щ, з, к], а также адаптировать игры «Уно», «Куча мала», «Сет».

Рекомендую данный опыт использовать в коррекционно-образовательном процессе учителям-дефектологам, родителям, воспитателям.

Распространение своего опыта педагогической деятельности осуществляла путём проведения открытых просмотров занятий на семинарах-практикумах в учреждении дошкольного образования, на заседаниях методических

объединений учителей-дефектологов пунктов коррекционно-педагогической помощи Калинковичского района.

Список использованных источников

1. Баль, Н. Н. Логопедическая работа с детьми дошкольного возраста с тяжёлыми нарушениями речи: учеб.-метод. Пособие для учителей-дефектологов дошк. учреждений / Н. Н. Баль, Н. В. Дроздова. – Минск: Адукацыя і выхаванне, 2010. – 152 с.

2. Беляков, Е.А. 365 развивающих игр / Е.А. Беляков – М.: Айриспресс, 2000. – 304 с.

3. Гулевич, С.Н. Играя, повторяем – звуки закрепляем, или как превратить автоматизацию в увлекательную игру (из опыта работы творческой группы учителей-дефектологов учреждений дошкольного образования Пинского района)/ С. Н. Гулевич // Спецыяльная адукацыя. – 2019. – №1. – С. 26 – 31.

4. Доббль. Правила игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.igroved.ru/rules/rules_dobble_rus.pdf. – Дата доступа: 12.03.2018

5. Доббль. Все гениальное просто [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.igroved.ru/articles/detskie-psyhologi-rekomenduyut/dobble.html> – Дата доступа: 17.02.2021

6. Науменко, О.А. Использование наглядно-игровых макетов как средства формирования познавательного интереса детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи на коррекционных занятиях/ О.А. Науменко, Н.Н. Бегина // Спецыяльная адукацыя. – 2018. – №3. – С. 39 – 42.

Результат обследования звукопроизношения детей старшего дошкольного возраста на начало 2018/2019 учебного года

| Ф.И. Звук | Изолированно е произнесение | | | | В слогах | | | | В словах | | | | | | | | | | | | | | | | В предложениях | | | | В текстах | | | | | | | |
|--------------|-----------------------------------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|----------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| | С | Ш | Л | Р | С | Ш | Л | Р | В начале | | | | В середине | | | | В конце | | | | В стечении согласных | | | | С | Ш | Л | Р | С | Ш | Л | Р | | | | |
| Станислав Д. | + | + | + | + | + | + | + | - | - | + | + | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - |
| Владислав П. | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - | + | - |
| Станислав Х. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Анастасия С. | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + |
| Матвей Б. | + | + | + | - | + | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - |
| Никита Н. | + | + | + | - | + | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - |
| Илья Р. | + | + | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - |
| Ангелика Ш. | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + |
| Дмитрий Г. | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - |
| Тимофей В. | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - |
| Назар К. | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - |
| Кристина К. | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - | + | - | - | - |
| Дмитрий О. | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| Алина Д. | + | + | - | + | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - |

Условные обозначения: «+» - правильное произношение; «-» - отсутствие звука

Примеры игровых пособий, используемых на этапе автоматизации звука в словах

| | |
|---|--|
|  | <p>«Подсолнух» Цель: автоматизация звука в словах Игровой материал: Пособие «Подсолнух», набор карточек в виде семечек на обратной стороне предметные картинки на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]). Правила игры: Ребенок берет семечку, называет предметную картинку, если в слове есть автоматизируемый звук – забирает карточку себе. Если нет – карточку отдает взрослому.</p> |
|  | <p>«Волшебное дерево» Цель: автоматизация звука в словах Игровой материал: Пособие «Дерево», набор карточек в виде слив, груш, яблок, вишен на обратной стороне предметные картинки на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]). Правила игры: Ребенок собирает фрукты, называет предметную картинку, если правильно произносит автоматизируемый звук – забирает карточку себе. Если ошибся – карточку забирает взрослый.</p> |
|  | <p>«Рыбалка» Цель: автоматизация звука в словах Игровой материал: набор карточек в виде рыбок на обратной стороне с помощью скрепок прикреплены предметные картинки на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]), удочка с магнитом, ведро. Правила игры: Ребенок ловит рыбку, называет предметную картинку, правильно произносит автоматизируемый звук, кладет рыбку в ведро.</p> |
|  | <p>«Собери букет» Игровой материал: Рисунок вазы с прорезями для цветов, набор карточек в виде цветов на обратной стороне предметные картинки на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]). Правила игры: Ребенок берет цветок, называет предметную картинку, если правильно произносит автоматизируемый звук – ставит его в</p> |

| | |
|--|---|
|  | <p>вазу. Если ошибся – карточку забирает взрослый.</p> <p>«Лото» Цель: автоматизация звука в словах Игровой материал: Игровое поле с шестью предметными картинками, набор карточек с предметными картинками на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]), мешочек. Правила игры: Ребенок достает карточку, называет предметную картинку, правильно произносит автоматизируемый звук. Если на игровом поле у него есть такая картинка – забирает карточку себе и закрывает картинку на игровом поле.</p> |
|  | <p>«Цветочная поляна» Цель: автоматизация звука в словах Игровой материал: «Цветочная поляна», набор карточек в виде цветов на обратной стороне предметные картинки на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]). Правила игры: Ребенок берет цветок, называет предметную картинку, правильно произносит автоматизируемый звук, ищет такой же цветок на поляне.</p> |



«Домино»

Цель: Автоматизация звука в словах.

Игровой материал: набор карточек домино с предметными картинками на автоматизируемый звук ([С],[Ш],[Р],[Л]). Правила игры: Каждый игрок берет по 3-4 карточки, остальные в резерве. На середину выкладывается карточка с парным рисунком. Каждый по очереди добавляет домино с соответствующей картинкой, правильно произнося автоматизируемый звук. Если нет подходящей карточки, набирает из резерва.



«Больше-меньше-такой же» Цель: Автоматизация звука [Ш] в словах.

Игровой материал: карты с изображениями насекомых и животных. Правила игры: карточки делятся поровну между игроками и держатся в закрытую. На середину стола выкладывается одна карта с персонажем. Один из участников должен угадать: больше, меньше или такого же роста будет следующий персонаж, которым является животное, изображенное на верхней карте, находящейся у него на руках. Если отгадывает, карта остается в общей колоде, если ошибается, забирает все карточки себе.

Варианты использования игрового пособия «Куб+доббль»

Цель: автоматизация звуков [Р], [Л], [С], [Ш] в словах.

Задачи:

- автоматизация звука [Р], [Л], [С], [Ш] в словах;
- расширение словаря

Р: (пират, смородина, кенгуру, торт, боксер, корова, горох, **робот, комар, повар, брусника, фрукты, ракушка, муравей, морковка, носорог, груша, черника, жираф, тигр, краб, виноград, рыба, мороженное, страус, дракон, ворона, ракета, рак, помидор, корона**);

Л: (лампочка, лампа, ласточка, лак, лопата, лодка, ложка, лошадь, лотос, лось, лыжи, ложка, луна, лупа, лук, Лунтик, дятел, стул, факел, пенал, мыло, скакалка, флажок, молоток, колодец, акула, белка, пила, метла, палатка, елка);

С: (Санки, сапоги, оса, лиса, сок, колос, колесо, носок, весы, сова, стол, слон, ананас, ласточка, весло, стакан, скакалка, собака, самолет, капуста, стул);

Ш: (шапка, шайба, шуба, шина, шлепанцы, швея, шоколад, шампунь, шахматы, шиповник, шинель, штаны, шкаф, штанга, шпага, шляпа, шпалы, шлем, шланг, шкатулка, шприц);

- развитие коммуникативных качеств через работу в группе;

Игровой материал:

- 31 (21) игровая карточка Доббль;
- 31 (21) карточка с предметными картинками;
- кубик с символами-заданиями;
- камешки Марблс.



Варианты игры с карточками Доббль:

Мини-игра № 1. «Башня»



Перед каждым игроком положите по одной карточке в закрытую, оставшиеся карточки положите в центр стола в открытую;

Цель игры: набрать больше всех карточек;

Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре;

Победитель — игрок, набравший больше всех карточек

Вариант мини-игры «**Моя башня**» перед началом игры уточняем, что нужно не просто назвать общий символ, но и подобрать к нему местоимение (Моя лодка, мой лук, мои лыжи, моё мыло) и только после этого карточка окажется у игрока.

Вариант мини-игры «**Яркая башня**» перед началом игры уточняем, что к каждому символу нужно подобрать прилагательное (красные сапоги, зеленая капуста,

рыжая лиса, синий стул, деревянный стол и т.д.). Карточку забирает игрок, который быстрее найдет общие символы и подберет к ним признак, т. е. назовет два слова вместе (существительное плюс прилагательное)

Мини-игра № 2. «Колодец».

Положите одну карту в центр стола в открытую. Остальные разделить поровну между игроками. Каждый игрок переворачивает свою колоду (которая находится перед ним) рубашкой вверх;



Цель игры: избавиться от всех своих карточек;

Сначала игроки переворачивают свои колоды лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им необходимо назвать изображение, совпадающее на верхней карточке их колоды и карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на неё кладётся карточка из колоды игрока;

Победитель — игрок, первый избавившийся от своих карточек.

Мини-игра № 3. «Горячая картошка».

В каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов;

Цель игры: избавиться от своей карточки быстрее других игроков;

В начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения. Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладёт свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдёт совпадение, то отдаёт все карточки с руки;

Игрок, которому достаются все карточки проигрывает раунд. Начинается следующий.

Мини-игра № 4. «Собери их все».

В каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов;

Цель игры: набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков;

Сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра);

Когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

Мини-игра № 5. «Сыщик»



Перед игроками положите в центр стола 6-10 карточек в открытую.

Цель игры: найти загаданную карточку быстрее остальных игроков; развитие слухового внимания.

Ведущий произносит: «Я потерял такую карточку, на которой были лыжи, акула, лампочка» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть больше символов).

Побеждает тот, кто быстрее найдет загаданную карточку

Мини-игра № 6. «Вспомнить всё».

Каждому участнику раздайте по одной карточке и дайте время на запоминание символов на ней.

Цель игры: вспомнить все символы, которые были на карточке; развитие зрительной памяти.

Затем карточки переворачиваются или сдаются ведущему. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Для усложнения игры увеличить время между запоминанием и ответом.

Мини-игра № 7. «Фантазер».

Каждый игрок вытаскивает себе карточку.

Цель игры: придумать рассказ с использованием всех символов на карточке.

Дается время для придумывания рассказа. Побеждает игрок, который использовал все символы и придумал самый интересный сюжет.

Варианты игры с дополнительными карточками с предметными картинками:

Игра «Прятки»



Цель: автоматизация звука в словах

Задачи: автоматизация звука в словах; развитие зрительной памяти

Игровой материал: набор дополнительных карточек с предметными картинками на автоматизируемый звук. Ход игры: карточки раскладываются рядами в открытую в случайном порядке. Участнику дается некоторое время для запоминания. Затем карточки переворачиваются (сначала по одной, постепенно увеличивая число спрятанных карточек). Участник вспоминает, каких карточек не хватает.

Варианты игры с карточками с предметными картинками и кубиком

Игра «Куб»:

Ведущий перед игроком выкладывает предметную картинку. Участник называет её, затем бросает кубик с символами. Выполняет задание в зависимости от того, какой символ выпадет на кубике:



5-считаем предметы до пяти (согласование существительного с числительным);

Ладонка – упражнение «Жади́на» (согласование существительного с местоимениями мой, моя, моё, мои);

Сердечко – упражнение «Назови ласково» (образование уменьшительно-ласкательной формы существительного);

Вопрос – упражнение «Подбери признак», «Какой предмет по цвету, форме?»;

Глаз – игра «Хвастун»: А я видел много... (Образование формы множественного числа существительных);

Схема предложения – игра «Придумай предложение» (Составление предложения с заданным словом)

Варианты игры с карточками с предметными картинками и камешками
Марблс

«Слоговая схема»



Игровой материал: Предметные картинки, камешки Марблс

Перед игроком картинкой вверх ложится карточка. Игрок называет картинку, делит слово на слоги и выкладывает слоговую схему из камешков под картинкой (сколько слогов, столько и камешков)

«Найди место звука в слове»



Игровой материал: Предметные картинки, камешки Марблс двух цветов

На столе из камешков выкладываются три схемы слов, выделяя цветом место звука в слове (начало – зеленый, синий, синий; середина – синий, зеленый, зеленый; конец – синий, синий, зеленый). Игрок берет карточку, называет картинку, определяет,

где находится автоматизируемый звук (в начале, середине или конце слова) и размещает ее под соответствующей схемой.

Варианты игры с карточками Доббль и карточками с предметными картинками

«Собери пять» (звуки с, ш) **«Собери шесть»** (звуки р, л).

В этом варианте участвуют круглые карты Доббль и 1 экземпляр предметных картинок. Карточки с предметными картинками лежат на столе насыпью, картинками вверх. Каждый игрок получает по одной круглой карте Доббль, по команде ведущего каждый переворачивает свою карту и начинает искать картинки с этой карты



Кто первый нашел все 5 (6) картинок, тот и выиграл. (Собрать все 5 (6) картинок сможет только один самый шустрый игрок, для остальных не найдется нужной картинки, т.к. у нас на столе предметные картинки в одном экземпляре).

Вариант игры с карточками Доббль, карточками с предметными картинками и камешками Марблс

«Лото»

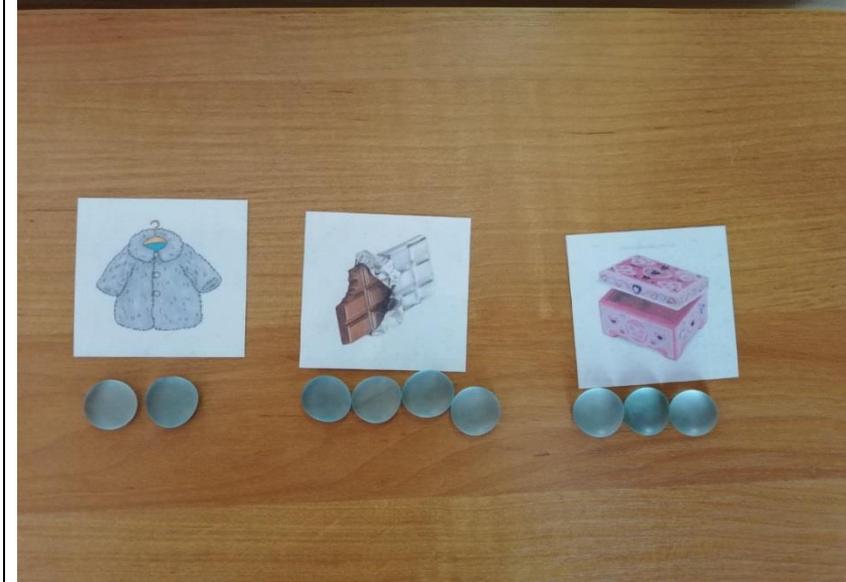
Игровой материал: набор круглых карт Доббль на автоматизируемый звук, предметные картинки, камешки Марблс.



Каждому игроку раздается по 1-2 круглой карте, камешки Марблс. Предметные картинки лежат колодой на столе рубашкой вниз. Ведущий переворачивает предметную картинку, ребенок называет ее. Если такая есть у него на игровом поле круглой карточки, он закрывает ее камешком. Выигрывает игрок, первый закрывший все картинки камешками.



Мини-игра «Лото»



Мини-игра «Слоговая схема»



Мини-игра «Где живет звук?»

Мини-игра «Прятки»



Упражнение «Хвастун»
(А я видел много...)



Упражнение «Жадина»





Упражнение «Назови ласково»



Упражнение «Составь предложение»

Упражнение «Посчитай»



Упражнение «Подбери признак»



Фрагмент индивидуального коррекционно-развивающего занятия по формированию произносительной стороны речи для воспитанника разновозрастной группы (4 -5 лет)

Тема: Автоматизация звука [ш] в словах

Задачи:

Формировать навык правильного произношения звука [ш] в словах; развивать умение различать на слух и в собственном произношении звук [ш] в словах; совершенствовать умение образовывать формы множественного числа существительных, уменьшительно-ласкательные формы существительных.

Методы и приёмы: беседа, показ способа действия, показ предметных картинок, создание игровой ситуации, выполнение игровых действий, дидактические игры, сюрпризный момент.

Предварительная работа: проводилась артикуляционная гимнастика, постановка звука, автоматизация звука в слогах, словах; работа по усвоению уменьшительно-ласкательной формы существительных.

Оборудование:

Зеркало, картинки Маша и Медведь; Д/И «Прятки», «Рыбалка», «Цветочная поляна», «Подсолнух», «Куб+Доббль»; приз – раскраска «Маша и Медведь», презентация Power Point.

Ход занятия

I. Вводная часть

II. Основная часть

1) Подготовительный этап

-Артикуляционная гимнастика:

- Формирование правильного выдоха.

- Закрепление звука [ш] в слогах.

2) Формирующий этап

-Автоматизация звука [ш] в словах:

Ди «Платье для Маши»

Ди «Цветочная поляна»

Ди «Рыбалка»

Физминутка

3) Этап самостоятельной работы

Ди «Подсолнух»

У.: - По дороге сорвали подсолнух. Стали кушать семечки. Бери семечку из подсолнуха, называй предметы на картинке ласково. Если правильно назовешь слово - забираешь себе семечку, если неправильно - отдаёшь мне. (Ромашка, шкаф, вишня, школа, кукушка, мышь, кошка, рубашка, груша).



Ди «Башня»

У.: - Маша нашла у Мишки интересную игру. Попросила, чтобы Мишка научил в него играть. У нас есть круглые карточки Доббль, на них изображены картинки. Одну карточку я даю тебе, одну себе, остальные лежат в виде башни в открытую. Наша задача найти на общей карточке картинку, которая есть на своей. Кто первый найдет повторяющуюся картинку и правильно ее назовет, забирает карточку себе и собирает свою башню. Чья башня окажется выше, тот и выиграл. (Шапка-шапка, шампунь-шампунь, шкаф-шкаф и т.д.)



Ди «Куб»

У.: - Молодец, какая высокая башня у тебя получилась! А теперь предлагаю поиграть с кубиком.

Открываем карточку Дообль из своей башни, бросаем кубик и выполняем задание в зависимости от того, какой символ выпадет на кубике. 5 - считаем предметы до пяти; ладошка – упражнение «Жадина»; сердечко - «Назови ласково», вопрос – подбери признак, какой предмет; глаз – назови много предметов; схема предложения – придумай с этим словом предложение. (Моя шапка, моя штанга, мои штаны, мой шланг; А я видел много штанг, шахмат, шайб, шкатулок, шпал; Красный шлем, красная шапка, теплая шуба, деревянный шкаф, розовая шкатулка и т.д.)



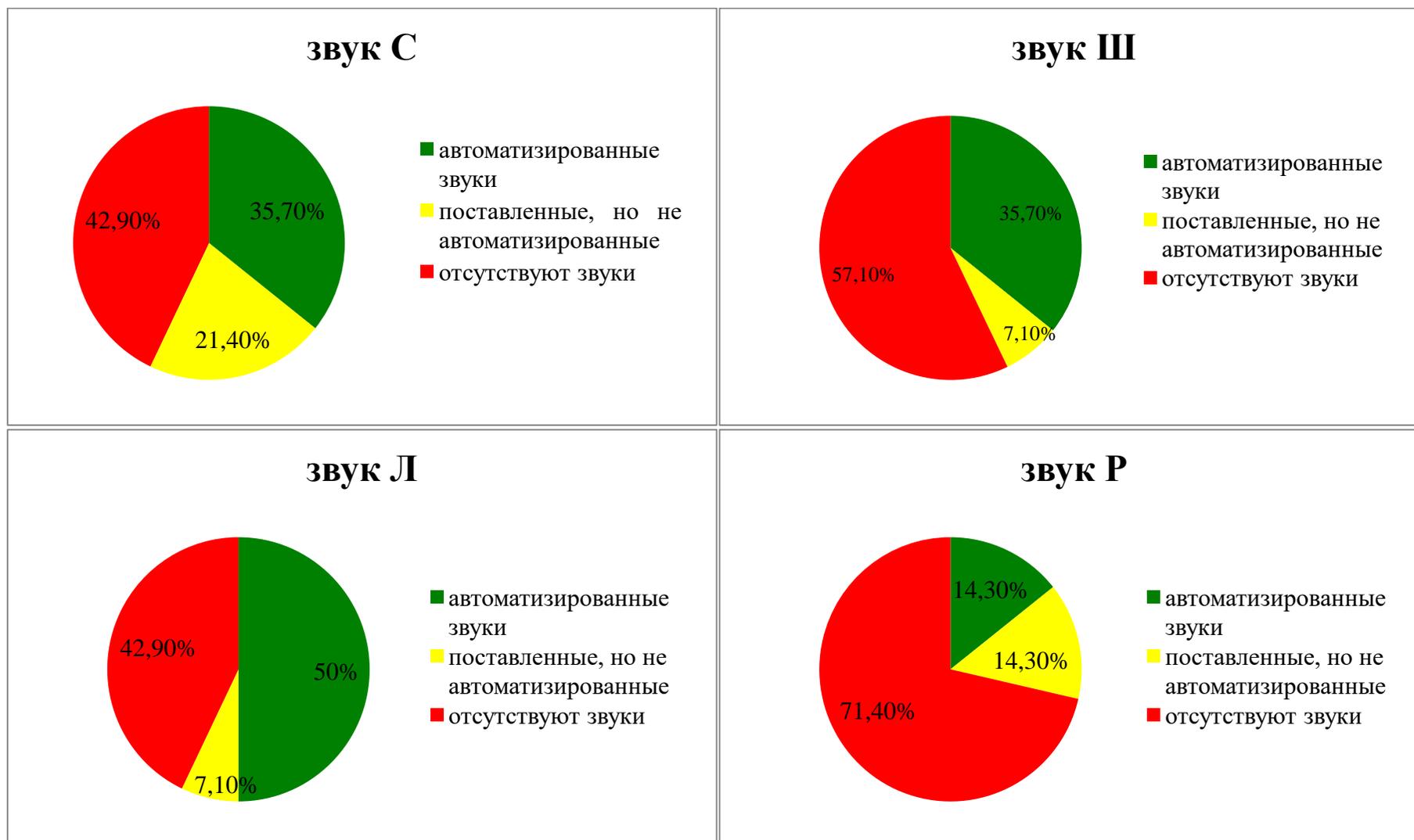
Ди « Прятки»

У.: - Решила Маша поиграть в прятки. Мы тоже поиграем. Посмотри на картинки (шуба, шапка, штаны, шкаф, шайба, шкатулка), назови их, попробуй запомнить. Закрой глаза, я спрятала картинку. Открой глаза и назови, чего не стало? (Не стало шапки, не стало шайбы, не стало шкатулки и штанов и т.д.)

III. Заключительная часть

У.: - Молодец! Какой звук мы учились сегодня правильно произносить? С кем мы сегодня играли? Какое задание тебе понравилось больше? Какое задание было самым трудным? Ты хорошо занималась, молодец. Наши герои приготовили тебе приз – раскраску.

Результаты обследования звукопроизношения детей старшего дошкольного возраста на начало 2018/2019 учебного года
(в%)



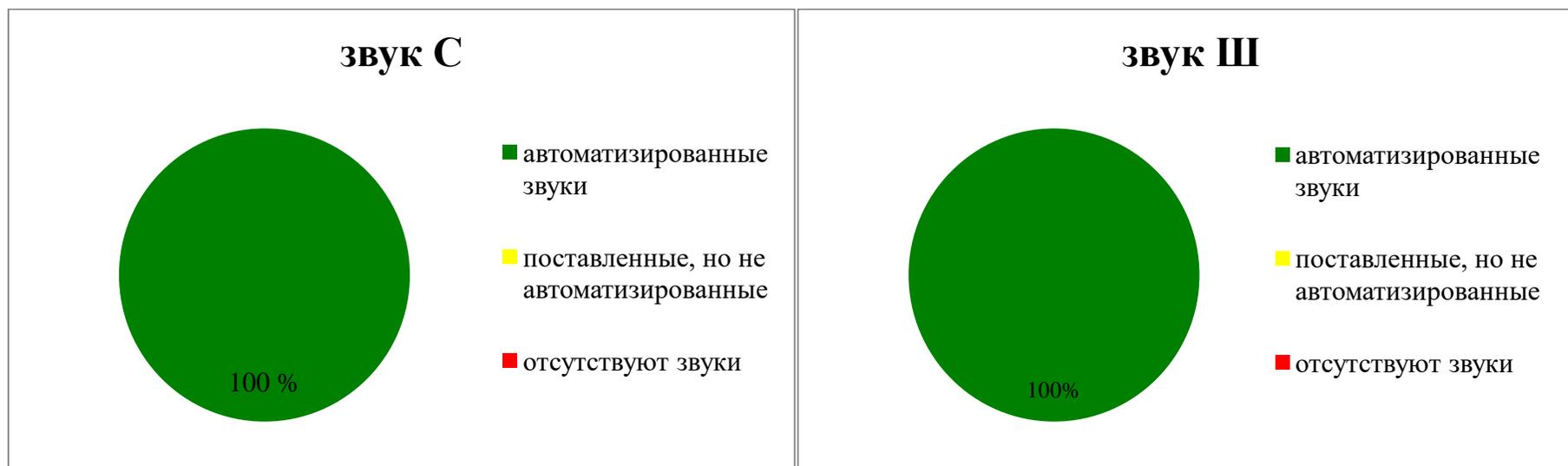
Результат обследования звукопроизношения детей старшего дошкольного возраста на конец 2018/2019 учебного года

| Ф.И. Звук | Изолированно е произнесение | | | | В слогах | | | | В словах | | | | | | | | | | | | | | | | В предложениях | | | | В текстах | | | | | | | |
|--------------|-----------------------------------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|-------------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| | С | Ш | Л | Р | С | Ш | Л | Р | В начале | | | | В середине | | | | В конце | | | | В стечении согласных | | | | С | Ш | Л | Р | С | Ш | Л | Р | | | | |
| Станислав Д. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Владислав П. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Станислав Х. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Анастасия С. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Матвей Б. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Никита Н. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Илья Р. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Анжелика Ш. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Дмитрий Г. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Тимофей В. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Назар К. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Кристина К. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Дмитрий О. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Алина Д. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |

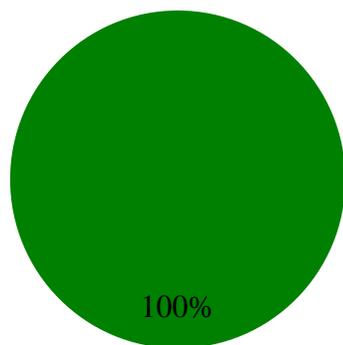
Условные обозначения: «+» - правильное произношение;

«-» - отсутствие звука

Результаты обследования звукопроизношения детей старшего дошкольного возраста
на конец 2018/2019 учебного года (в%)

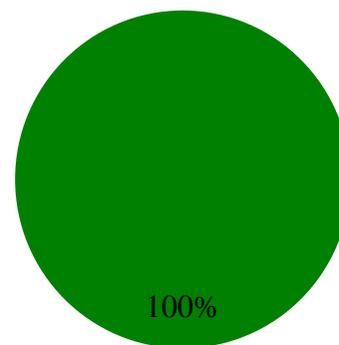


звук Л



- автоматизированные звуки
- поставленные, но не автоматизированные
- отсутствуют звуки

звук Р



- автоматизированные звуки
- поставленные, но не автоматизированные
- отсутствуют звуки