

Меморская Н.Л.

Учебно-методическое пособие «Знайкины перевертыши» (5-7 лет)

Методические рекомендации

Основная задача речевого развития ребенка дошкольного возраста – это овладение нормами и правилами русского языка (сообразно с возрастом), а также развитие коммуникативных способностей.

Использование игр позволяет сделать процесс автоматизации звуков более осознанным, а значит, успешным.

Автоматизация звука – это закрепление правильных движений артикуляционного аппарата для произнесения того или иного звука. Для того чтобы звук автоматизировать его прежде необходимо научиться произносить изолированно.

В пособии предложено несколько игровых полей со «звуковыми дорожками», где вызванный звук автоматизируется по "звуковым дорожкам" изолированно, а затем и в слогах. Перевернув игровое поле, можно закрепить понятия «согласный-гласный», «твердый-мягкий», «звонкий-глухой» автоматизируемый звук.

Предлагаемое пособие направлено на комплексное решение разных речевых задач: воспитание звуковой культуры речи, формирование словаря и грамматического строя речи в единстве с развитием связной монологической речи. Пособие адресовано логопедам, педагогам и родителям детей с речевыми нарушениями старшего дошкольного возраста.

Цель пособия:

Автоматизация звуков Р, Ш, Ж, С, З, Л изолированно, в слогах и словах и словосочетаниях.

Задачи:

Развитие звуковой культуры речи:

-Работа над умением выдавать четкую характеристику звука (согласный-гласный, твердый-мягкий, звонкий-глухой).

-Закрепление умения детей определять место автоматизируемого звука в слове (начало, середина, конец).

-Учить делить слова на части (слоги).

Обогащение словаря и развитие грамматического строя речи:

-Учить согласовывать местоимения "мой", "моя", "моё", "мои" с существительными.

-Учить согласовывать числительные с существительными.

Развивать слуховое, зрительное восприятие, речевое общение, память, образное мышление и внимание.

Игровой материал:

Карточки с «окошками» (отверстиями) с изображением предметных картинок по 16 шт. на каждый автоматизируемый звук, 6 игровых полей для изолированного произношения автоматизируемого звука - «звуковая дорожка», схема для автоматизации звука в прямых и обратных слогах, схема для закрепления характеристики звука, игровое поле для определения количества слогов в слове с изображением точек (цифр) от 1 до 5, игровое поле с изображением символов притяжательных местоимений для согласования местоимений "мой", "моя", "моё", "мои" с существительными, числительных с существительными.

Варианты использования учебно-методического пособия
«Знайкины перевертыши»

Дидактическая игра «Найди место звука в слове»

Цель: Учить детей определять место звука в слове (начало, середина, конец).

Оборудование: игровое поле с символом автоматизируемого звука, предметные картинки с «окошками»

Описание игры: Ребенок отбирает карточку с автоматизируемым звуком и называет слово. Совмещает символ звука на игровом поле в «окошке» предметной картинки (например: кораблик – символ звука Л) и определяет позицию звука в данном слове. Чтобы проверить свой ответ, необходимо повернуть картинку на обратную сторону и совместить символ звука в «окошке» предметной картинки. Если заданный звук слышится в начале слова, то «окошко» будет располагаться в первой клеточке звуковой линейки. Если звук слышится в середине слова, во второй клеточке. Если звук в конце слова, «окошко» размещается в третьей клеточке.

Дидактическая игра «Сосчитай до 5»

Цель: уметь согласовывать имена числительные с существительным в именительном падеже.

Оборудование: предметные картинки с «окошками» на автоматизируемый звук, игровое поле с цифрами.

Описание игры: перед ребенком расположить на столе игровое поле с цифрами от 1 до 5 и предметные картинки на автоматизируемый звук. Совмещая по порядку цифру в «окошке» картинки слева направо,

ребенок проговаривает: "Одна роза, две розы, три розы, четыре розы, пять роз".

Дидактическая игра «МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ»

Цель:

Формировать умения согласовывать притяжательные местоимения МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ с существительными в именительном падеже.

Оборудование: игровое поле с символами местоимений МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ и предметные картинки с «окошками» на автоматизируемый звук.

Описание игры: Совмещая символ местоимения в «окошке» картинки, подходящего к изображенному изображению на картинке, ребенок произносит: «МОЙ ШКАФ». Затем проверяет ответ, перевернув картинку на оборотную сторону, если символы местоимений совпадают, значит, ответ верный.

Дидактическая игра «Поделим слово на части (слоги)»

Цель игры: научить детей делить слова на слоги, определять последовательность звучания слогов в слове, определять количество слогов.

Оборудование: игровое поле с точками (цифрами) от 1 до 5 и предметные картинки с «окошками» на автоматизируемый звук.

Описание игры: Вначале игры ребенок произносит слово, изображенное на предметной картинке, далее необходимо «прохлопать» слово и определить количество частей (слогов) в слове.

Совмещая символ количества слогов в «окошке» картинки, ребенок произносит: «В слове ШКАФ одна часть (один слог)». Затем проверяет ответ, перевернув картинку на оборотную сторону, если количество точек совпадают, значит, ответ верный.

Дидактическая игра «Живое-неживое»

Цель игры: автоматизация звука в словах, расширение знаний о живых и неживых предметах.

Оборудование: предметные картинки на автоматизируемый звук, игровое поле с символами «Живое (сердечко)-неживое (перечеркнутое сердечко)

Описание игры: объяснить детям (или напомнить им при условии, что они уже играли в подобную игру): если задаем вопрос «Кто это?», значит предмет живой. А если задаем вопрос «Что это?», значит предмет неживой. К каждой картинке надо правильно поставить

вопрос, то есть предложить детям подумать, как правильно спросить, например, про собаку: «Кто это?» или «Что это?». Обсуждаем «живой» это предмет или «неживой». Далее предложить дошкольникам определить, что подставить в «окошко» картинку: сердечко (если он живой) или перечеркнутое сердечко (если предмет неживой). Ответ проверяем, перевернув картинку на обратную сторону. Если символы на поле и картинке совпадают, ответ правильный.