

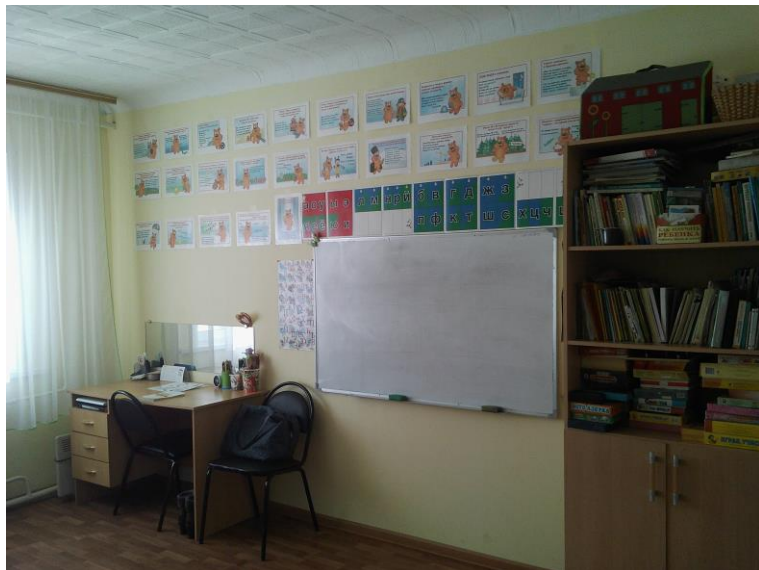
**МКУДО «Центр психолого-педагогической и социальной помощи»
РМО учителей-логопедов Киреевского района Тульской области**

«Презентация логопедического кабинета»

**Подготовила:
учитель-логопед Мызникова Л.А.**

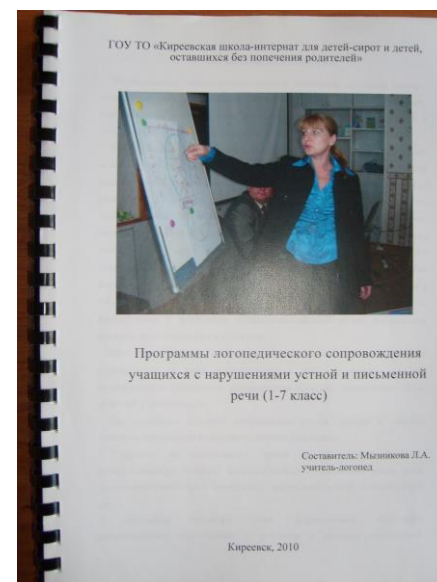
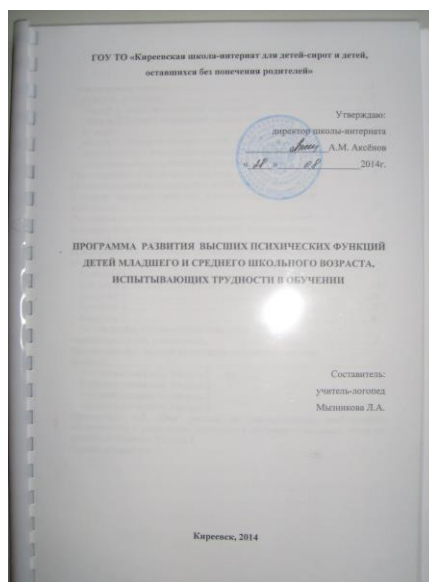
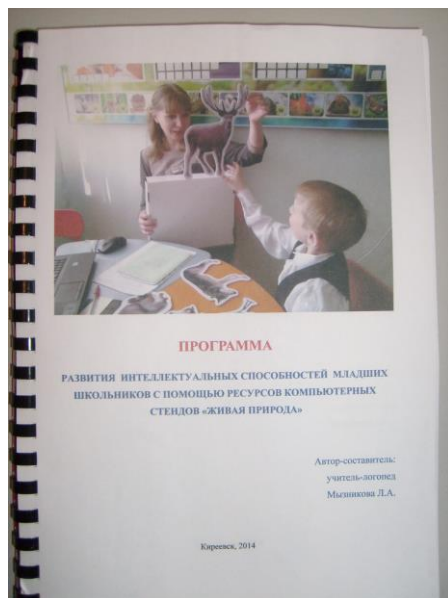
Киреевск, 2019 г.

Логопедический кабинет, площадью 18 кв.м, имеет чёткое зонирование: рабочее **место для индивидуальных занятий** оборудовано большим настенным зеркалом; **зона для компьютерных игр** и демонстрации обучающих презентаций оснащена колонками и микрофоном; **маркерная доска** с прикрепленной над ней лентой букв и правилами орфографии; **зона для фронтальных занятий** представлена партами и стульями; **зона хранения** методической литературы, пособий, настольно-печатных игр оборудована двумя шкафами; **офисная зона** состоит из компьютера и МФУ.



Коррекционно-развивающие программы

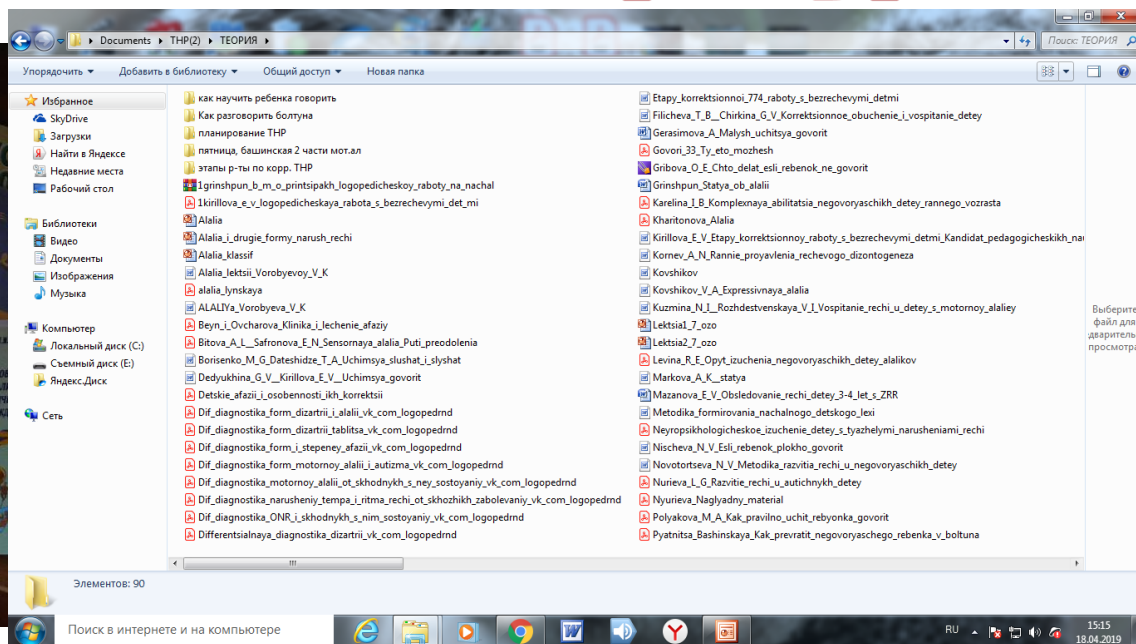
1. Программа коррекции ТНР.
2. Программа коррекции смешанной дисграфии.
3. Программа здоровьесбережения на логопедических занятиях.
4. Программа развития ВПФ у детей младшего и среднего школьного возраста, испытывающих трудности в обучении.
5. Индивидуальные коррекционные программы.



Методическая литература



Печатные издания



Книги в электронном формате



Подписные издания

Пособия для работы с безречевыми детьми

КНИГА «ВРЕМЕНА ГОДА»

Книга состоит из четырёх страниц, каждая из которых посвящена определённому времени года. Пособие применяется с целью развития мелкой моторики, осведомлённости, связной речи. Целевая аудитория: дети раннего дошкольного возраста, дети с ОВЗ.

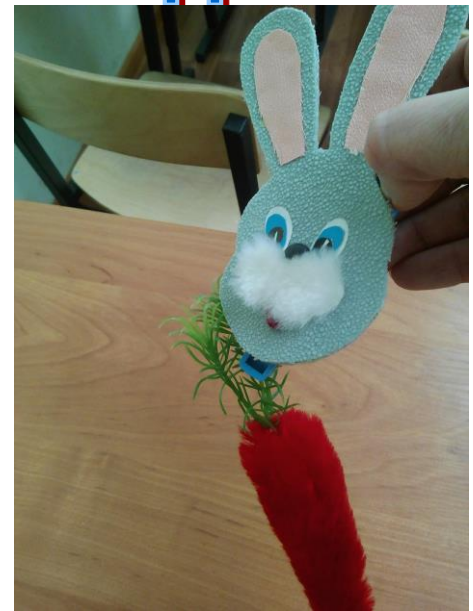


Пособия для работы с безречевыми детьми

ИГРА «АМ-НЯМ»

Предназначена для работы с
неговорящими детьми.

Цель: вызывание речевой активности у
безречевых детей посредством
синхронизации речи с движением.



Пособия для работы с безречевыми детьми



ИГРА «ТОП-ТОП»

Предназначена для работы с неговорящими детьми.

Цель: вызывание речевой активности у безречевых детей посредством синхронизации речи с движением; ритмизация речи посредством «прохождения» различных ритмизованных дорожек.



Пособия для работы с безречевыми детьми



ГУСЕНИЦА НА ЛИПУЧКАХ

Пособие предназначено для отработки ритмизации речи, координации речи с движением; усвоение прямого и обратного счёта.

ПИРАМИДКИ НА ЛИПУЧКАХ

Цель: отработка пространственных отношений, понятий больше-меньше, последовательности.



КОЛЕЧКИ НА ПУГОВИЦАХ

Цель: развитие мелкой моторики, отработка основных цветов, последовательности.

Пособия для работы с безречевыми детьми



КРУГИ «СТРОИМ ФРАЗУ»



РАБОЧИЕ ЛИСТЫ «СКАЖИ ФРАЗУ»



ЦЕПОЧКИ ЗВУКОПОДРАЖАНИЙ



РЕЧЕВЫЕ МАТРИЦЫ



ЦЕПОЧКИ СЛОВ



РАБОТА СО ЗВУКОПОДРАЖАНИЯМИ

Пособия по коррекции звукопроизношения



КРУГИ АВТОМАТИЗАЦИИ



УЛИТКИ АВТОМАТИЗАЦИИ

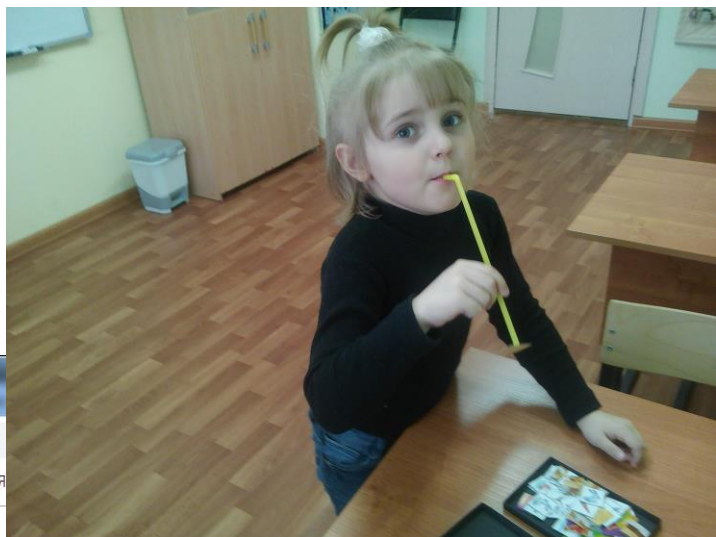


**ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ
ЗВУКОВ**



ИГРЫ С ФОНАРИКОМ

Развитие дыхания



Воздушная струя | Избранное | Закладки



Букет для мамы
Воздушная струя



Вертолёт
Воздушная струя



Ветерок и жуки
Воздушная струя



Кот и сосиска
Ритмизация речи



Нет сорнякам!
Воздушная струя



Обезьяна и поцелуй
Ритмизация речи



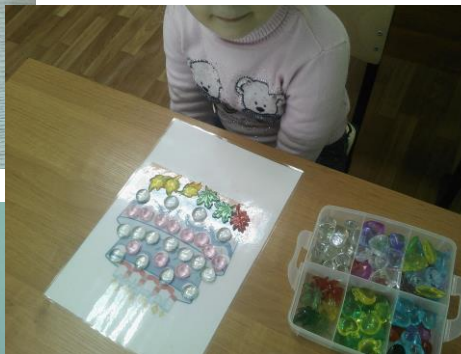
Привет планетам
Отражённая речь



Пчела и мёд
Воздушная струя

Напишите нам, мы онлайн!

Пособия по сенсорному развитию



Пособия по обучению чтению



ИГРУШЕЧНАЯ АЗБУКА

Предназначена для изучения алфавита детьми старшего дошкольного возраста и младшего школьного возраста. Также с успехом используется мною для изучения букв детьми 4-летнего возраста. Все игрушки изготовлены вручную из бросовых материалов. Буквы на липучке, что позволяет работать с конкретно изучаемыми буквами на занятии.

МЕХОВАЯ АЗБУКА



Многофункциональные пособия



ЛЕПБУК «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДОМОВЁНКА КУЗИ»

Лепбук представляет собой папку-передвижку с шестью страницами. Можно использовать как книгу, перелистывая страницы с заданиями.

Идея такова: у домовёнка Кузи Кощей Бессмертный похитил его друга - рыжего кота Ваську. Кузя отправляется на поиски своего товарища. Во время путешествия он встречает различных сказочных героев: старичка-лесовичка, Бабу Ягу, болотных Кикимор, Лешего, Змея Горыныча и, наконец, попадает в замок Кощей Бессмертного. На каждом этапе домовёнок выполняет задания, которые предлагают выполнить сказочные персонажи, и только после этого они показывают дорогу к замку Кощей.



Фигурка Кузи на липучке. На каждой странице прикреплён маленький конверт с заданием, на обратной стороне имеется большой конверт, для игр формата А4. В конце своего пути Кузя спасает кота Ваську, и они уходят из замка Кощей (фигурка кота тоже на липучке).

Лепбук представляет собой форму, которая может наполняться различным содержанием. Выполнен из бросового материала.

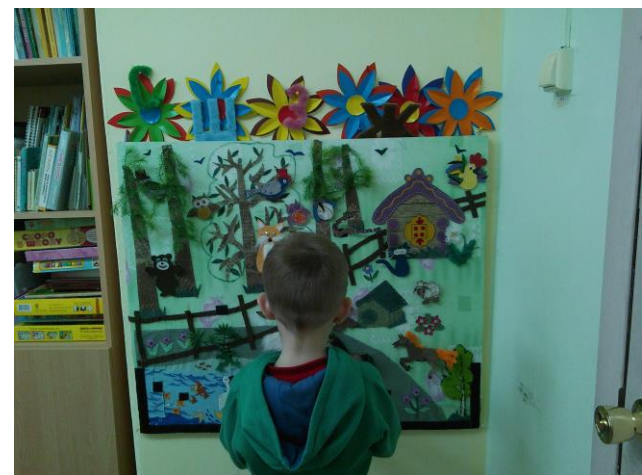
Многофункциональные пособия

ИГРА «КТО ГДЕ ЖИВЁТ?»

Аудитория: дети от 3 до 8 лет с различными диагнозами (детидилопатия, РАС, интеллектуальная недостаточность, СДВГ, ЗПР, ЗРР).

Цель: развитие связной речи, расширение осведомлённости, обогащение словаря по теме «Дикие и домашние животные».

Пособие представляет собой настенное панно размером 90см X 75см, которое висит на доступной для ребёнка высоте. Картина обтянута плотным материалом и поделена на три зоны: лес, водоём, подворье. По всему панно пришиты липучки, на которые ребёнок должен прикрепить животных, сделанных из плотной ткани, соответственно их среде обитания.



Вариант 1.

Цель: обогащение словаря по теме «Дикие и домашние животные», формирование связного высказывания.

Инструкция: Прикрепи животное туда, где оно живёт. Расскажи о нём. Ребёнок крепит на панно плоскостное изображение животного и составляет связное высказывание: «Лиса—дикое животное. Она живёт в лесу».

Вариант 2.

Цель: отработка пространственных понятий слева, справа, впереди, позади.

Инструкция: Ребёнку предлагается выбрать любимое животное, поместить его на панно туда, где оно живёт. Затем педагог предлагает поместить справа от животного, например, собачку, слева—корову, позади—кошку, впереди—барашка и т.д.

Вариант 3.

Цель: развитие понимания предлогов, ликвидация аграмматизмов в предложно-падежных конструкциях.

Инструкция: Педагог просит ребёнка поместить, например, петушка на забор, цыплят у забора, кошку около дома, медведя под дерево и т.д. ребёнок выполняет инструкцию и проговаривает, где находится животное.

Вариант 4.

Цель: автоматизация и дифференциация звуков в спонтанной речи.

Инструкция: Педагог предлагает ребёнку «заселить» панно только теми животными, в названии которых есть заданный звук. Ребёнок выполняет задание и чётко произносит названия животных.



Игра по варианту №4. Дифференциация С-Ш-З-Ж.

Вариант 5.

Цель: отработка правильного образования формы ед.ч. и мн.ч. Р.п. существительного; развитие зрительной памяти.

Инструкция: После проведения игры по варианту 1 ребёнку предлагается закрыть глаза. Педагог убирает одно или нескольких животных, ребёнок отвечает на вопрос «Кого не стало?» или «Нет кого?»

Вариант 6.

Цель: развитие воображения, творческого мышления, связной речи.

Инструкция: Ребёнок наугад (с закрытыми глазами) достаёт из чудесного мешочка плоскостное изображение животного, помещает его на панно и начинает рассказ. Например: Однажды (достаёт фигурку животного) решил(а) погулять. Пошла к пруду и встретила (достаёт ещё одну фигурку животного, помещает на панно). -Здравствуй, –Здравствуй, Давай играть..... Позвали они (достаёт следующую фигурку) и т.д.

Вариант 7.

Цель: развитие логического мышления, категоризации, развитие осведомлённости.

Инструкция: после проведения игры по варианту 1 ребёнку предлагается в каждой группе животных выделить подгруппы. Например, дикие животные—хищные, травоядные; птицы, звери, земноводные; впадают в спячку, не впадают в спячку и т.д.; домашние животные—птицы, звери; есть копыта, нет копыт; водоплавающие птицы, не умеющие плавать птицы; плотоядные, травоядные, всеядные и т.д.



Вариант 8.

Цель: вызывание речевой активности у неговорящих детей.

Инструкция: после проведения игры по варианту 1 безречевому ребёнку предлагается показать (по возможности повторить), кто подал голос. Педагог озвучивает звукоподражания (мяу, и-а, ух-ух, ко-ко, фыр-фыр и т.д.), ребёнок указывает на животное и старается повторить его голос.

Вариант 9.

Цель: активизация глагольного словаря у детей с ТНР.

Инструкция: Педагог указывает на животное, расположенное на панно, и спрашивает «Что он (она) делает?» Ребёнок отвечает простым нераспространённым предложением. Например, «Лиса сидит», «Свинка лежит», «Гусь плывёт» и т.д.

Вариант 10.

Цель: развитие логического мышления.

Инструкция: Педагог зачитывает загадку, а ребёнок находит на панно животное-отгадку.

Вариант 11.

Цель: развитие навыков словообразования (детёныши животных).

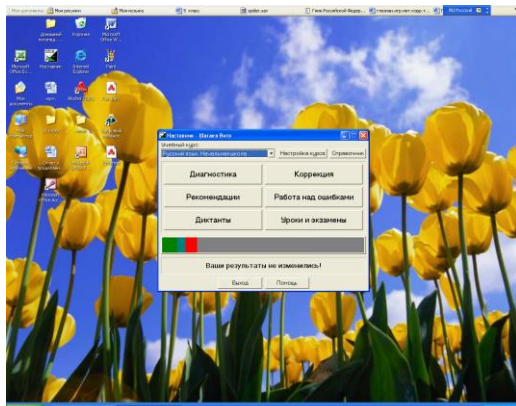
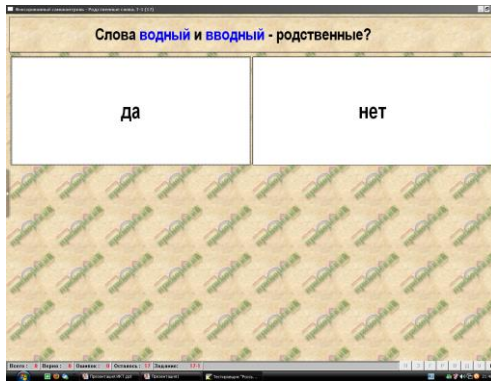
Инструкция: Педагог просит ребёнка выбрать животное на панно и ответить, как называют его детёныша (детёнышей)?

ИКТ технологии

ПРОГРАММНЫЙ МОДУЛЬ «СЕМЕЙНЫЙ НАСТАВНИК»

Это серия мультимедийных учебных комплексов, выполненных в единой технологии, которые при установке интегрируются в единую обучающую среду. Главный программный модуль этой среды предназначен для организации начальной и уточняющей диагностики пробелов в знаниях, выдачи ребёнку индивидуальных рекомендаций по устранению выявленных пробелов, проведения коррекционной работы, визуального контроля за усвоением учебного материала.

Основу каждого комплекса составляет мультимедийная система тестов, диктантов и уроков. Количества учебного материала достаточно для того, чтобы организовать обучение ребёнка на протяжении всего учебного года: 3-5 сеансов по 15-20 минут интенсивной работы каждую неделю. Предлагаются различные стратегии обучения, учитывающие различия в интеллектуальных и психологических особенностях детей. Учебный комплекс «Русский язык. Начальная школа» охватывает традиционную программу по русскому языку 2-4 классов. Его основу составляют 6500 разноуровневых тестовых заданий, каждое из которых имеет отсылки на контекстную и справочную информацию.



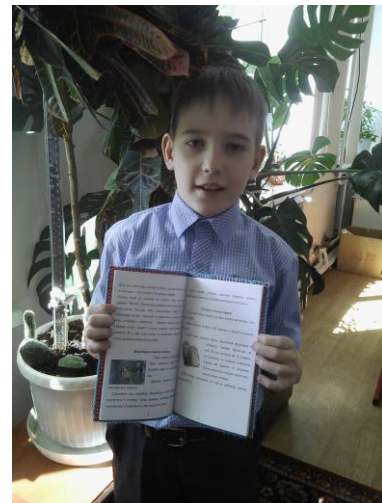
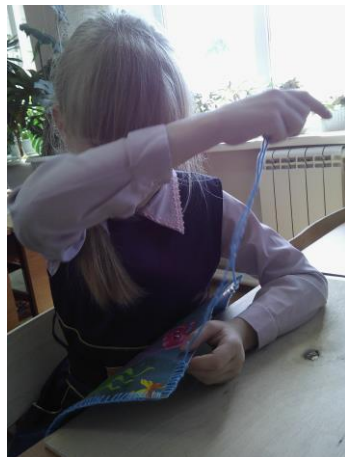
ИКТ технологии

ПРОГРАММА «ИГРЫ ДЛЯ ТИГРЫ»

Применение программы “Игры для Тигры” способствует индивидуализации и повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса. В программе более 50 упражнений, объединенных в четыре тематических блока, представляющих основные направления коррекционной работы: "Фонематика", "Просодика", "Лексика" и "Звукопроизношение".



ИКТ ТЕХНОЛОГИИ



ПРОГРАММА WORD

Ресурсы текстовой программы используются мною с целью развития звуко-буквенного анализа, связной речи и коррекции лексико-грамматической недостаточности.

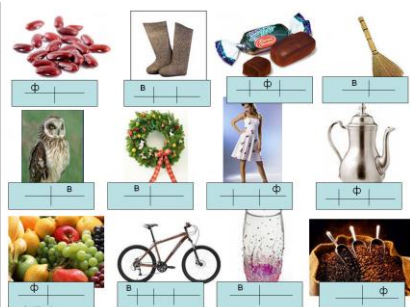
Во время обучения на логопедическом пункте все творческие работы детей оформляются в форме электронной книги, которую воспитанник печатает сам. Возможности программы позволяют сразу обнаружить ошибки и вовремя их исправить (текстовый редактор подчёркивает красным орфографические ошибки и зелёным пунктуационные). Это позволяет формировать у детей орфографическую зоркость, самоконтроль, а также способствует развитию связной речи и побуждает к творчеству.

ИКТ ТЕХНОЛОГИИ

ПРОГРАММА PowerPoint

Возможности данной программы используются для создания мультимедийных презентаций и компьютерных игр, которые позволяют оптимизировать коррекционно-развивающую деятельность.

Презентации используются как на фронтальных занятиях, так и в индивидуальных формах работы. Это позволяет снизить количество громоздкого демонстрационного материала и увеличивает темп деятельности на логопедическом занятии.



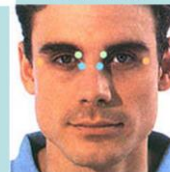
Редкий лес	→	Густой
Редкий волос	→	Частый
Тонкий лёд	→	Грубый
Тонкая работа	→	Толстый
Крупный орех	→	Маленький
Крупный ребёнок	→	Мелкий
Мягкий хлеб	→	Тяжёлый
Мягкий шаг	→	Чёрствый
Мелкий дождь	→	Глубокий
Мелкий ручей	→	Частый
Свободный стул	→	Занятый
Свободный костюм	→	Тесный

Коса
Лисички
Месяц
Цвет
Цепь



поднос

переносица



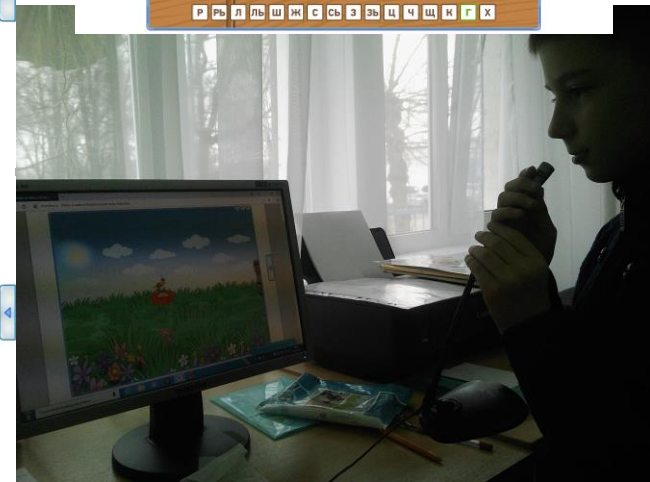
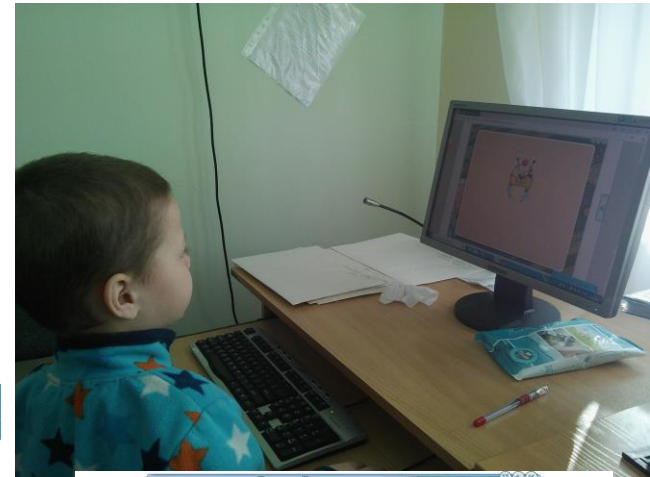
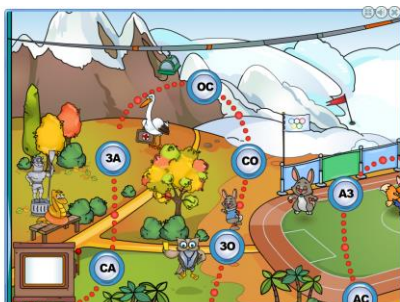
ИКТ технологии

МЕРСИБО

Онлайн-портал для
детских специалистов и
детей с родителями.

225 игр для развития:

- речи детей от 2 до 10 лет
- навыков чтения, счета и грамматики
- внимания, памяти и мышления
- общего кругозора
- моторики



ИКТ технологии

ОБУЧАЮЩАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ - БАБА ЯГА УЧИТСЯ ЧИТАТЬ

Эта обучающая компьютерная программа уникальна: в ней впервые предложен подход к изучению азбуки в стихах и играх. Чудные рифмовки Бабы Яги на каждую букву алфавита научат ребенка не только читать, но и составлять поэтические строчки.

Игровые задания и головоломки составлены с учетом методики опережающего обучения, которая позволяет заниматься по программе как малышам, начинающим учить буквы, так и тем, кто уже читает свои первые книжки.



Пособия по коррекции дисграфии и дислексии



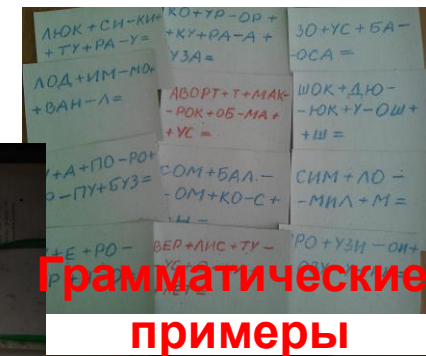
Изографы



Словоформы



Наборы перфокарт



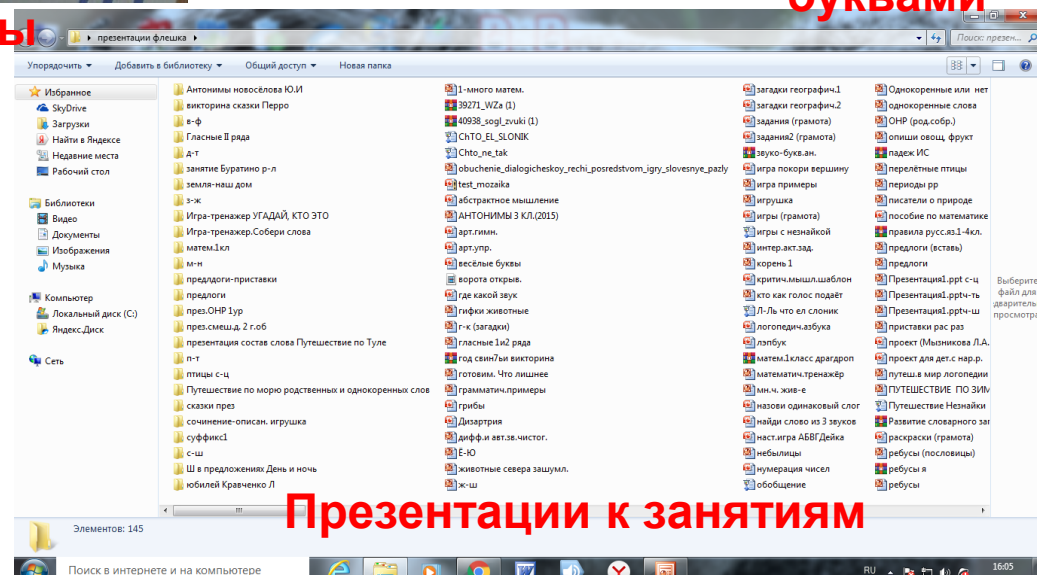
Грамматические примеры



Рисование буквами



Ребусы, головоломки



Презентации к занятиям