

Дидактическое пособие «Морские чудеса»



В нашем детском саду в последнее время постоянно увеличивается количество детей с тяжелыми нарушениями речи. На данный момент 75% воспитанников комбинированных групп – дети с общим недоразвитием речи, имеющие особые образовательные потребности. Это вызывает необходимость дидактического оснащения развивающей предметно-пространственной среды, соответствующей особенностям детей с ТНР. Еще В.А. Сухомлинский уделял особое место игре и указывал на необходимость разработки игр для дошкольников.

К сожалению, современные дети увлечены компьютерными играми, телевизором и совершенно не желают играть в настольно-печатные игры. Именно это обстоятельство поставило нас перед необходимостью разработки и создания таких настольных дидактических игр, которые смогли бы заинтересовать наших воспитанников с одной стороны, а с другой – служили бы достижению коррекционных целей.

Изготовление пособий своими руками позволяет разнообразить подачу программного материала с учетом возможностей детского контингента. Такие игры позволяют ребенку раскрыть свой потенциал, используя различные анализаторы организма (слуховые, зрительные, тактильные) и направить образовательный процесс на достижение положительных результатов.

Данное дидактическое пособие является многофункциональным, так как направлено на развитие речи, мелкой моторики, тактильного восприятия, внимания, мышления, способствует закреплению правильного

звукопроизношения в ходе специально подобранных игр с логопедическим содержанием.

Все игры объединены одной лексической темой «Обитатели морей и океанов». Игровой материал пособия (корабль, морской невод, водолаз, батискаф, подводные пещеры, камень, сундук с сокровищами, кораллы, мешочек с ракушками, магнитная удочка с рыбками) является динамичным, съемным, его можно использовать (передвигать, открывать-закрывать, расстегивать-застегивать, вылавливать, прикреплять и т.д.) в соответствии с замыслом игры. Каждая игра подобрана таким образом, чтобы побуждать ребенка к выполнению определенного речевого задания и стимулировать речевую активность. Главной целью любой дидактической игры является обучение. Поэтому ведущим компонентом в ней выступает дидактическая задача, которая скрыта от ребёнка игровым приемом.

Пособие можно использовать на различных этапах автоматизации, звука [Р] (в слогах, в словах, во фразе), а также для дифференциации сонорных звуков [Р-Л] с разными возрастными категориями дошкольников (от 4 до 7 лет).

Пособие используется как для индивидуальной, так и для подгрупповой работы (от 2 до 4 человек).

Данное пособие могут использовать в совместной деятельности с детьми учителя-логопеды, воспитатели, родители.

Игры для развития общих речевых навыков

«Найди друга осьминогу»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: невод, 4 осьминога-игрушки, 1 осьминог на игровом поле.

Описание игры: в невод попались осьминоги. Предлагается послушать, как звучит каждый осьминог, и подобрать ему пару с таким же звучанием.

«Подбери рифму»

Цель: развитие слухового внимания; для детей подготовительной группы – познакомить с родственными словами.

Плавники у нас росли бы,
Мы бы плавали, как ... рыбы.
Я б хвостом махала гибким
И резвилась словно ... рыбка.
Вот с крючка срывает крошки
Очень мелкая ... рыбешка.
Выплывает, корм ища,
Пребольшая ... рыбища.
Эх, сорвался мой улов! –

Рассердился ... рыболов.
Рыба не клюет никак,
Видно, я плохой ... рыбак.
От обиды чуть не плачет,
Но сидит весь день, ... рыбачит.
Рыбаку ужасно жалко,
Что не удалась ... рыбалка.

«Кого прячут водоросли»

Цель: развитие физиологического дыхания, силы выдоха.

Оборудование: фиолетовые кораллы с фиолетовыми водорослями, осьминог (или любая другая игрушка из фетра на липучке).

Описание игры: среди кораллов за водорослями прикрепляется на липучке морской обитатель (осьминог, краб и т.д.). ребенку предлагается подуть на водоросли, узнать и назвать, кто спрятался за ними.

Пальчиковая игра «Жил да был налим»

Цель: развитие мелкой моторики рук.

Жил да был один налим,

Плавные движения сложенными ладошками, имитирующие движения плавников

Два ерша дружили с ним,

Ладони раздвинуты, движения ладонями порознь

Прилетали к ним три утки

По четыре раза в сутки

Руки сложены накрест, взмахи ладонями

И учили их считать:

Раз, два, три, четыре, пять

Загибать пальчики, начиная с мизинца.

Подвижная игра «Теплоход»

Цель: развитие ориентировки в пространстве, слухового внимания, общей моторики, координации речи с движением.

Оборудование: речевой материал.

От зеленого причала

шаг вперед, руки опущены

Оттолкнулся теплоход.

Раз, два –

два шага назад

Он назад шагнул сначала,

А потом шагнул вперед –

два шага вперед

Раз, два.

И поплыл, поплыл по речке,

руки вытянуты вперед и

Набирая полный ход.

сомкнуты – это нос теплохода,
движения по кругу мелкими

«Морской путь» (ниткография)

Цель: развитие мелкой моторики рук, зрительного внимания, оптико-пространственной ориентировки.

Оборудование: игровое поле, водоросли-ниточки.

Описание: ребенку предлагается задача – помочь русалочке подняться на поверхность воды, «проложить» для нее морской путь вверх между пузырьками с помощью синей водоросли (ниточки). Вариант игры: помочь крабику совершить путешествие к батискафу (дельфинчику, осьминогу), проложить для него морской путь с помощью желтой водоросли (ниточки).

«Найди сокровище»

Цель: развитие умения ориентироваться на плоскости.

Оборудование: игровое поле, водолаз, сундук с сокровищами.

Описание игры: водолазу нужно достать сокровища со дна моря, ребенку предлагается помочь герою – рассказать, куда и как он должен перемещаться (опуститься вниз, повернуть направо и т.д.).

«Куда плывут рыбки»

Цель: развитие право-левосторонней ориентировки на плоскости.

Оборудование: 5 разноцветных рыбок (в зеленом конверте)

Описание игры: ребенку предлагается расположить рыбок на игровом поле так, чтобы 2 рыбки плыли налево, а 3 рыбки плыли направо. Вариант игры: один ребенок располагает рыбок, плывущих направо, а другой – налево.

Игры для развития сенсорного восприятия

«Морской еж»

Цель: обучение приемам самомассажа рук.

Оборудование: массажный шарик су-джок.

Описание игры: в сундуке с сокровищами спрятался «морской еж», водолаз его нашел и предлагает нам размять пальчики и сделать самомассаж.

«Ежа» в руки нужно взять, (берем массажный мячик)

Чтоб иголки посчитать. (катаем между ладошек)

Раз, два, три, четыре, пять! (пальчиками одной руки нажимаем на шипики)

Начинаем счет опять. (перекладываем мячик в другую руку)

Раз, два, три, четыре, пять! (пальчиками другой руки нажимаем на шипики)

«Узнай на ощупь»

Цель: развитие тактильных ощущений и восприятия, активизация словаря прилагательных.

Оборудование: игровое поле, персонажи, выполненные из различного по структуре материалов.

Описание игры: перед ребенком раскладываются персонажи из фетра, мягкого пластика, пластмассы, гладкого стекла и предлагается их ощупать. Каждый персонаж называется. После этого ребенок закрывает глаза и угадывает предмет на ощупь. Детям старшего возраста предлагается назвать качество предмета: гладкий, колючий, шершавый, мягкий, твердый.

«Найди домик для рыбки»

Цель: развитие представлений о форме и цвете, активизация словаря существительных и прилагательных.

Оборудование: пещера с замком, рыбки разной формы на липучках.

Описание игры: в море плавают рыбки с разной формой туловища (круглое, овальное, квадратное, треугольное). Ребенку предлагается помочь рыбке вернуться в подводную пещеру и там найти свой домик. После этого предлагаем назвать цвет и форму рыбки.

Игры для развития лексико-грамматической стороны речи

«Кто в море живет?»

Цель: активизация словаря существительных.

Оборудование: игровое поле и персонажи.

Описание игры: ребенку предлагается назвать всех морских обитателей.

Вариант игры: назвать живых и неживых персонажей игры; отгадать загадки про морских обитателей.

«Назови одним словом»

Цель: формирование обобщающей функции речи.

Оборудование: игровое поле и персонажи.

Описание игры: ребенку предлагается назвать одним словом перечисленные предметы.

Речевой материал:

Краб, дельфин, кораллы, осьминог – морские обитатели.

Корабль, батискаф, лодка – водный транспорт.

Водолаз, капитан, моряк – морские профессии.

«Найди маленького братика и назови его ласково»

Цель: развитие навыка словообразования существительных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Оборудование: игровое поле, одноименные персонажи разного размера.

Описание игры: ребенку предлагается для каждого обитателя найти пару меньшего размера и правильно назвать.

Речевой материал: рыба – рыбка, осьминог – осьминожек, дельфин – дельфинчик, камень – камешек, краб – крабик.

«Скажи, какой»

Цель: развитие умения образовывать относительные прилагательные.

Оборудование: игровое поле, игровые персонажи.

Описание игры: ребенку предлагается сказать, как называется песок у моря – морской.

Речевой материал: коралл в море – морской, рыба в море – морская, ракушка в море – морская, рыбы в море – морские, обитатель в море – морской, краб в море – морской, водоросль в море – морская и т. д.

«Похвали!»

Цель: активизация словарного запаса, развитие умения подбирать слова-признаки к предметам.

Оборудование: игровое поле, персонажи.

Описание игры: к выбранному персонажу пособия предлагается подобрать слова. Например: корабль (какой?) – большой, красивый, разноцветный и т. д.

Вариант игры: что умеет делать рыбка? Она умеет плавать, нырять, плескаться, зарываться в песок и т.д.

«Пара к паре»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: игровое поле.

Описание игры: ребенку предлагается выбрать одно слово из трех по аналогии с предыдущей парой и объяснить, чем похожи эти пары.

Речевой материал:

1) подводная лодка – мотор; лодка – (парус, вода, палуба);

2) машина – шофер; корабль – (машинист, капитан, море).

«Живое-неживое»

Цель: закрепление умения различать живые и неживые предметы, развитие внимания, памяти, мыслительных процессов.

Оборудование: игровое поле, игровые персонажи.

Описание игры: предлагается внимательно рассмотреть морскую картинку с героями и назвать предметы, отвечающие на вопросы КТО? ЧТО? Уточнить, как говорим про эти предметы (живые предметы; неживые предметы).

«Скажи наоборот»

Цель: развитие словаря, умения подбирать слова-антонимы.

Оборудование: Речевой материал.

Описание игры: предлагается послушать предложение и закончить его, подобрав подходящее по смыслу слово.

Речевой материал:

Камень тяжелый, а пушинка

Самолет летит быстро, а лодка плывет

Лодка маленькая, а корабль

Батискаф на дно опустился, а потом он

«Кому нужны эти вещи»

Цель: развитие умения употреблять существительные в дательном падеже.

Оборудование: игровое поле, предметы.

Описание игры: дети определяют, кому нужны перечисленные предметы.

Речевой материал:

Ласты нужны... (водолазу).

Ракушка нужна... (улитке).

Удочка нужна... (рыбаку).

Водоросли нужны... (рыбкам).

Спасательный круг нужен... (моряку).

Невод нужен ... (рыбаку).

«Чего (кого) не стало»

Цель: развитие зрительного внимания, памяти, развитие умения употреблять существительные в родительном падеже единственном числе.

Оборудование: игровое поле, динамичные игровые персонажи (краб, удочка, рыбка, водолаз, дельфин, ракушка, морская звезда, осьминог).

Описание игры: предлагается посмотреть на игровое поле и запомнить героя, затем дети отворачиваются, героя убирают с поля и просят назвать, кого (чего) не стало. Вариант игры – сказать, что изменилось на морском дне.

«Собери ракушки»

Цель: закрепление согласования числительных с существительными, развитие мелкой моторики.

Оборудование: ракушки в мешочке.

Описание игры: ребенку предлагается посчитать ракушки (любого морского обитателя) от 1 до 5 (10). Добиваться четкого проговаривания окончаний слов.

Например: одна ракушка, две ракушки и т. д.

«Назови, где»

Цель: закреплять умение употреблять предлоги НА, ПОД, НАД, МЕЖДУ.

Оборудование: игровое поле, персонажи игровые.

Описание игры: взрослый размещает любого морского обитателя относительно подводного камня, а ребенок называет местоположение.

Например: краб на камне, под камнем и т. д.

«Составь предложение о любом морском обитателе»

Цель: формирование синтаксической функции речи.

Оборудование: игровое поле.

Описание игры: ребенку предлагается придумать историю с любым понравившимся ему персонажем.

Игры для развития навыков звуко-слогового анализа,
закрепления правильного произношения звука [Р]

«Морские звезды»

Цель: формирование звукового анализа слова, автоматизация звука [Р] в словах.

Оборудование: коралл, морские звезды с картинками, названия которых содержат звук [Р] в начале, в середине или в конце слова.

Описание игры: к морской звезде приплыли ее друзья – морские звезды, на брюшках которых находится картинки. Нужно назвать картинку, определить место звука [Р] и распределить на коралле так: если звук находится в начале слова – поместить на коралл слева, если в середине слова – поместить в центр коралла, а если в конце слова – поместить на правую часть коралла.

«Найди друзей»

Цель: формирование слогового анализа слова.

Оборудование: дельфины с картинками (в красном конверте), названия которых состоят из 1-2-3 слогов и содержат [Р].

Описание игры: к дельфину приплыли гости, ребенку предлагается определить количество слогов в слове «ДЕЛЬФИН» и подобрать таких дельфинов, в названии которых аналогичное количество слогов.

«Рыбалка»

Цель: формирование дифференциации звуков [Р] и [Л].

Оборудование: удочка с магнитом, рыбки с предметными картинками (в фиолетовом конверте), в названии которых есть дифференцируемые звуки, два ведерка с кармашками для символов звуков.

Описание игры: ребенок по очереди вылавливает удочкой рыбок, определяет наличие того или иного звука и кладет картинку в соответствующее ведерко.

«Кто больше назовет»

Цель: развитие фонематических представлений.

Оборудование: игровое поле с персонажами.

Описание игры: ребенку предлагают внимательно посмотреть на игровое поле и посоревноваться в назывании слов со звуком [Р].