

Российская Федерация, Краснодарский край, город Краснодар
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида №24»
350002, г. Краснодар Центральный округ, ул. Березанская, д. 37,

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«Звуковой куб»



Подготовила учитель-логопед
МБДОУ МО г. Краснодар
« Детский сад № 24»
Маркарова Тамара Гургеновна,

г. Краснодар, 2023г.

«Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

Пояснительная записка

Актуальность

В дошкольном возрасте ведущей, главной деятельностью ребенка является игра. Это не только забава, удовольствие, баловство. Игра – это способ познания себя и окружающего мира, возможность научиться соотносить свои желания с желаниями других, развитие коммуникативных умений, нормы поведения в той или иной ситуации, формирование понятия правила. И поэтому процесс обучения ребенка не может проходить без нее.

Усвоение программного материала зависит от правильного выбора методов обучения. Необходимо применять такие методические приемы, которые привлекают внимание, заинтересовывают каждого ребенка. Педагогу необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности. Этой цели и служат дидактические игры.

Пособие «Звуковой куб» разработано учителями – логопедами детского сада № 24 с целью процесса автоматизации и дифференциации звуков в слогах, словах и фразовой речи. Данный практический материал универсален и может использоваться как в образовательной деятельности, так и в игровой для детей с тяжёлыми нарушениями речи. Разработанные задания соответствуют требованиям ФГОС ДО в познавательной области и области речевого развития.

Цель: Достижение положительной динамики в процессе коррекционной работы по формированию и развитию речевой активности по средствам использования «Звукового куба»

Ожидаемый результат:

Применение данного дидактического пособия способствовало правильному произнесению автоматизированного звука в слове. А учет подбора слов с заданным звуком, согласно лексической тематики недели, обеспечил частое употребление данных слов, т.е. способствовал формированию речевого навыка, закреплению слова с правильно произносимым звуком, в словаре ребенка, превращая речевой навык в умение.

Практическое использование:

«Звуковой куб» является разновидностью дидактической игры, которую можно использовать в качестве обучающего взаимодействия взрослого и ребенка. При этом, игра становится основным видом деятельности и имеет две цели: одна из них – обучающая (которую преследует педагог), а другая – игровая (ради которой действует ребенок). Эти цели дополняют друг друга и обеспечивают усвоение программного материала.

Пособие, являясь средством обучения, может быть использовано для закрепления любого программного материала при проведении индивидуальных и групповых занятий как учителем – логопедом, так и воспитателем. В процессе работы с «кубом» каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт.

Дети, играя с «кубом» получают новые знания, закрепляют навыки действий с различными предметами, учатся общаться со своими сверстниками и со взрослыми.

Детей не увлекает повторение одних и тех же слогов, поэтому куб, состоящий из шести граней разного цвета и плоскостных изображений предметов, животных, растений и т.д. поддерживает стойкий интерес ребёнка на протяжении всего процесса деятельности. Изображения съёмные, прикрепляются к кубу с помощью липучек. Задача ребенка - выполнить задание и правильный ответ расположить на кубе (с помощью картинок-липучек), тем самым помочь разным героям, которые встречаются на пути. Дошкольникам интересно повторять одни и те же слова, используя разные картинки и помогая герою преодолеть трудности. В процессе игры ребенок выполняет разные увлекательные задания. Дети с удовольствием занимаются с данным пособием, оно вызывает у них интерес, развивает любознательность, память, внимание, а главное – речь. Таким образом, использование звукового куба способствует расширению активного словаря, создает у детей желание участвовать в речевом общении со взрослыми и с детьми.

В процессе работы с данным дидактическим пособием у детей появляется желание заниматься, потому что есть возможность выполнять разные виды упражнений в игровой форме. Кроме этого происходит совокупная работа всех анализаторов: слухового, зрительного, речедвигательного. Способствует развитию положительных эмоций детей. Упражняет в автоматизации и дифференциации коррегируемых звуков, в умении

определить положение звука в слове. Закреплять навыки звукового анализа и синтеза. Формирует умения составлять сложные предложения и описательные рассказы. Развивает лексико-грамматический строй речи, связную речь, тонкую и общую моторику рук. Воспитывает интерес к дидактическим играм. Дидактическое пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста (5–7 лет), оно позволяет быстро автоматизировать различные навыки по развитию речи у ребёнка.

Данное методическое пособие может быть рекомендовано для внедрения в практическую деятельность учителей-логопедов с детьми, имеющими тяжелые речевые нарушения, а также воспитателям, как компенсирующих групп, так и общеразвивающих на индивидуальных и подгрупповых видах деятельности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Игры, направленные на развитие фонематического слуха:

1.«Определи звук в слове» (Накорми гусеницу)

Цель: воспитание слуховой дифференциации звуков речи путем различения на слух сходных по артикуляторно-акустическим признакам звуков; развитие фонематического восприятия путем выделения на слух места звука в слове (в начале, середине, конце).

Правила игры: На куб прикрепить гусеницу.

1 вариант. Подобрать необходимые картинки с изображением продуктов и накормить её, используя слова, в которых (указанный звук) находится в начале, середине или в конце слова. При правильном ответе картинка перемещается на куб.

2 вариант. Составить предложение с подобранными картинками (4-5 слов).

3 вариант. Составление краткого описательного рассказа по опорным картинкам – схемам, **используя скороговорки:**

- Это-ложка, это чашка, в чашке гречневая кашка.

Ложка в чашке побывала – кашки гречневой не стало!

- Са-са-са – у гусеницы – колбаса.

- Су-су-су – она съела колбасу.

- Раз у нашего Степана, съела гусеница сало.

- Саша любит сушки, гусеница – ватрушки.



2. «Где потерялся звук в слове?» (Одень детей на прогулку)

Цель: формировать умение находить «пропавший» звук в слове (в начале, середине, конце)

Правила игры: На куб прикрепить силуэты детей.

1 вариант. Рассмотреть картинки с изображением одежды, назвать «пропавший» звук, определить его местоположение в слове (находится в начале, середине или в конце). При правильном ответе одежда находит

своего хозяина.

2 вариант. Составить предложение с подобранными картинками (4-5 слов).

3 вариант. Составление краткого описательного рассказа по опорным картинкам – схемам, **используя скороговорки:**

- Любит наряжаться Любка, у нее в оборках юбка.

- Новый сарафанчик из цветного ситца.

В новом сарафане дома не сидится.

- Хороши штанишки у нашего малышки!

Что за кармашки, ремешки да пряжки!

- У Ивана рубашка, у рубашки – кармашки.

- У нашего Кондрата куртка коротковата.

- Катька – кокетка купила кепку в клетку.

3. «Найди свою картинку»

Цель: Развитие фонематического восприятия путем выделения на слух места звука в слове, определения, с какого звука начинается слово (гласного или согласного); развитие звукового анализа и синтеза путем умения делить слова на звуки.

Правило игры: на куб прикрепить карточку для звукового анализа

1 вариант. Определить первый звук в слове и прикрепить фишку-камушек необходимого цвета (гласный-красный, синий-согласный)

2 вариант. Произвести звуко-буквенный анализ слова. Фишки-камушки прикреплять под буквами.

3 вариант. С какого звука начинается слово? Гласный он или согласный?

Придумать слова с этим звуком. На каком месте находится звук (в начале, середине, конце). Сколько в слове гласных, сколько согласных?

4. «Раздели слово»

Цель: Сформировать умения различать количество слогов в слове по количеству гласных букв; пополнять словарный запас.

5. «Цепочка»

Цель: научить ребенка выделять начальные и конечные звуки в словах-картинках и составлять из них «цепочки слов».

6. «Звукарики»

Цель: закрепить навыки звукового анализа и синтеза.(расположение звука в слове; гласный или согласный, твердый или мягкий, глухой или звонкий.)

Игры, направленные на формирование звукопроизношения

1. Игра « Помоги тигренку»

Цель: закрепить правильное произношение звуков [С], [З], [Ц], [Р], [Л], [Ш], [Ч], в словах.

2. «Путешествие по дорожке»

Цель: закрепить правильное произношение звука в сериях слов с различной слоговой структуры

3. «Карточки-домино»

Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков в словах.

4. «Заколдованные звуки»

Цель: закрепить умения различать на слух звуки, которые сходны с нарушенными по артикуляции.

Правило игры: на куб крепятся буквы

1 вариант. расположить правильно картинки под буквами.(...) и (...)

Игры , направленные на развитие связной речи

1.«Составь предложение»

Цель: развитие связной речи, логического мышления»

Правило игры: Логопед прикрепляет к кубу предметные картинки и изображения предметов, не связанных друг с другом по смыслу (озеро, мальчик, карандаш). Надо составить как можно больше предложений с этими словами.

2. «Доскажи словечко»

Цель: развивать умения отгадывать загадки, подбирать нужное слово, отвечать на вопрос по содержанию.

Правило игры: перед ребенком разные картинки- отгадки

1 вариант. Педагог начинает фразу, а дети, глядя на картинки, отгадывают, о чем идет речь, произносят и прикрепляют к кубу нужное слово.

-едет желтое... такси; летит быстрый ... самолет; плывет по морю красивый...пароход; плывет по морю красивая...яхта.

2 вариант. Продолжить фразу:

«Летит быстрая....что?(ракета). Летит быстраякто?(птичка)



3. «Собери картинку» (Помоги Белоснежке)

Цель:

Правило игры: перед ребенком серия разрезных картинок.

1 вариант. Картинки перепутались. В какой последовательности происходили события? Пронумеруйте картинки в том порядке, как они должны стоять и прикрепите к кубу.

2 вариант. Придумать рассказ по этим картинкам и дать название этому рассказу.



Игры, направленные на развитие лексико-грамматического строя речи

1. «Где что находится»

Цель: развитие

пространственных

представлений, активизирование

использования в речи предлогов

для обозначения

пространственного положения

предметов»

Логопед дает задания: В правом

верхнем углу находится яблоко, в

левом нижнем углу кукла и т.д.

2. «Назови одним словом»

Цель: закрепить в речи детей обобщающие понятия»

3. «Чего не стало?»

Цель: упражнять детей в образовании существительных в винительном падеже единственного числа, развитие внимания.

4. «Игры-загадки»

Цель: расширение словаря прилагательными.

5. «Что изменилось?»

Цель: активизирование в речи детей предлогов, развитие памяти, мышления.

6. «Зевака»

Цель: упражнять детей в согласовании числительных с существительными.

7. «Выбери и назови»

Цель: учить детей согласовывать прилагательные с существительными.

8. «Скажи наоборот»

Цель: учить детей использовать в речи слова, противоположные по смыслу (антонимы), активизировать мыслительную активность детей, речевой слух; обогатить словарный запас.

Правило игры: Педагог начинает игру.

1 вариант Он произносит начало фразы и прикрепляет к кубу. Дети должны продолжить фразу, противоположные по смыслу и прикрепить картинку рядом.

2 вариант Составить словосочетания из данных слов

3 вариант Составить предложения из данных слов

Доступная и привлекательная игровая ситуация на занятиях делает познавательный процесс интересным. С ее помощью поддерживается стойкий интерес к познанию.

Список использованных источников

1. Лопатина Л.В., Серебрякова Н.В. Преодоление речевых нарушений у дошкольников(Коррекция стертой дизартрии): Учебное пособие.-СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И.Герцена:Изд-во «Союз», 2001.
2. Коррекционно-логопедическая работа по преодолению стертой дизартрии у детей /Е.Ф. Архипова.-М.:АСТ:Астель,2010
3. Жукова Н.С., Мастюкова Е.М., Филичева Т.Б. Логопедия. Преодоление общего недоразвития речи у дошкольников: Кн.для логопеда.-Екатеринбург, 2003.
- 4 .Смирнова И.А. Принципы подбора наглядного материала при формировании у детей навыков словообразования // Логопед в детском саду.- 2006.-№6
5. Гадасина Л.Я. «Дидактические игры в работе логопеда» 2009