

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад №78 «Ивушка»

Г.Сургут

Настольная игра «Логограмм»

Методические рекомендации
к учебно-дидактическому пособию

Автор: учитель-логопед

О.Г.Котова

Аннотация

Настольная игра «Логограмм»

Пособие предназначено для логопедов, воспитателей и родителей воспитанников. Игра построена по типу настольной игры «Доббль». Содержит 30 круглых карточек с картинками на автоматизацию звука [с] в различной позиции в слове, по 6 картинок на каждой карте.

Актуальность

Игра, позволяет избежать механического повторения звука на этапе автоматизации, поддерживает положительный эмоциональный настрой, повышает мотивацию к занятиям, удерживает интерес ребенка. Игра практически не имеет ограничений, но часто, зная правильный ответ, мы в ситуации волнения не можем быстро его дать, поэтому эта игра будет полезна будущим школьникам. При этом следует помнить, что необходимость быстрой актуализации слов в условиях стресса может быть противопоказана для детей с заиканием или с предрасположенностью к запинкам, тикам.

Данное пособие может быть использовано как:

- наглядный материал на индивидуальном занятии логопеда
- индивидуальное пособие воспитателя или родителя по закреплению звука в речи по заданию логопеда.

Цель: автоматизация звука [с] в словах.

Задачи:

- автоматизировать звук [с] в словах;

- развивать зрительное внимание, быстроту реакции;
- формировать и совершенствовать грамматический строй речи.

Содержание

1 вариант игры на 3 и более игроков: (перед игрой карточки необходимо вырезать и расположить на столе стопкой «рубашкой вверх») каждый игрок берет по 1 карте, стопка карт кладется в центре стола лицевой стороной вверх. Игроки одновременно переворачивают свои карты и сравнивают картинки на своей карте с картинками на верхней карте в стопке. Игрок, который увидел совпадение, называет найденный предмет и забирает карту себе. Победит тот, кто оказался самым быстрым и внимательным и смог собрать у себя больше всего карт.

2 вариант игры на 2 игрока (один из игроков- логопед): 1 игрок (ребенок) берет карту кладет в центре стола, лицевой стороной вверх, выполняет задание с помощью игрального кубика (развертка кубика в приложении). Далее игра продолжается по типу игры «Доббль».

Значения картинок на игральном кубике:

2- согласовываем слово с числительным два, 5-согласовываем слово с числительным пять, точки- согласуем существительное со словом-много, крест- согласуем существительное со словом-нет, ладоши- определить хлопками количество слогов с слове, гном- образовать из слова существительное с уменьшительно-ласкательным суффиксом.

Картинный материал игры не содержит других звуков позднего онтогенеза, кроме автоматизируемого.

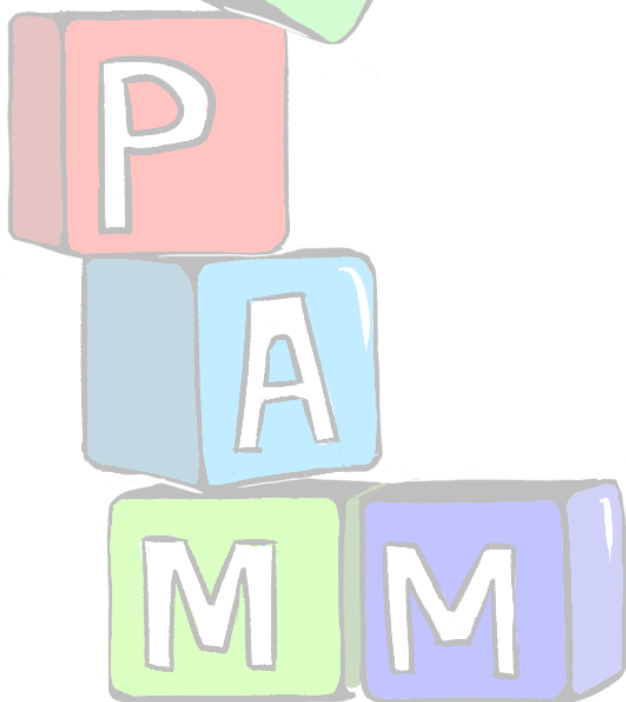
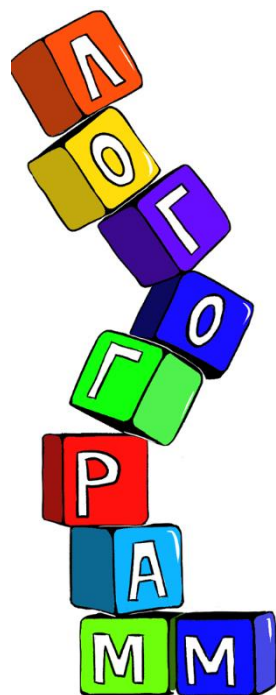
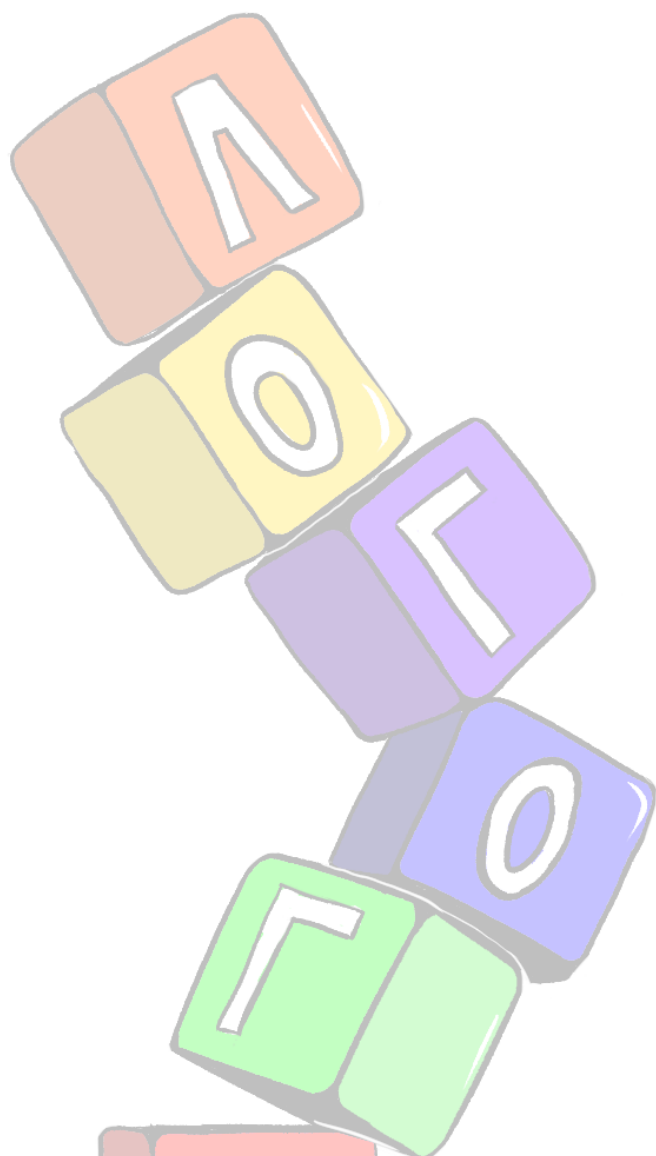
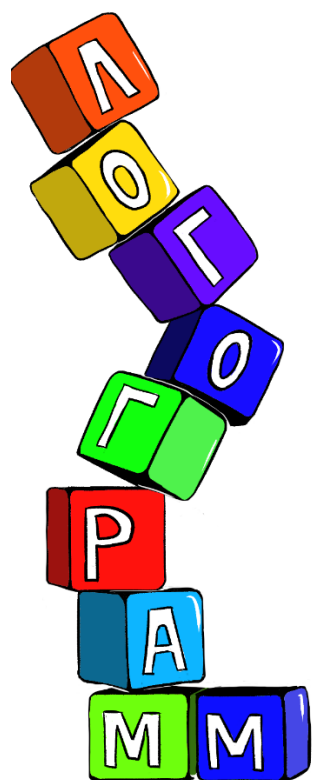
Словарь: сад, усы, весы, маска, паста, носок, оса, сумка, сова, сапоги, собака, сом, совок, самокат, компас, мост, бусы, нос, куст, миска, капуста, кактус, автобус, ананас, сани, квас, пояс, фикус, соты.

Заключение

Результатом работы будет успешная автоматизация звука в свободной речи и игровой деятельности воспитанников с нарушениями речи.

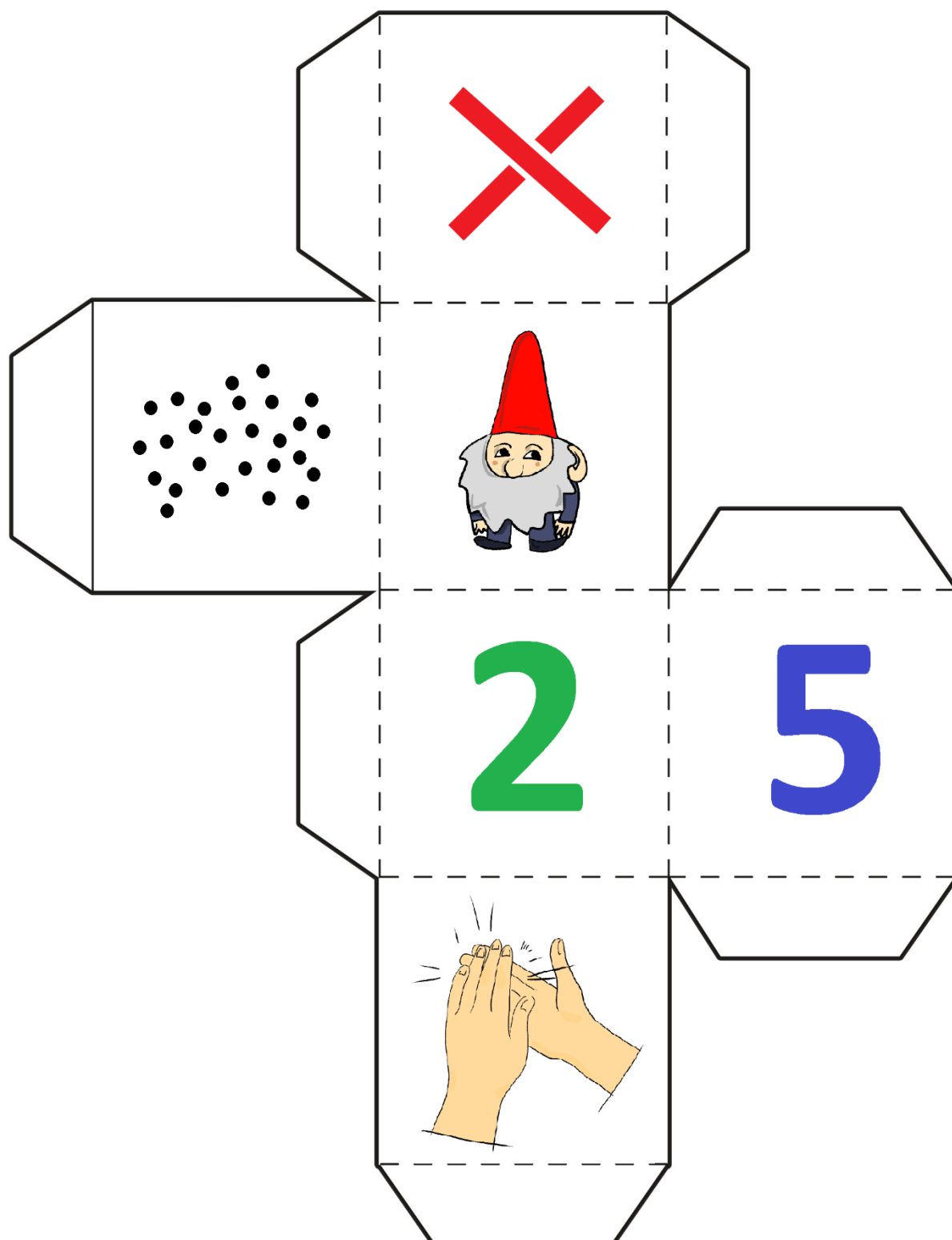
Автор игры: Котова О.Г.

Иллюстратор: Котова У.Д.

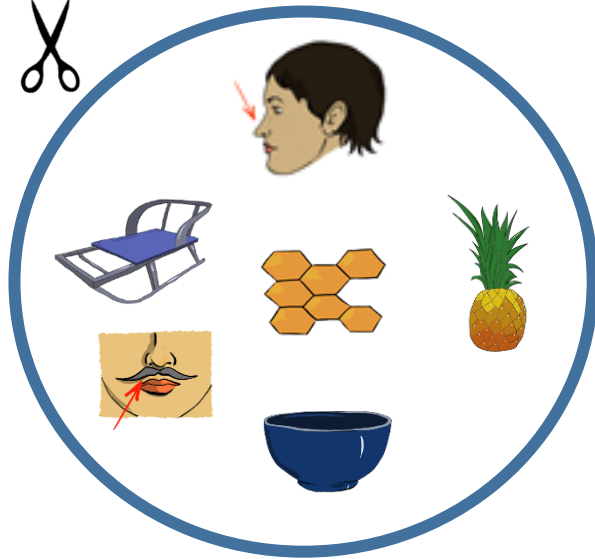


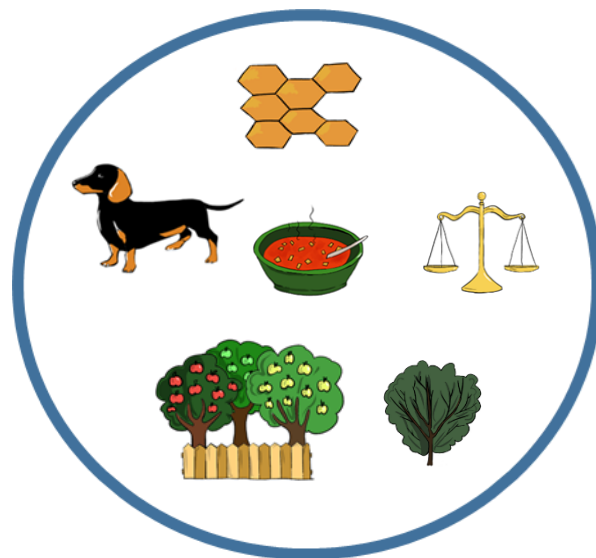


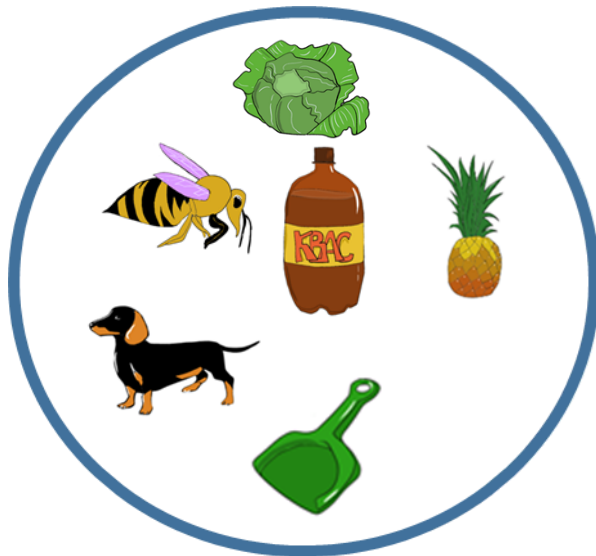
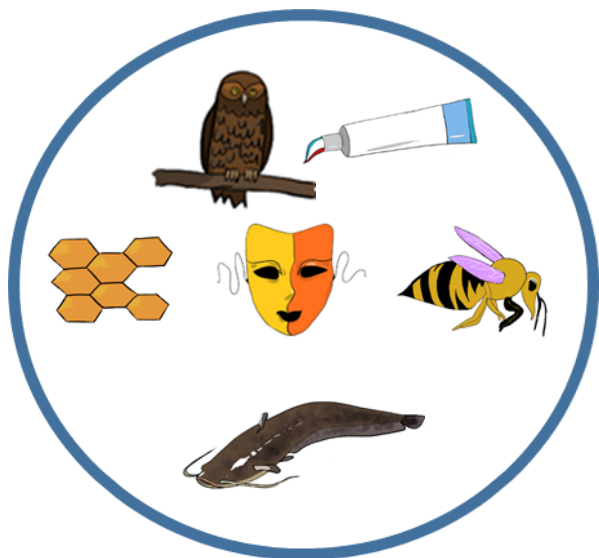
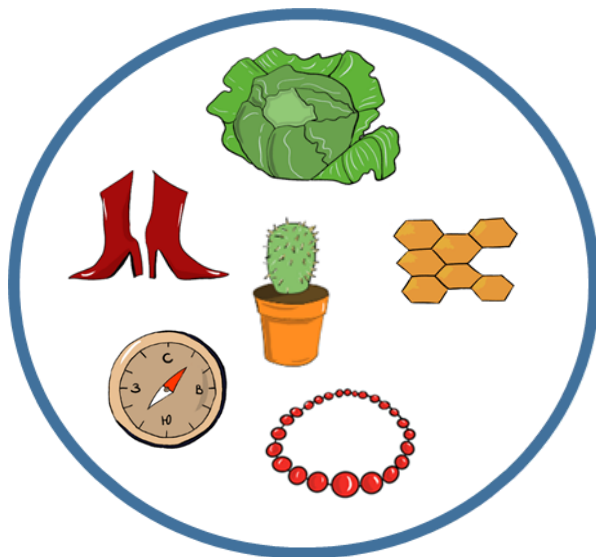
Игральный кубик



Карточки











«Рубашка для карточек»

