

**Всероссийский конкурс для логопедов и дефектологов
на лучшее логопедическое наглядно-игровое пособие**

Логопедическое пособие «Кто где живёт?»

**Изготовила:
учитель-логопед
МКУДО «Центр психолого-педагогической
и социальной помощи» МО Киреевский район
Мызникова Л.А.**

Киреевск, 2018

Пояснительная записка

Название пособия «Кто где живёт?»

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

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

Задачи:

формирование связного высказывания;

развитие мелкой моторики;

развитие пространственной ориентации (справа, слева, впереди, позади);

автоматизация и дифференциация всех групп звуков в спонтанной речи;

учить правильно употреблять предлоги (на, в, за, над, перед, у, под, к, от и т.д.);

ликвидация аграмматизмов в связном высказывании;

развитие зрительной памяти;

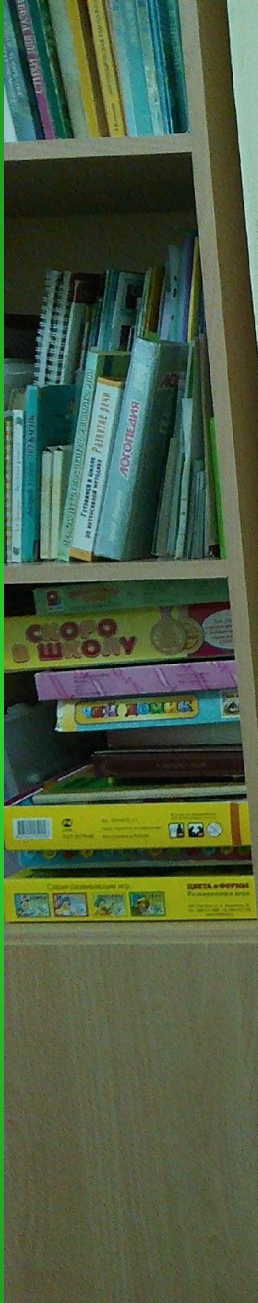
развитие воображения, творческого мышления.



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.



Материалы: плоскостное изображение животных: утка, гуси, лягушка, рыбки, змея, лягушка, цыплята, петушок, свинья, корова, бычок, барашки, овца, собака, кошка, лошади, коза, ослик, лиса, ежик, белка, медведь, зайчик, сова, филин, кукушка, дрозд.



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

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)?