

*Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 27 «Петушок»
г.Саянск, Иркутской области*

**«Использование игрового наглядного
материала
в развитии речи детей с ОВЗ»**

Учитель-логопед: Кузнецова А.Б.

Цель: расширение диапазона профессионального общения; предоставление, обобщение, систематизация и распространение личного педагогического опыта для педагогов.

Задачи:

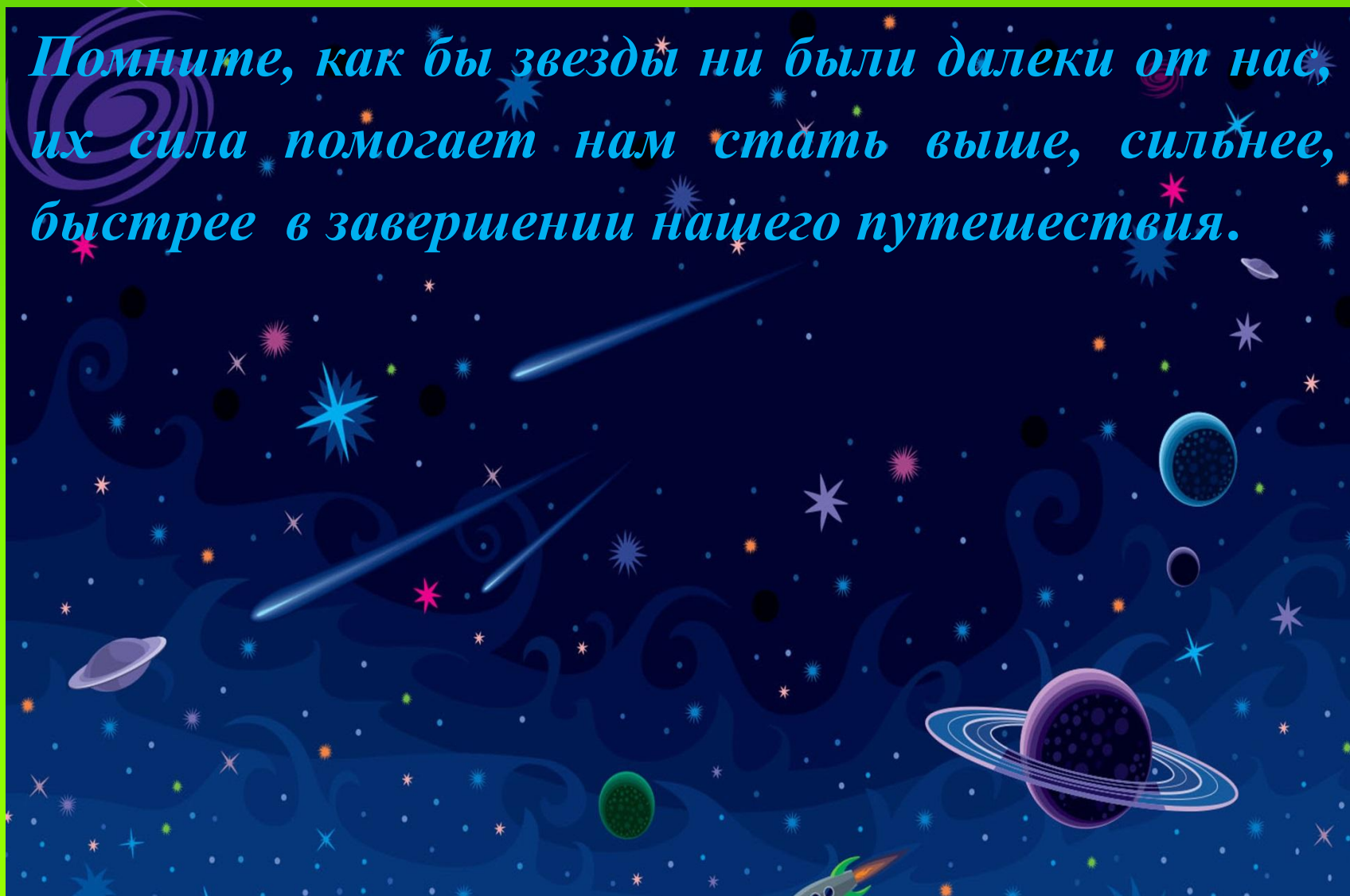
1. Способствовать созданию условий для профессионального развития педагога, в ходе которого приобретается опыт по формированию речевой компетенции детей старшего дошкольного возраста.
2. Способствовать формированию индивидуального стиля творческой педагогической деятельности в процессе работы, воспитывать интерес к педагогическому поиску.

План проведения:

1. **Теоретическая часть:** Обобщение педагогического опыта по теме.
2. **Практическая часть:** Совместная работа с педагогами.
3. **Рефлексия опыта:** Подведение итогов.

Космический полет к другим галактикам

Помните, как бы звезды ни были далеки от нас, их сила помогает нам стать выше, сильнее, быстрее в завершении нашего путешествия.



Галактика «Теория»



«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В. Л. Сухомлинский

Как же используются игры в работе с детьми с ОВЗ дошкольного возраста ?

Работая с детьми с ограниченными возможностями здоровья, и сталкиваясь с проблемами в их обучении, педагогу приходится искать вспомогательные средства, облегчающие, систематизирующие и направляющие процесс усвоения детьми знаний. Поэтому наряду с общепринятыми методами и приемами вполне обосновано использование оригинальных, творческих методов и приемов, эффективность которых очевидна.

Сделать занятие с детьми интересным, но не развлекательным, эффективным, а не эффективным, обучать, играя, а не просто играть – вот те главные проблемы, которые необходимо решать педагогу в работе с детьми с ОВЗ в детском саду

Великий русский педагог К.Д. Ушинский считал *единство слова и наглядности* основой обучения.

Игры с использованием наглядности.

Актуальность данной темы заключается в раскрытии эффективности использования наглядности на дошкольном этапе обучения в условиях реализации нового стандарта.

В коррекционно-развивающей работе при проведении и изготовлении игр, наглядных пособий к ним, необходимо опираться на возрастные особенности восприятия и мышления детей, уровень автоматизированности речевых навыков, уровень самостоятельности, речевой опыт, чтобы они были понятны и доступны детям. Игра должна быть внешне привлекательной и эстетичной.

Итак, при подборе наглядных пособий, дидактических игр учитываем следующее:

- Наглядность должна опираться на программный материал;
- Игровой материал должен вовлекать в коррекционный процесс самые сохранные анализаторы (зрительный и тактильный) в первую очередь;
- Назначение предметов, картинок, пособий, смысл вопросов, условия работы с материалом должны быть ясны и понятны детям;
- Используемое пособие должно обеспечить вовлечение всех детей в коррекционный процесс;
- Эти пособия должны быть внешне привлекательными.

Структура работы по речевому развитию детей (9 компонентов):

1 компонент нашей структуры - Развитие артикуляционной моторики.

2 компонент нашей структуры - Развитие правильного речевого дыхания

3 компонент нашей структуры - Воспроизведение звуко-слоговой структуры слова

4 компонент нашей структуры - Подготовка к обучению грамоте и формирование звукового анализа и синтеза слогов и слов

5 компонент нашей структуры - Фонематическое восприятие

6 компонент нашей структуры - Работа над общей и мелкой моторикой

7 компонент нашей структуры - Развитие словаря.

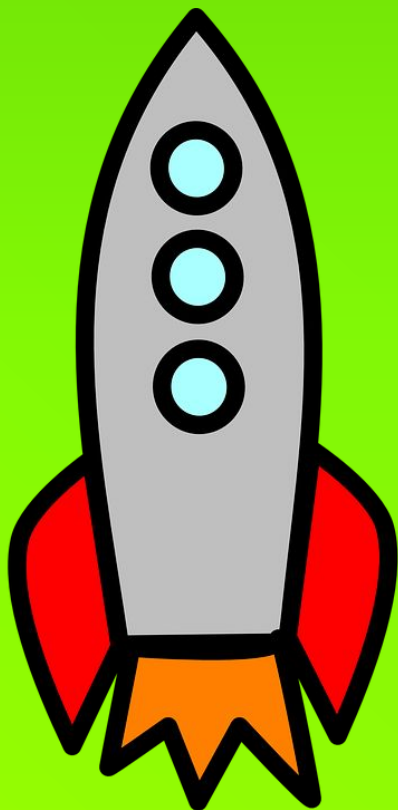
8 компонент нашей структуры - Формирование грамматического строя речи.

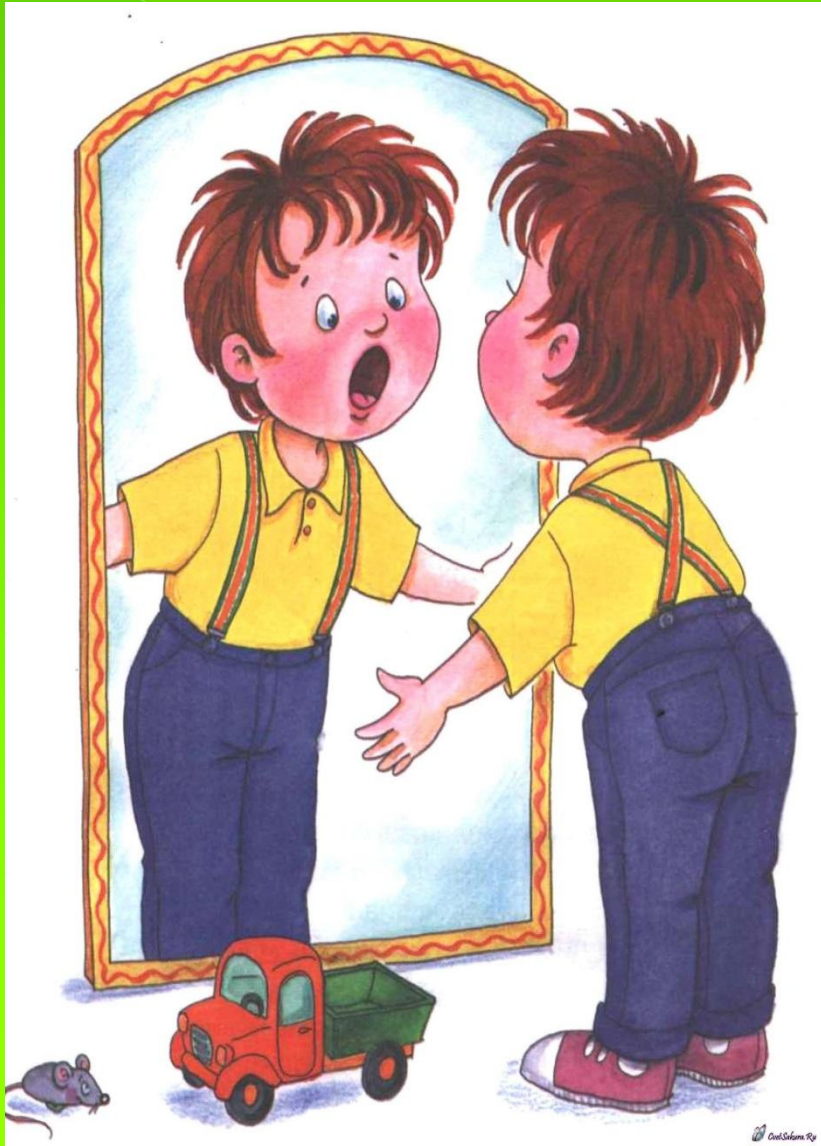
9 компонент нашей структуры - Развитие связной речи.



1 компонент нашей структуры - Развитие артикуляционной моторики.

1 звездочка - целенаправленная педагогическая деятельность в игровой форме, обеспечивающая развитие артикуляционной моторики для подготовки правильного звукопроизношения





Месим тесто



Барабанщик



Вкусное варенье



Лопаточка



Дятел



Гармошка



Грибочек



Сердитая кошка



Индюк



Маляр



Поймай мышку



Качели



Лошадка



Часики



Иголочка



Чашечка



1

- Окошко (БЕГЕМОТ)**
- широко открыть рот – «жарко»
 - закрыть рот – «холодно»



2

- Чистим зубки**
- улыбнуться, открыть рот
 - кончиком языка с внутренней стороны «почистить» поочередно нижние и верхние зубы



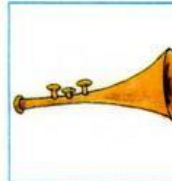
3

- Месим тесто**
- улыбнуться
 - пошептать языком между губами – «пя-пя-пя-пя-пя»
 - покусать кончик языка зубками (чередовать эти два движения)



4

- Чашечка**
- улыбнуться
 - широко открыть рот
 - высунуть широкий язык и придать ему форму «чашечки» (т. е. слегка приподнять кончик языка)



5

- Дудочка**
- с напряжением вытянуть вперед губы (зубы сомкнуты)



6

- Заборчик (лягушка)**
- улыбнуться, с напряжением обнажив сомкнутые зубы







Схемы для формирования правильного артикуляционного уклада



При изучении звуков необходимо давать их характеристику – описание артикуляционных и акустических свойств. Для детей это абсолютные, не видимые понятия. Поэтому необходима зрительная опора в виде графических схем, символов, опираясь на которые дети могут рассказать о любом звуке, могут сравнить звуки и наглядно их увидеть

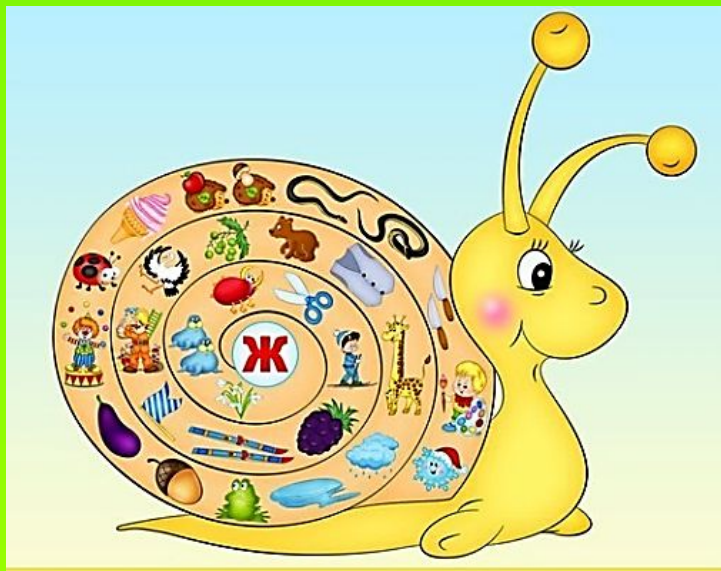


Образец Артикуляция звука С

<p>Написание букв большой и маленькой</p>	<p>Положение губ: губы улыбаются</p>	<p>Положение языка: язык опускается за нижние зубы</p>		
<p>Напоминает звук насоса</p>				<p>Работа голосовых связок: голосовые связки не работают, звук глухой</p>
<p>Обозначается твердый звук синим цветом, мягкий - зеленым</p>				<p>Картинка и стишок для запоминания зрительного образа буквы</p>
			 <p>Подул ветерик и небо тучками Большой С летит над полем.</p>	
	<p>Профиль артикуляции звука</p>			



Логопедические улитки



Использование игровых приемов на этапе автоматизации и дифференциации звуков в логопедической работе с дошкольниками

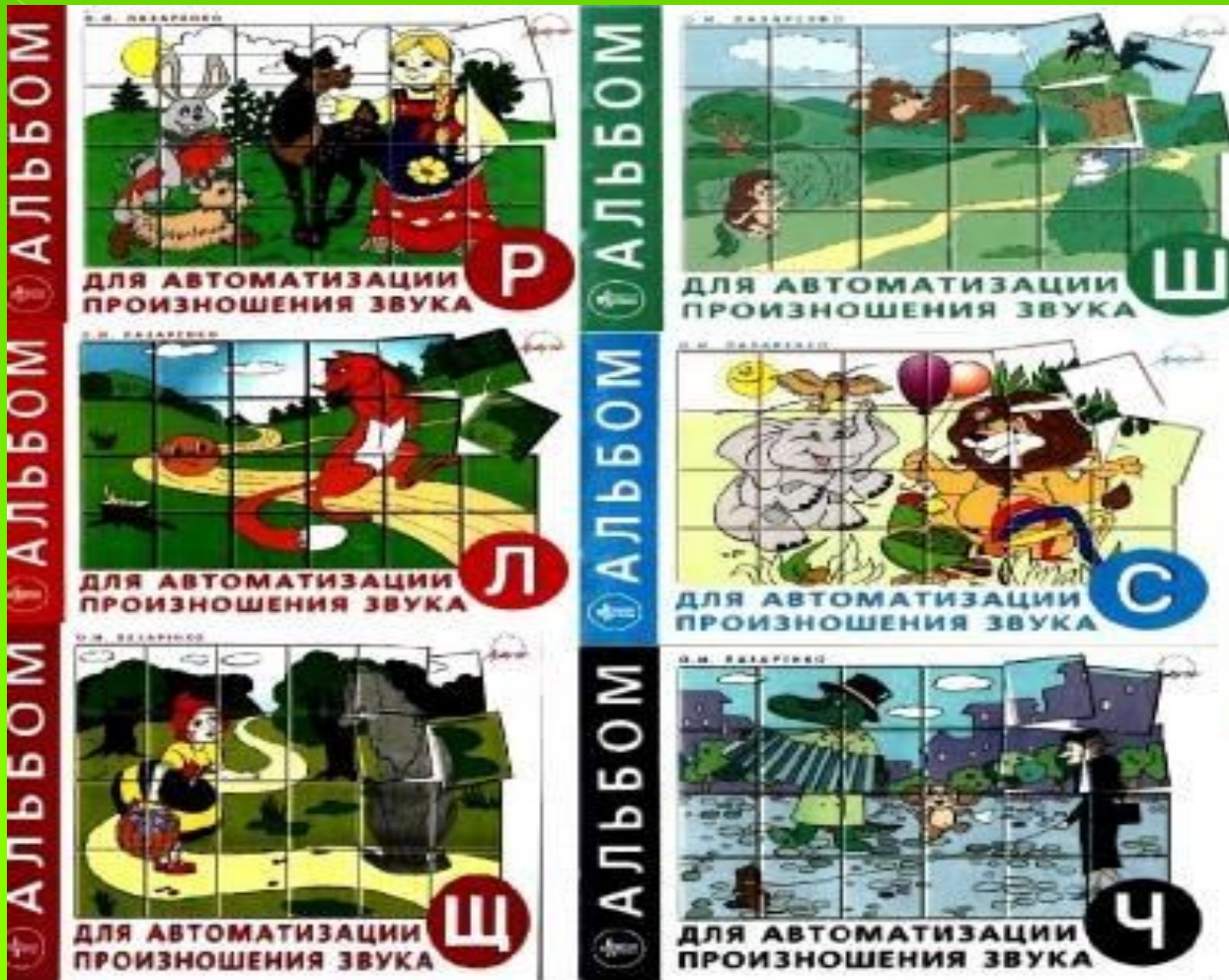


Автоматизация изолированного звука



Звуковые дорожки

Использование игровых приемов на этапе автоматизации и дифференциации звуков

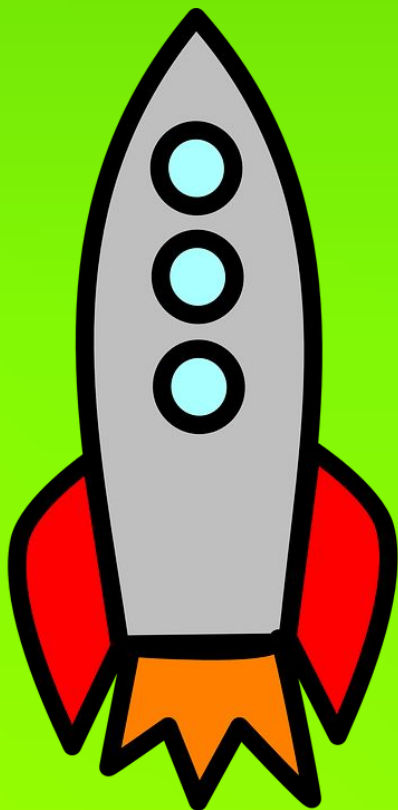


Такой прием помогает в ненавязчивой форме повторять многократно слова с автоматизируемыми и дифференцируемыми звуками, потому что дети увлечены сюжетом игры - помогают кому-то из героев, кого-то спасают, идут в гости или, наоборот, выступают гостеприимными хозяевами.



2 компонент нашей структуры - Развитие правильного речевого дыхания

2 звездочка - Игры направленные на развитие правильного речевого дыхания



Игры для формирования направленной воздушной струи, речевого дыхания



Игры для формирования направленной воздушной струи, речевого дыхания



Игра: «Накорми фрукты»



Игры: «Лети, бабочка! Лети стрекозка!», «Подуй в дудочку!»



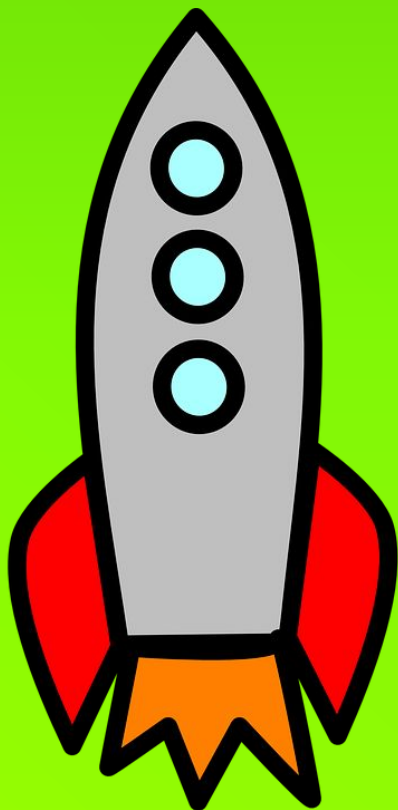
Игра: «Остуди горячий чай»

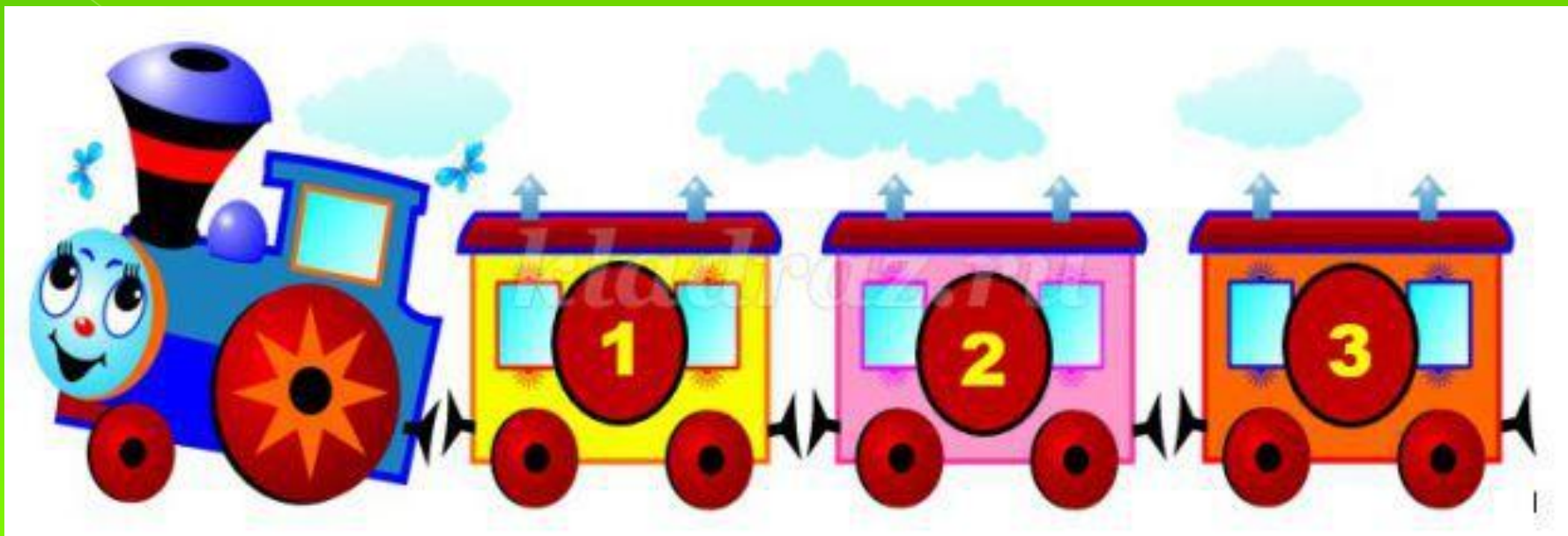
Игры для формирования направленной воздушной струи, речевого дыхания



3 компонент нашей структуры - Воспроизведение звукослоговой структуры слова

3 звездочка - Игры направленные на преодоление нарушений слоговой структуры слова у детей





Игра «Паровозик».



Игра «Пирамида»



Игра «Логокуб»



Закрепление навыков
слогового анализа слова,
знакомство с ударением
в словах, развитие памяти,
внимания, мышления.

Делим слова на слоги



развивающая игра



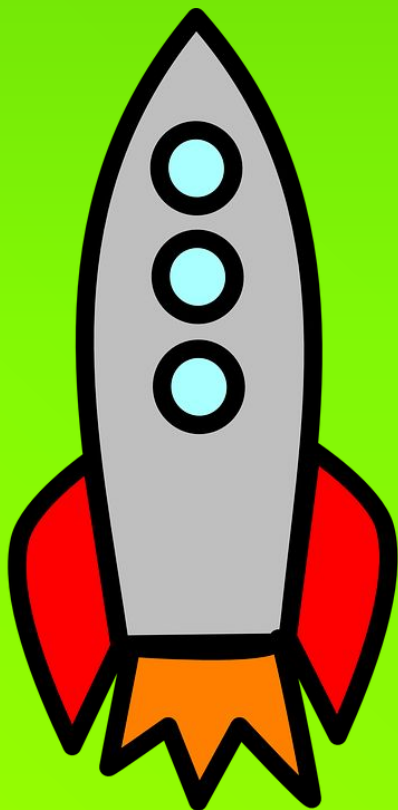
весна

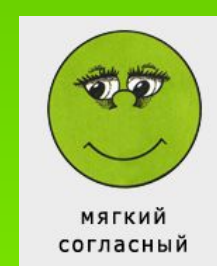
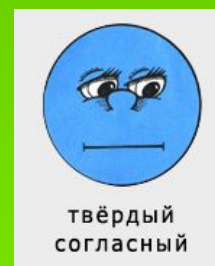


дизайн

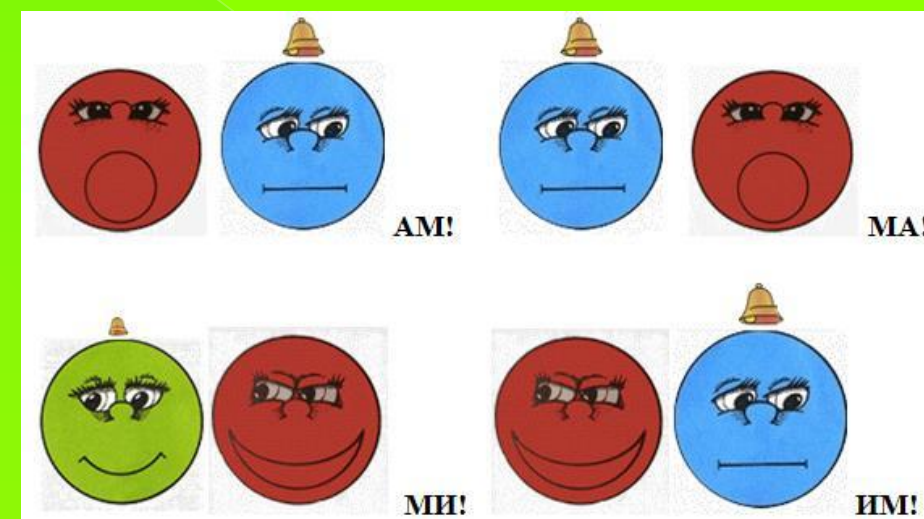
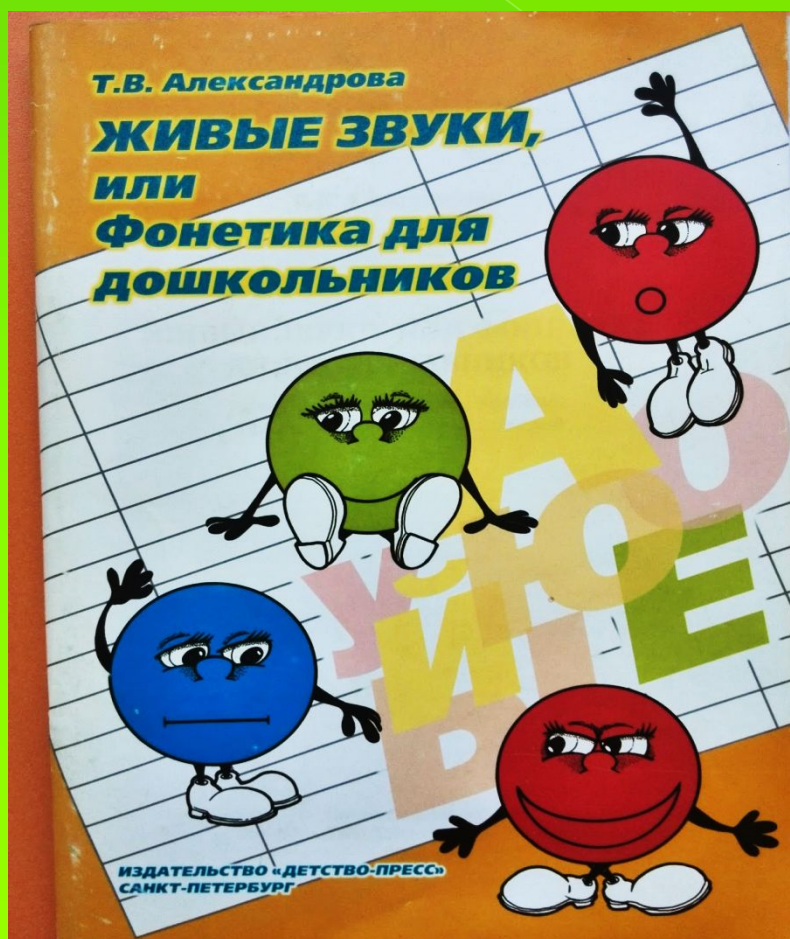
4 компонент нашей структуры - подготовка к обучению грамоте и формирование звукового анализа и синтеза слогов и слов

4 звездочка - подготовка к обучению грамоте и формирование звукового анализа и синтеза слогов и слов – это еще один из этапов логопедической работы

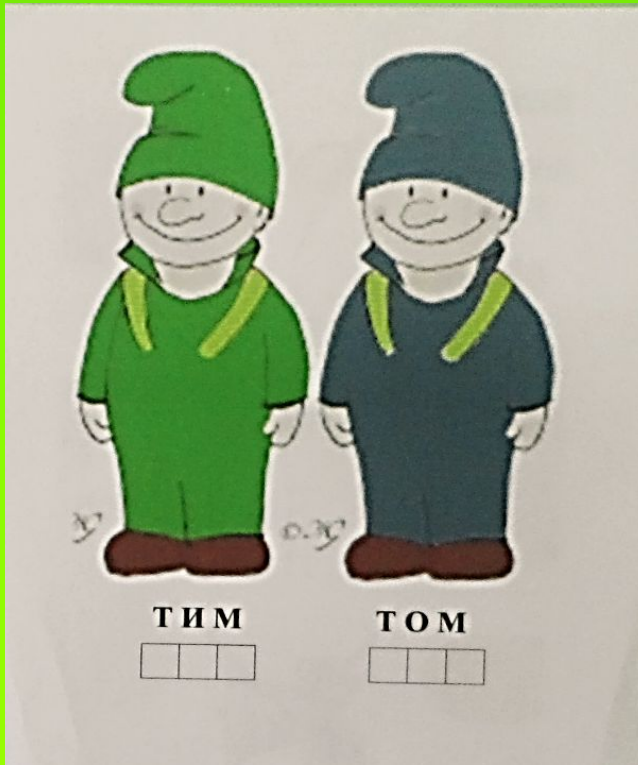




Звуковые символы - Александрова Т.В. «Живые звуки, или Фонетика для дошкольников»
Учебно-методическое пособие для логопедов и воспитателей

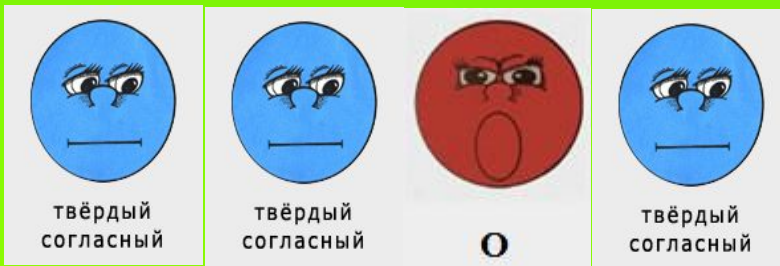


Звуковой анализ и синтез

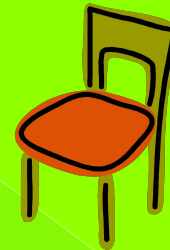




Пример использования наглядного материала. При изучении темы «Мебель» выставляются несколько картинок с изображением предметов мебели и две звуковые схемы слов, отличающихся только гласными звуками. Детям предлагается подобрать картинки к «зашифрованным» словам, объяснить, чем похожи и чем отличаются эти слова (стол, стул).



СТОЛ
СТУЛ



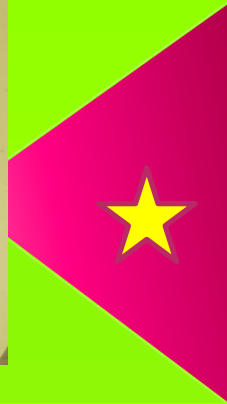


Игра «Поезд»

























РАЗВИТИЕ РЕЧИ: Тренировка слуха (4 - 5 лет)

Где спрятаны согласные буквы?

 лошадь	 слон	 крокодил
 морж	 лама	 сом
 норка	 панда	 кабан
 рысь	 барсук	 зубр

БОРЕНИЕ ГРАМОТ: Математический уровень (6 - 8 лет)

Звуковые схемы слов

 А И С Т	 Щ Е Н О К
 К И Т	 Ч А Й К А
 У Т К А	 Л Е Щ
 П А У К	 Л И С А
 Г У С Ъ	 В О Л К

РАЗВИТИЕ РЕЧИ: Подборка словечек (3 - 4 года)

Подобные звуки

А  флаг  мак 	 ква-ква!  гав-гав!	У  жук  гусь  му! 
О  кот  дом  и-го-го! 	 ко-ко-ко!  мышь	Ы  сыр  мы 

БОРЕНИЕ ГРАМОТ: Математический уровень (6 - 8 лет)

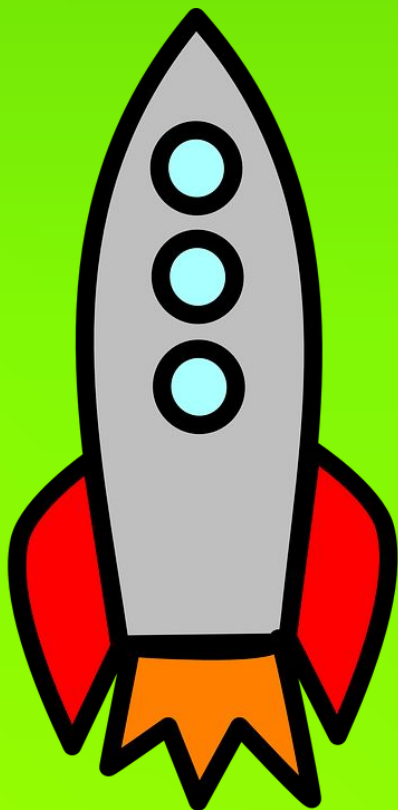
Твёрдые и мягкие согласные звуки

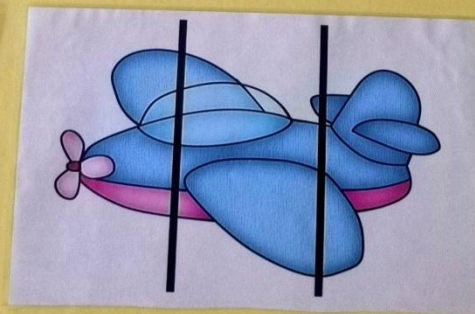
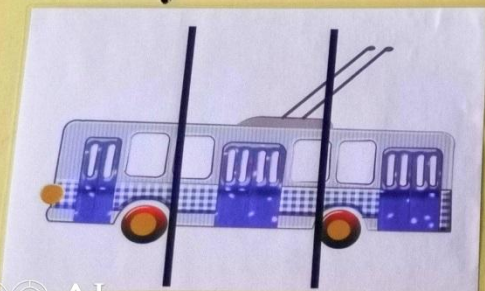
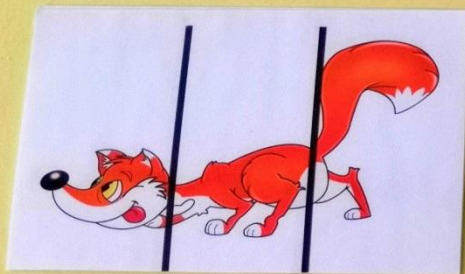
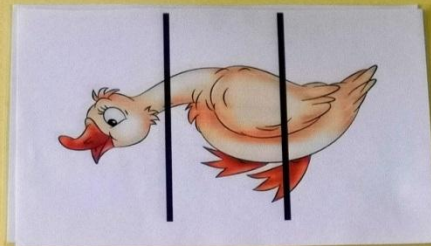
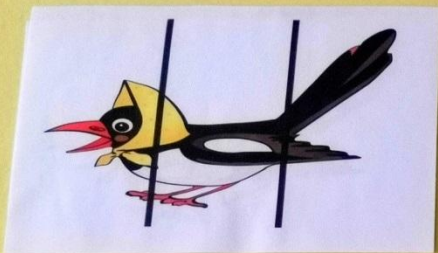
МА МЯ  	БЫ БИ  	РА РЯ  
ДЫ ДИ  	ТО ТЁ  	ЦЫ ЦИ  
ЛЫ ЛИ  	ПА ПЯ  5	РУ РЮ  



5 компонент нашей структуры - Фонематическое восприятие

5 звездочка - Игры направленные на развитие фонематического восприятия





© AI
Honor 10

Звуковые линейки: Служат для определения позиции звука в слове (начало, середина, конец). Могут быть разнообразны и даже соответствовать лексической теме: голова — начало слова, туловище — середина, хвост — конец слова.



Игра «Астронавты»





●		
---	--	--



●		
---	--	--

Назови первый звук в слове.

Назови последний звук в слове.

		●
--	--	---

		●
--	--	---

развивающая игра

ПРОЧИТАЙ ПО ПЕРВЫМ БУКВАМ

слон



--	--	--



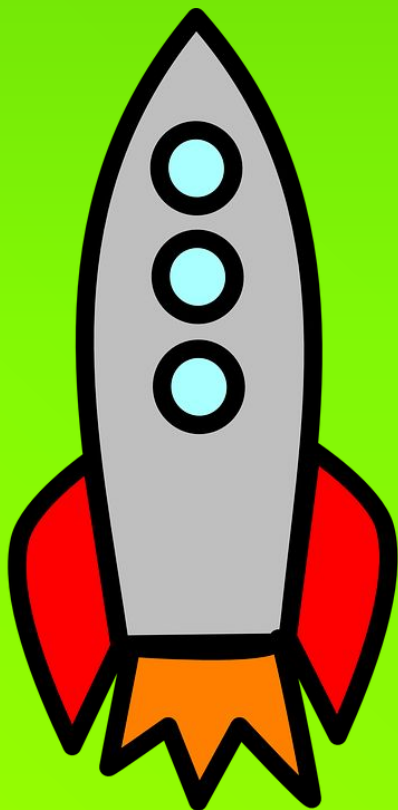
--	--	--	--



--	--	--	--

3 компонент нашей структуры - Работа над мелкой моторикой

3 звездочка - Игры направленные на развитие мелкой моторики



БАБУЧКА
 Крыльями бабочка машет, летает
 С цветка на цветок - нектар собирает.



**ФИГУРКИ ИЗ
 ПЛАТОЧЕК**



САНКИ
 Санки зимой с горки летят,
 В санках ребята хохочут, визжат.



ЗВЕЗДОЧКА
 Звёзды нам с небес сияют,
 Ночью путь нам освещают.



ЗАБОР
 Сад забором оградили,
 Чтоб деревья дольше жили.



КУБИК
 У кубика много разных сторон.
 Можно построить из кубиков дом.



РАКЕТА
 В небо ракета стрелю взлетела,
 В ней космонавт сидит, сильный и смелый.



РОЖИЦА
 Я соорудил рожницу в зеркале себе,
 Рожница смешно показалась мне.



ЛОДКА С ПАРУСОМ
 Лодка с парусом плывет,
 Путешествовать зовет.





Игра «Прищепки».





Игра «Найди пару»

Игра «Песочная полянка»



Игра «Змейка»



Игра «Тактильный мешочек»



Многофункциональные пособия



Панно «Мой дворик»



Выкладывание букв из фасоли, пуговиц, фишек

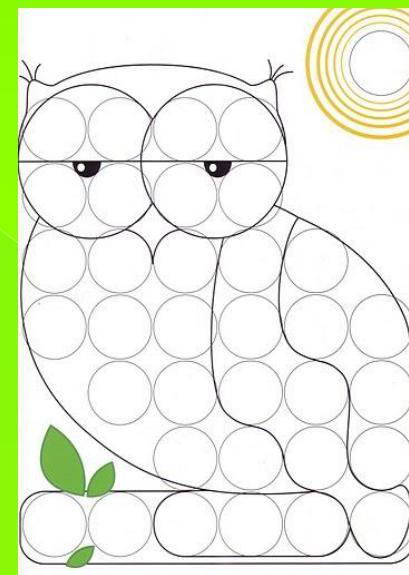
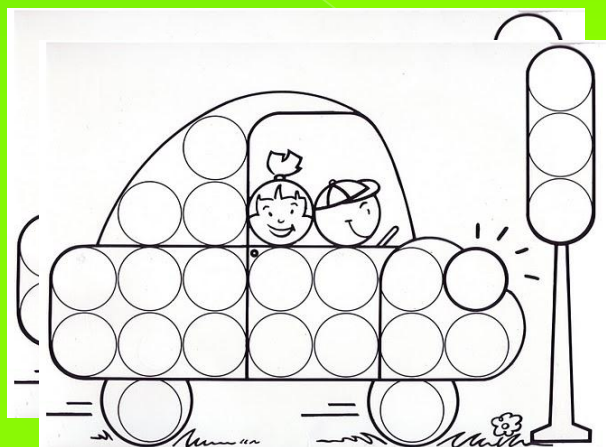
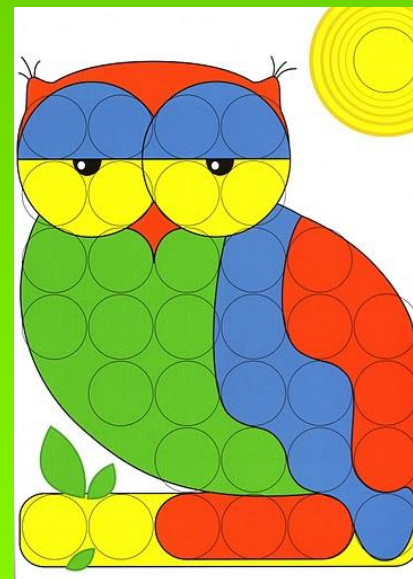
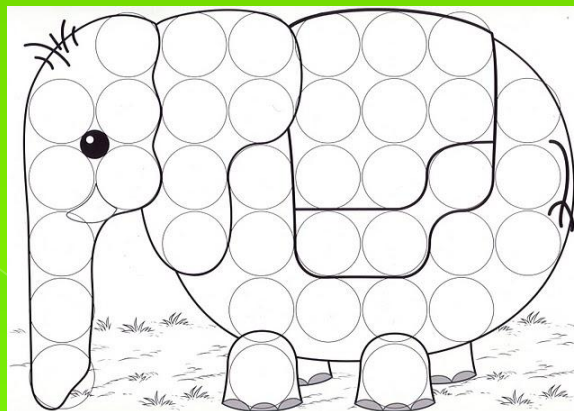
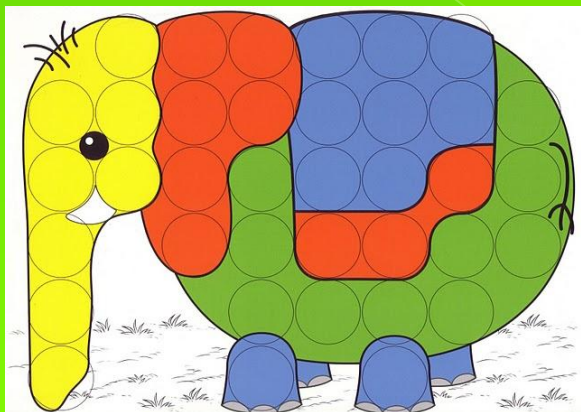


Панно «Африка»



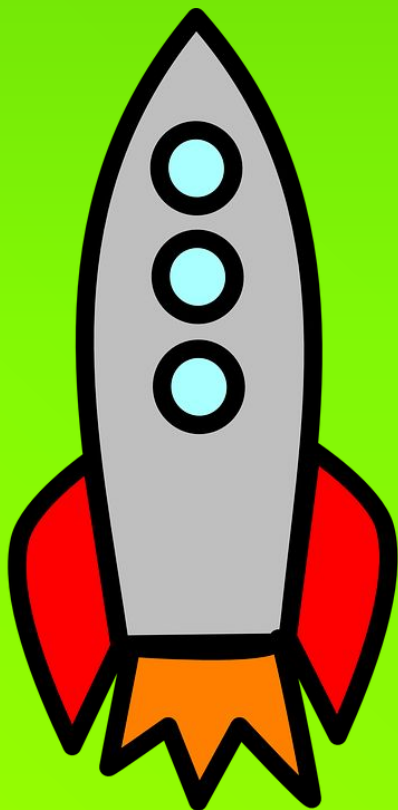
Пластилинография

Игра «Пуговички»



7 компонент нашей структуры - Развитие словаря.

7 звездочка - Игры и упражнения для развития словаря детей





Игра

«Обобщающие слова»



ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ И ИХ ДЕТЁНЫШИ



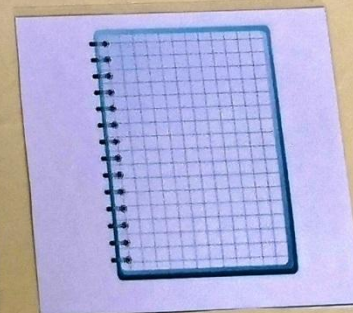
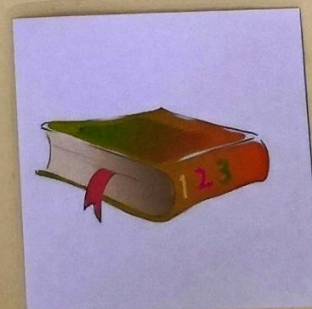
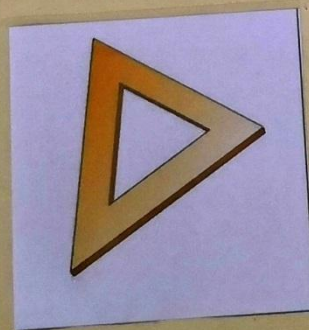
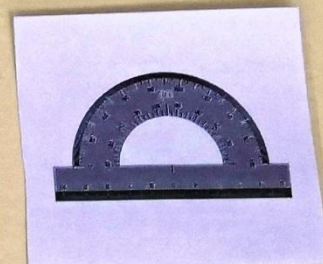
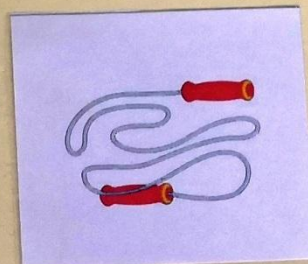
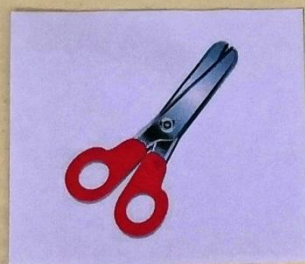
Игра «Назови части предмета»



Игра «У кого какая мама?»



Игра «Собери портфель»



Скажи фразу.

СМОТ

#занятияКоняхиной

Скажи фразу.

СЛЫШИТ

#занятияКоняхиной

Скажи фразу.

ЛЕЖИТ

#занятияКоняхиной

ИГРА «Кто что делает?»
Развитие связной речи.
Составляем предложения
по схемам.

Скажи фразу.

ЛЕТИТ

#занятияКоняхиной

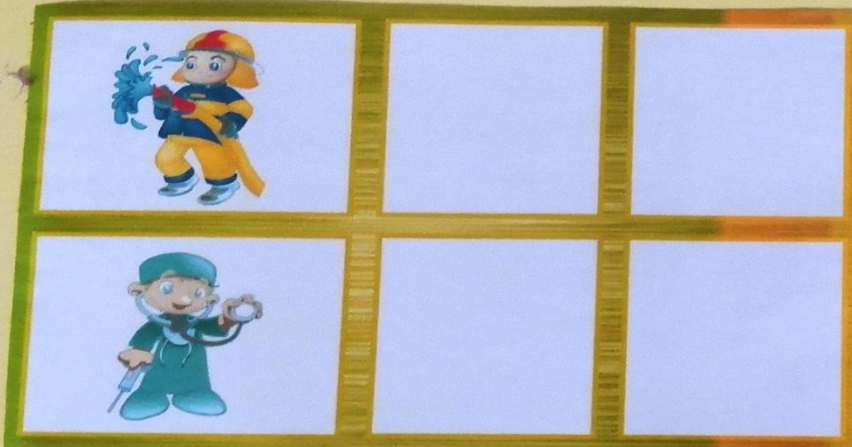
Скажи фразу.

ИДЕТ

#занятияКоняхиной

Игра «Кто что делает?»

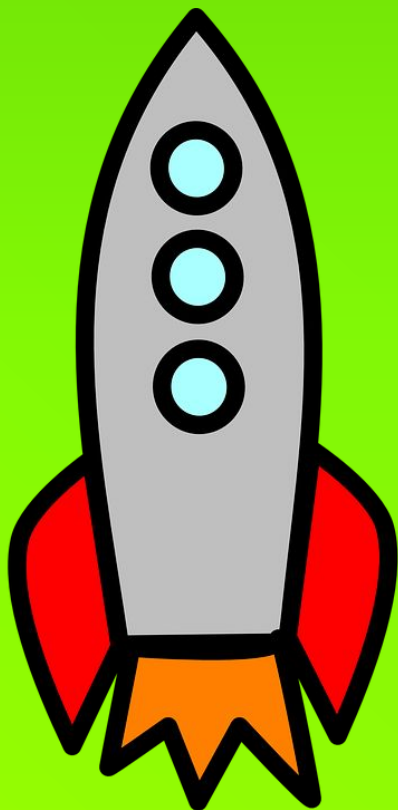
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПРОФЕССИИ»



Игра «Профессии»

8 компонент нашей структуры - Формирование грамматического строя речи.

8 звездочка - Игры и упражнения для развития лексико-грамматической правильности речи.



Речевая игра «Рассели по домикам»

Цель игры: совершенствовать грамматический строй речи; определить существительные мужского, женского, среднего рода единственного и множественного числа. «Расселить» картинки по домикам; формировать навыки использования ПК; повышать мотивацию и интерес к игре.



Shared



Игра «Чьи ушки?»



Игра «Чей хвост?»





Игра «Чей, чья чьё, чьи?»



пчела



улей



орёл



скалы



белка



дупло



муравей



муравейник



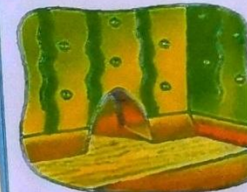
собака



конура



мышка



норка



лошадь



конюшня



медведь



берлога

Игра «Кто где живет?»





Игра «Какой компот, суп?»



НАЗОВИ ЛАСКОВО

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительное- ласкательных суффиксов.

Шуба теплая - шубка тепленькая

Лиса хитрая - лисичка хитренькая

Заяц белый - зайчик беленький

Сапоги чистые - сапожки чистенькие

Ветка короткая - веточка коротенькая

Шишка длинная - шишечка длинненькая

Ворона черная - вороненок черненький

Снег белый - снежок беленький.

ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: воспитатель называет слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?), ребёнок отвечает.

Шарф (чей?) — мамин,

Шляпка (чья?) — бабушкина,

Поднос (чей?) - дедушкин,

Книга (чья?) – бабушкина,

Тапочек (чей?) – дедушкин.

КТО ГДЕ ЖИВЁТ?

Цель: упражнять в употреблении предложного падежа существительного.

Лиса живёт в норе.

Медведь зимует в... .

Волк живёт в

Белка живёт в

Ёжик живёт в

ПОДБЕРИ ПРИЗНАК

Цель: учить согласовывать прилагательные с существительными.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) - новое, нарядное, зеленое...

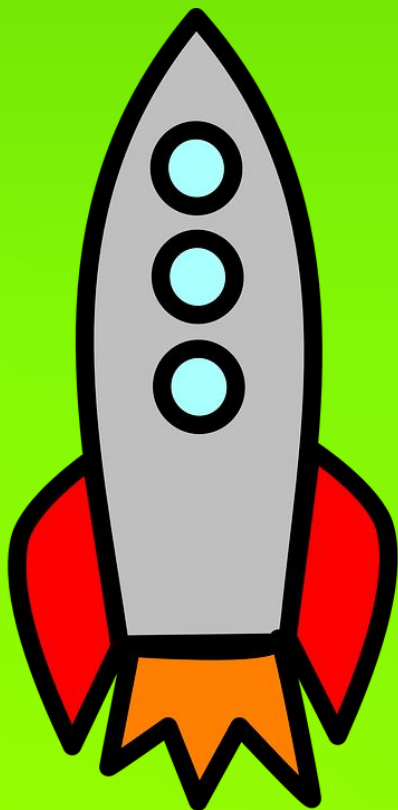
Рубашка (какая?) - белая, праздничная....

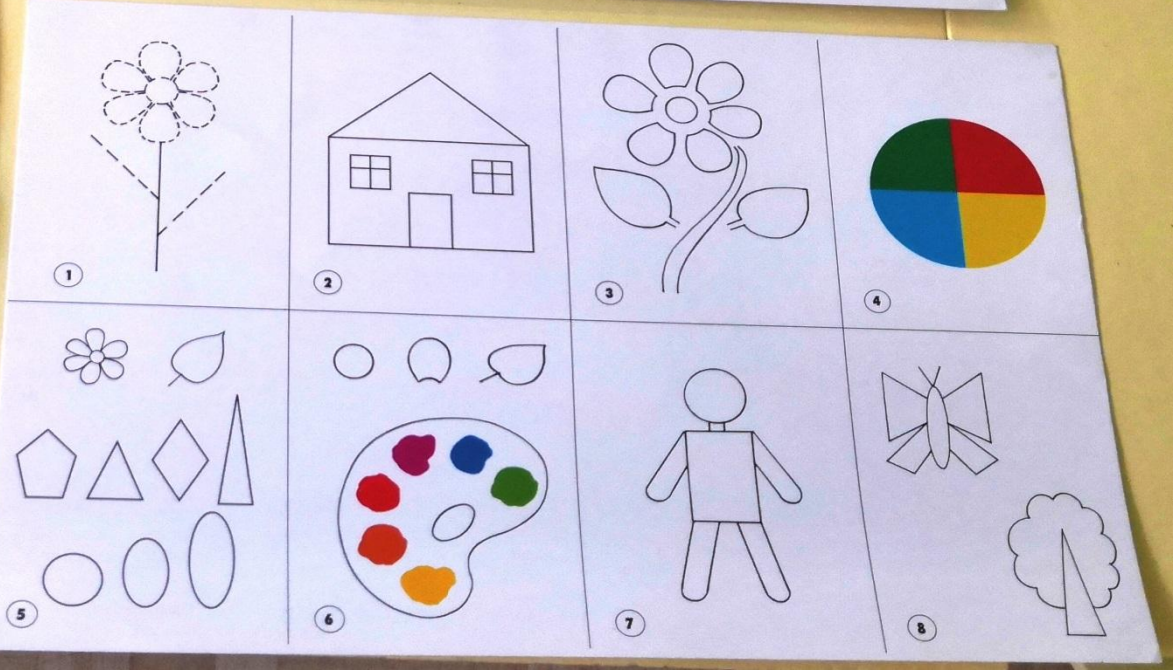
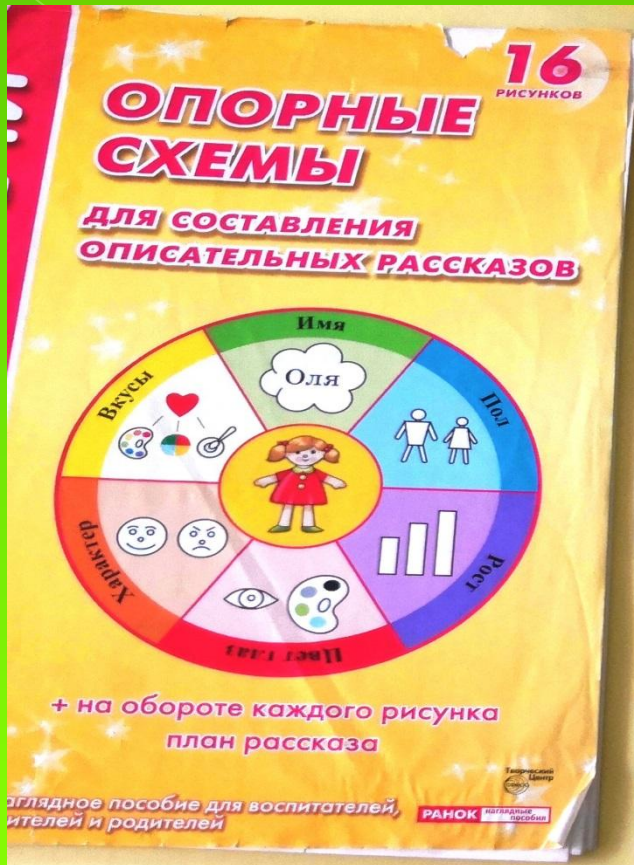
Шуба (какая?) - меховая, теплая...



9 компонент нашей структуры - Развитие связной речи.

9 звездочка - Игры и упражнения для развития связной речи.





Опорные схемы для
составления
описательных рассказов



БЕСЕДЫ ПО КАРТИНКАМ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ

20 картинок

ОСЕНЬ. ЗИМА

+ на обороте каждой картинки:

- ✓ познавательные и азбучные стихи
- ✓ дидактические игры и упражнения
- ✓ загадки, пословицы, поговорки
- ✓ рассказы, сказки
- ✓ проблемные ситуации
- ✓ задания для творческого задания
- ✓ оригинальные задания

Негаданое пособие для воспитателей, учителей и родителей

Осенью семь погод на дворе – сеет, вее, кружит, мутит, рвет, сверху льет, снизу метет



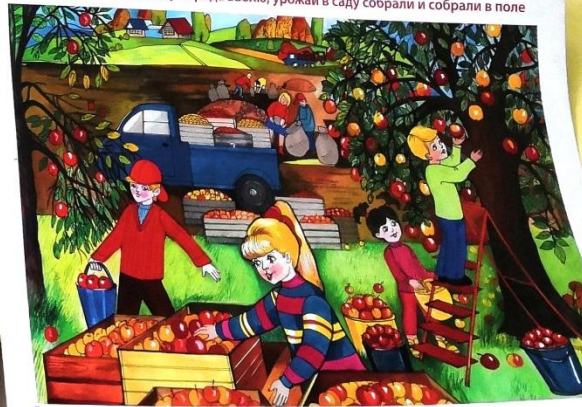
Мы животных очень любим, их не будем обижать!



Лес, точно терем расписной, лиловый, золотой, багряный...



Будет фруктов, овощей у народа вволю, урожай в саду собрали и собрали в поле



Беседы по сюжетным картинкам

Созвездие «Практика»



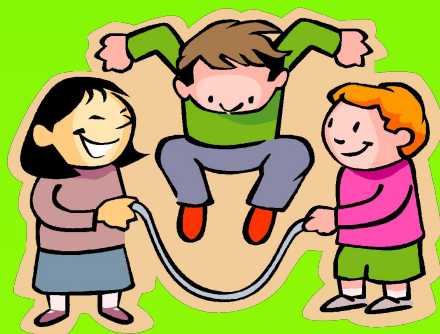
Предложенные игры каждый педагог может совершенствовать, дополнять, находить новые варианты проведения, опираясь на свой творческий потенциал.



Вывод:

Игра создает такие ситуации, в которых условия усвоения речи гораздо более разнообразны и поэтому более эффективны. В ходе игр развивается не только внешняя, но и смысловая сторона речи, происходит обогащение слова, расширение его значения, вследствие чего оно приобретает большую мобильность.

Важно то, что направлена такая организация работы не только на коррекцию звукопроизношения, но и на развитие связной речи и лексико-грамматической правильности речи. А также на развитие психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения), зрительно-моторных координаций, мелкой моторики пальцев рук, т. е. всего того, что необходимо для полноценной подготовки дошкольников к обучению в школе.



Рефлексия

Метод Эдварда де Боно «7 шляп мышления».


Этот метод используется для умственной работы в самых разных областях и на самых разных уровнях. Каждая шляпа задает определенный вопрос, и человек который, надевает шляпу определенного цвета, говорит свое мнение:

- **Человек с белой шляпой – Что я сегодня узнала нового?**
- **Человек с красной шляпой - Что для меня было интересно?**
- **Человек с черной шляпой - Что я возьму для своей работы?**
- **Человек с зеленой шляпой - Я поняла, что...**
- **Человек с синей шляпой – Что меня удивило?**
- **Человек с желтой шляпой - Теперь я могу...**
- **Человек с прозрачной шляпой - пожелания**

Бернард Шоу:

**«Если у вас есть идея, и у меня есть идея,
и мы обмениваемся идеями,
то у каждого из нас будет по две идеи».**

Успехов вам и творчества.



**Спасибо
за внимание!**