

# **Роль коррекционно-развивающих игр (КРИ) в логопедической работе с детьми (из опыта работы).**

**Презентацию подготовила**

**Учитель-логопед ГБ ДОУ №39**

**«Алёнка»**

**Черкашенинова Ольга Викторовна**

# Лекотека

от шведского «leso», что значит «игрушка», и греческого «theke» - «собрание», «коллекция».



*«ИГРА — ЭТО ОГРОМНОЕ СВЕТЛОЕ ОКНО, ЧЕРЕЗ КОТОРОЕ В ДУХОВНЫЙ МИР РЕБЁНКА ВЛИВАЕТСЯ ЖИВИТЕЛЬНЫЙ ПОТОК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, ПОНЯТИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ».*

**Сухомлинский В.А**



# Деятельность

специфически-человеческая форма активности, обусловленная наличием сознания.



# Смена ведущих видов деятельности в процессе онтогенеза

| Возрастной период | Ведущий вид деятельности                          |
|-------------------|---|
| Младенчество      | Эмоционально-непосредственное общение со взрослым |
| Раннее детство    | Орудийно-предметная деятельность                  |
| Дошкольный        | Сюжетно-ролевая игра                              |
| Младший школьный  | Учебная деятельность                              |
| Подростковый      | Интимно-личностное общение                        |
| Ранняя юность     | Профессионально-учебная деятельность              |



# Игра

- тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе или **это совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.**
- обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.



## **КРИ ДАЮТ ВОЗМОЖНОСТЬ:**

*- ОБЕСПЕЧИТЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОМФОРТ И РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ ДЕТЕЙ ВО ВРЕМЯ ЗАНЯТИЙ;*

*- ПОВЫСИТЬ РЕЧЕВУЮ МОТИВАЦИЮ;*

*- КОМПЕНСИРОВАТЬ НЕДОСТАТОЧНОСТЬ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА;*

*- ПОВЫСИТЬ СКОРОСТЬ ЗАПОМИНАНИЯ И УЛУЧШИТЬ РЕЧЕВОЕ ПРОДУЦИРОВАНИЕ;*

*- АКТИВИЗИРОВАТЬ И ВОССТАНАВЛИВАТЬ ВЫСШИЕ ПСИХИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ;*

*- АВТОМАТИЗИРОВАТЬ НЕОБХОДИМЫЕ ЗВУКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ ЗАПОМИНАНИЯ БОЛЬШОГО КОЛИЧЕСТВА РЕЧЕВОГО МАТЕРИАЛА.*



## **ЗАДАЧИ КОРРЕКЦИОННО-ЛОГОПЕДИЧЕСКОГО ОБУЧЕНИЯ:**

- ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛНОЦЕННЫХ ПРОИЗНОСИТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ;
- ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ УЧЕНИЯ И ИНТЕРЕСА К САМОМУ ПРОЦЕССУ ОБУЧЕНИЯ;
- РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ — УМЕНИЯ ОБЩЕНИЯ С ДЕТЬМИ И ВЗРОСЛЫМИ;
- РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА И ВНИМАНИЯ К СЛОВУ, К СОБСТВЕННОЙ РЕЧИ И РЕЧИ ОКРУЖАЮЩИХ;
- ОБОГАЩЕНИЕ АКТИВНОГО И ПАССИВНОГО СЛОВАРЯ, РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ, ФОРМИРОВАНИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ С ОПОРОЙ НА РЕЧЕВОЙ ОПЫТ РЕБЁНКА — НОСИТЕЛЯ ЯЗЫКА;
- РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ОПЕРИРОВАТЬ ЕДИНИЦАМИ ЯЗЫКА — ЗВУКОМ, СЛОГОМ, СЛОВОМ, СЛОВСОЧЕТАНИЕМ, ПРЕДЛОЖЕНИЕМ;
- РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ, ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, ДОСТУПНЫХ ВОЗРАСТУ ФОРМ ЗВУКОВОГО АНАЛИЗА И СИНТЕЗА;
- РАСШИРЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, ЯВЛЕНИЯХ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ С ОПОРОЙ НА ЖИЗНЕННЫЙ ОПЫТ РЕБЁНКА.
- ФОРМИРОВАНИЕ ПРИЁМОВ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ — АНАЛИЗА, СИНТЕЗА, СРАВНЕНИЯ, ОБОБЩЕНИЯ, ИСКЛЮЧЕНИЯ, МОДЕЛИРОВАНИЯ, КОНСТРУИРОВАНИЯ; - РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ, ВНИМАНИЯ, ВООБРАЖЕНИЯ, ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ, ВАРИАТИВНОСТИ МЫШЛЕНИЯ .





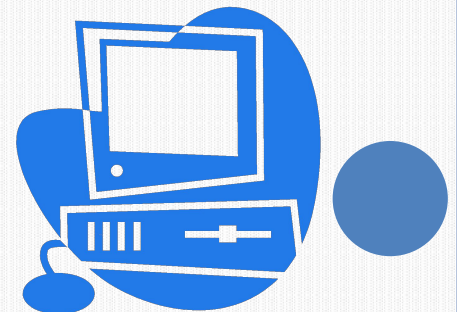
**Чтобы КРИ на занятиях проходили с наибольшей эффективностью, следует придерживаться следующих рекомендаций:**

- игра должна проводиться в неторопливом темпе, чтобы ребёнок имел возможность понять задание, осознанно исправить возможную ошибку;
- игра может быть частью логопедического занятия;
- игра должна быть живой, интересной, заманчивой, элемент соревнования, награды за успешное выступление, красочное и забавное оформление;
- в игре необходимо добиваться активного речевого участия всех детей, при этом можно использовать двигательную активность;
- в игре следует развивать у детей навыки контроля за своей и чужой речью, стремление правильно и достаточно быстро выполнять речевое задание, поощрять детскую инициативу;
- в ходе игры логопед принимает непосредственное участие, вносит коррективы и поправки в речь детей, отмечая наиболее успешных;
- в ходе игры должны учитываться психологические особенности детей, что содействует воспитанию у них положительного отношения к логопедическим занятиям.



















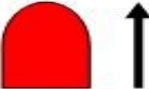



- ИГРЫ С КАРТИНКАМИ, В ХОРОШЕМ КАЧЕСТВЕ, ОГРАНИЧЕНЫ ПО ВРЕМЕНИ В СООТВЕТСТВИИ С ВОЗРАСТОМ РЕБЕНКА.
- Темп, скорость и тактику ответов на вопросы задают дети. Над одним заданием можно думать сколько угодно.
- УБРАТЬ КОМПЬЮТЕР ИЗ ЖИЗНИ ДЕТЕЙ МЫ НЕ МОЖЕМ, ПОЭТОМУ ЛУЧШЕ ИГРАТЬ В "ПРАВИЛЬНЫЕ" ИГРЫ.
- Уменьшаются сроки коррекционной работы над звуками речи, а занятия проходят интересно и с пользой.
- Практически во всех играх призыв "помочь" (не убить или поймать), а это нравственное развитие наших детей. И, вообще, игры "добрые", с любимыми мультяшными героями.
- Даже дети-непоседы занимаются с удовольствием и полной самоотдачей, так как им интересно.
- Мыслительные процессы, такие как память, внимание, мышление, развиваются быстро и незаметно, без мучений.
- В школе некоторые задания надо будет выполнять на компьютере и мы таким образом приучаем ребят к этому виду деятельности.
- В дошкольном образовании педагогов обязали использовать информационные компьютерные технологии в образовательном процессе, а это о многом говорит в наш 21 век.

## Компьютерные игры для детей это вредно?!

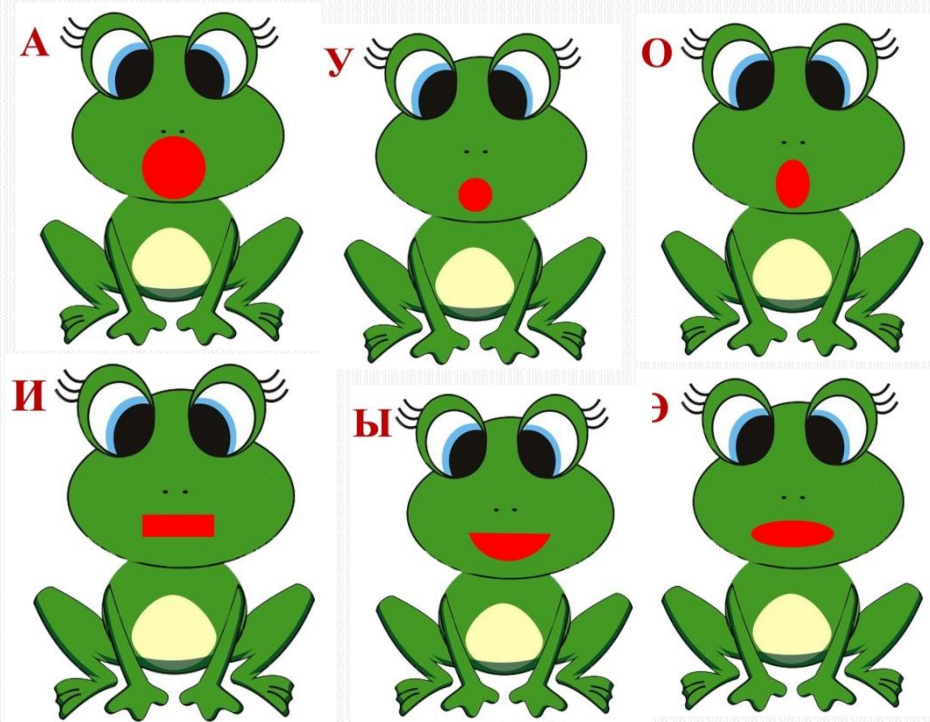


# МОДЕЛИ АРТИКУЛЯЦИИ ЗВУКОВ

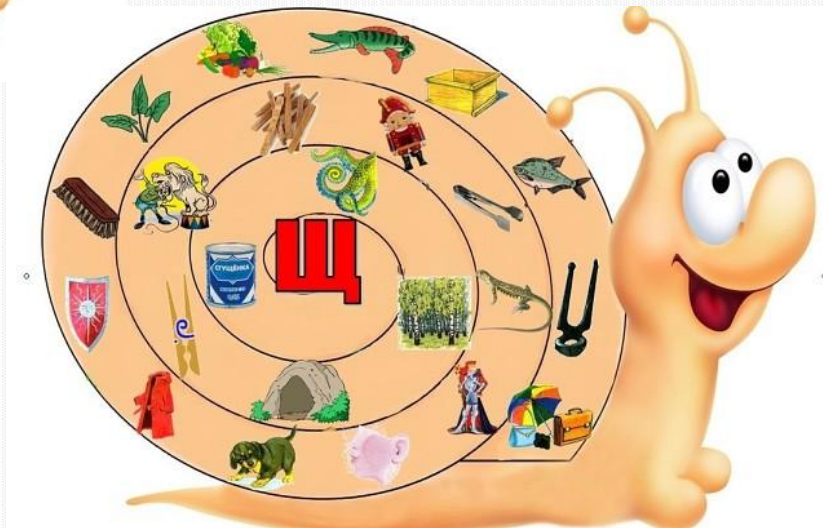
|  |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|
| <p>[С]</p>    |    |    |    |    |
| <p>согласный,<br/>глухой,<br/>твёрдый</p>  | <p>губы в<br/>улыбке</p>  | <p>зубы<br/>сближены</p>  | <p>кончик языка<br/>внизу</p>   | <p>воздушная<br/>струя -<br/>плавная и<br/>холодная</p>                               |
| <p>[Ш]</p>    |    |    |    |    |
| <p>согласный,<br/>глухой,<br/>твёрдый</p>  | <p>губы<br/>округлены</p>   | <p>зубы<br/>сближены</p>  | <p>кончик языка<br/>вверху</p>  | <p>воздушная<br/>струя -<br/>широкая,<br/>плавная и<br/>тёплая</p>                    |
| <p>[Р]</p>    |    |    |    |    |
| <p>согласный,<br/>сонорный,<br/>твёрдый</p>  | <p>губы<br/>разомкнуты,<br/>несколько в<br/>улыбке</p>                              | <p>зубы<br/>разомкнуты</p>  | <p>кончик языка<br/>вверху</p>  | <p>воздушная<br/>струя -<br/>сильная,<br/>тёплая</p>                                  |
| <p>[Л]</p>  |  |  |  |  |
| <p>согласный,<br/>сонорный,<br/>твёрдый</p>  | <p>губы<br/>разомкнуты и<br/>растянуты в<br/>улыбке</p>                             | <p>зубы<br/>сближены</p>  | <p>кончик языка<br/>вверху</p>  | <p>воздушная<br/>струя -<br/>тёплая и<br/>плавная</p>                                 |



# ЗРИТЕЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ ГЛАСНЫХ ЗВУКОВ



# ИГРЫ НА АВТОМАТИЗАЦИЮ ЗВУКОВ



# АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОВ Р,Л В НАЧАЛЕ, СЕРЕДИНЕ И В КОНЦЕ СЛОВА



**АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА Ш. ИГРА "ЧТО ЛЕЖИТ ПОД ШАПКОЙ?". МОЖНО СОСТАВЛЯТЬ ПРОСТЫЕ ФРАЗЫ, ТИПА "ПОД ШАПКОЙ - ШКАФ", ИЛИ БОЛЕЕ СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ, СРАЗУ С ДИФФЕРЕНЦИАЦИЕЙ Ш-Ж - "ПОД ЖЕЛТОЙ ШАПКОЙ ЛЕЖИТ ШКАФ"**

**СЛОВАРЬ: ШКАФ, ЛУКОШКО, ШИШКА, КОШКА, ПОДУШКА, ШИПОВНИК, ШОКОЛАД, КАШТАНЫ, КАПИТОШКА, МАШИНА.**



# **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ :**

- ФОРМИРУЮТ ФОНЕМАТИЧЕСКИЙ СЛУХ;
- ЗАКРЕПЛЯЮТ НАВЫК ЧЁТКОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ;
- СПОСОБСТВУЮТ ВЫРАБОТКЕ ПРАВИЛЬНОГО РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ;
- РАЗВИТИЮ ИНТОНАЦИОННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ.





# ИГРА «ГДЕ ТЫ, ЗВУК?»

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА.



1



2



3



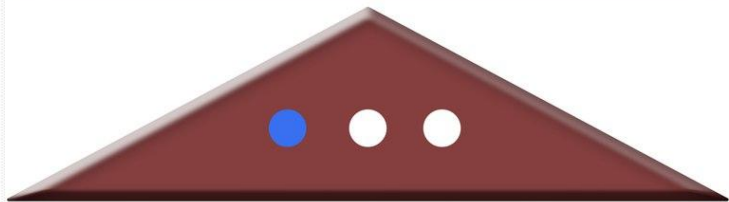
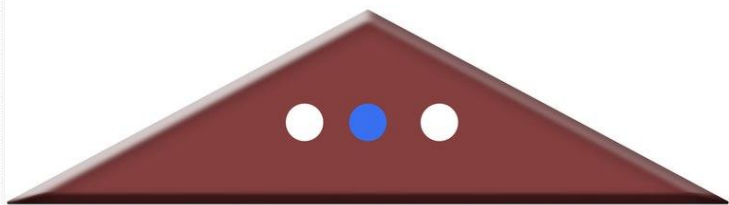
4



5

# ИГРА «ПОСТРОЙ ДОМ»

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА.



## **ПРИ РАБОТЕ НАД ГРАММАТИЧЕСКИМ СТРОЕМ РЕЧИ:**

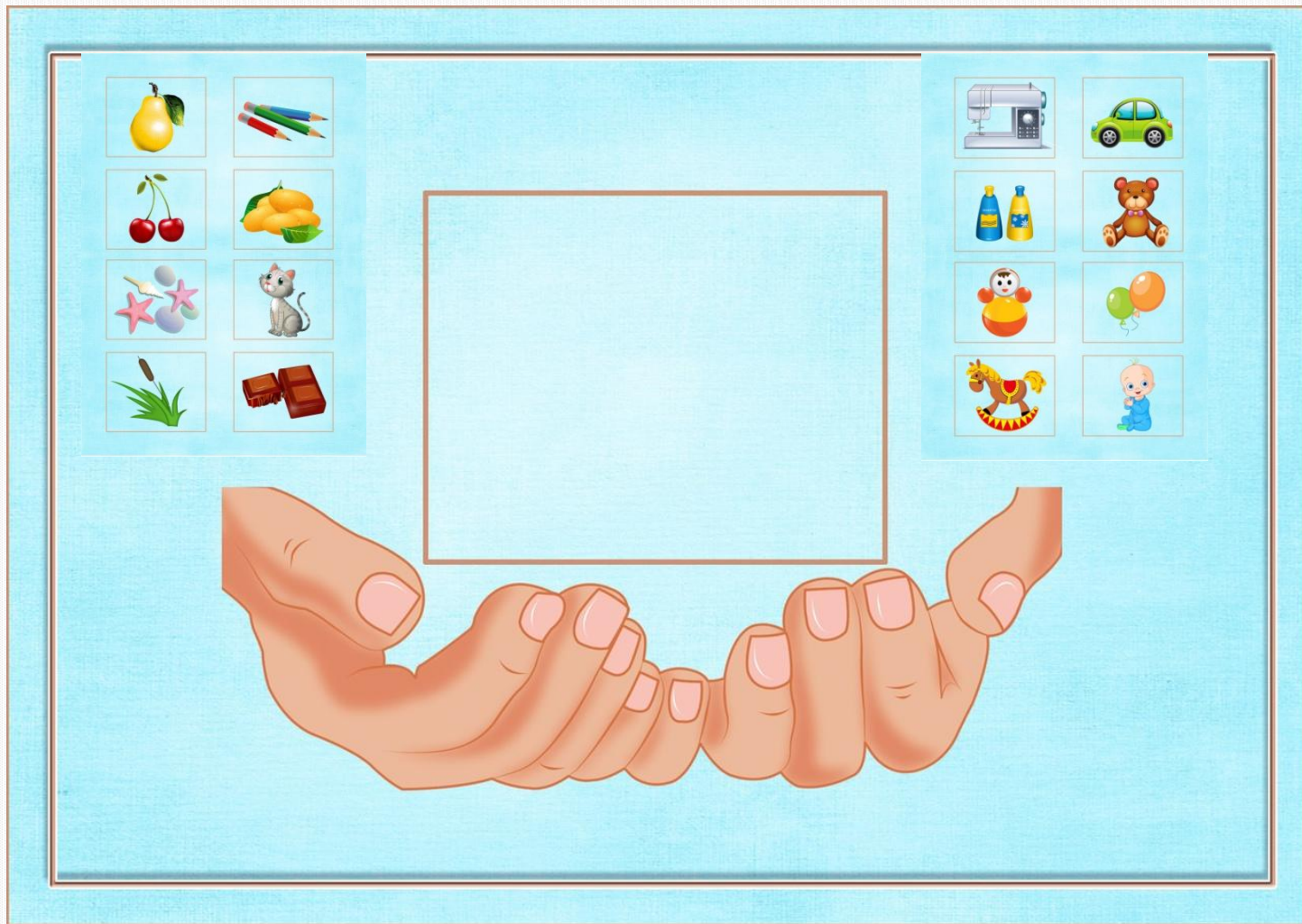
- ОБЕСПЕЧИВАЮТ ПРАКТИЧЕСКОЕ УСВОЕНИЕ НЕКОТОРЫХ СПОСОБОВ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ;
- СОВЕРШЕНСТВУЮТ НАВЫК СОГЛАСОВАНИЯ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ И ЧИСЛИТЕЛЬНЫХ С СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫМИ В РОДЕ, ЧИСЛЕ, ПАДЕЖЕ;
- ФОРМИРУЮТ УМЕНИЕ СОСТАВЛЯТЬ ПРОСТЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ С СОЮЗАМИ, СЛОЖНОСОЧИНЕННЫЕ И СЛОЖНОПОДЧИНЕННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ.



# РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА "ЧЕЙ СЛЕД?" ИЗ СПИЧЕЧНЫХ КОРОБОКОВ.



# ИГРА «НАШ, НАША, НАШИ»



ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРА ПОД НАЗВАНИЕМ "ЛИСТОПАД" ДЛЯ  
РАЗВИТИЯ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ У ДЕТЕЙ.



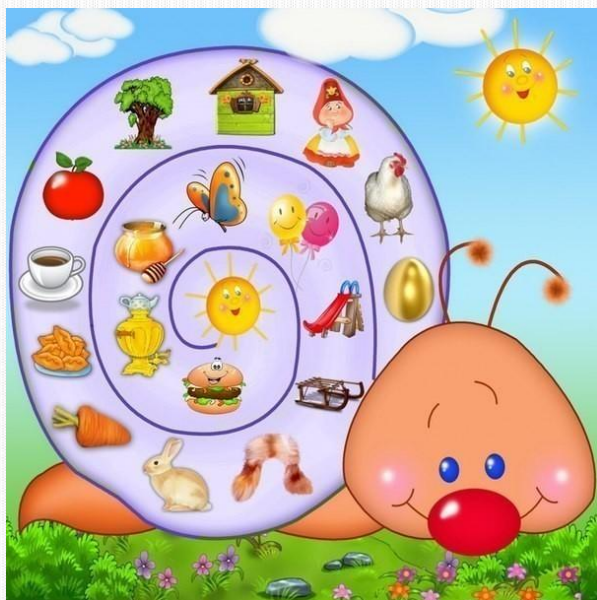
## **При формировании связной речи:**

- ВОСПИТЫВАЮТ АКТИВНОЕ ПРОИЗВОЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ К РЕЧИ;
- РАЗВИВАЮТ УМЕНИЕ ВСЛУШИВАТЬСЯ В ОБРАЩЕННУЮ РЕЧЬ;
- ЗАКРЕПЛЯЮ УМЕНИЕ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ КРАТКО И ПОЛНО;
- СОВЕРШЕНСТВУЮТ УМЕНИЕ «ОРЕЧЕВЛЯТЬ » ИГРОВУЮ СИТУАЦИЮ.



# «Улитки».

**ЦЕЛЬ:** РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, УМЕНИЯ СОСТАВЛЯТЬ ПРЕДЛОЖЕНИЯ, РАЗВИТИЕ ДОКАЗАТЕЛЬНОЙ РЕЧИ.

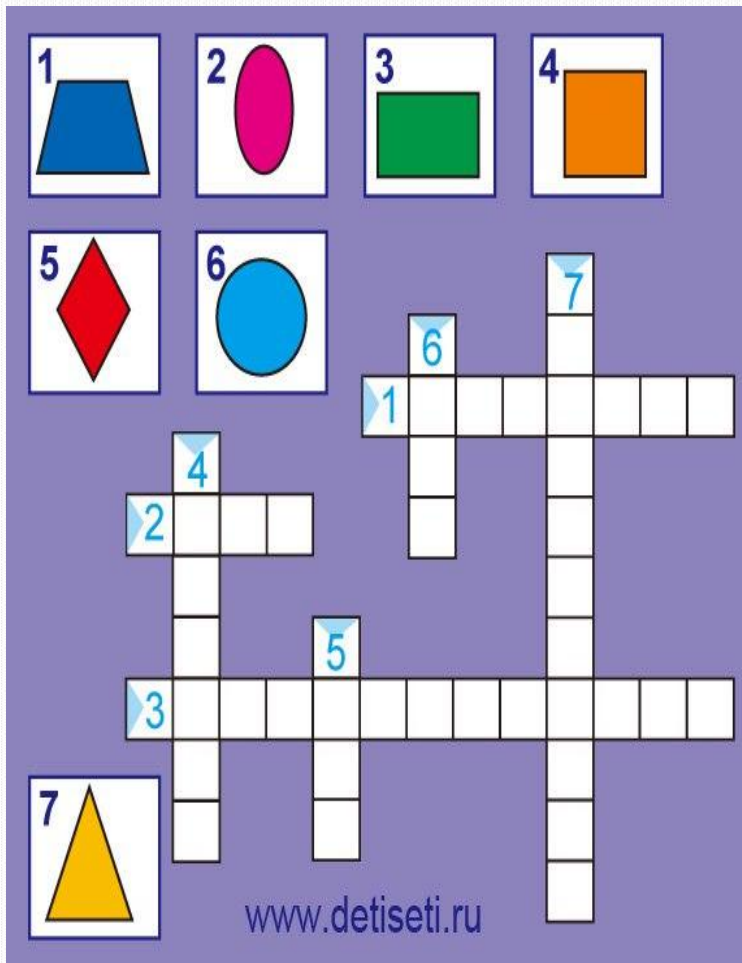




# МНЕМОТАБЛИЦЫ ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ РАССКАЗОВ



# КРОССВОРДЫ для ДЕТЕЙ



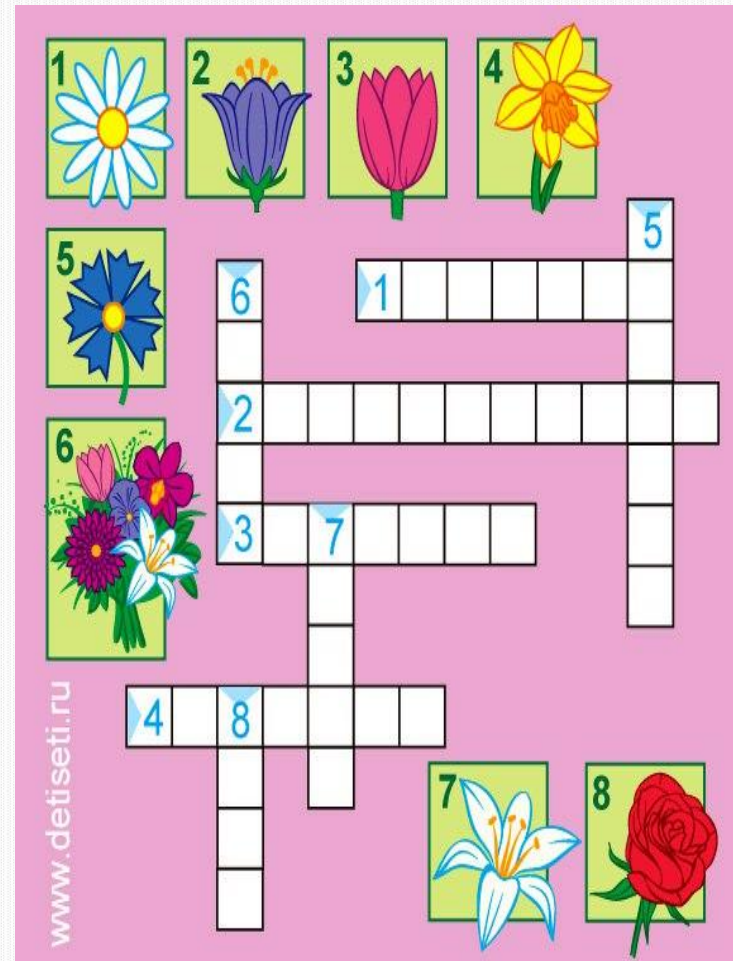
A crossword puzzle on a purple background. The grid consists of white squares. The clues are as follows:

- 1. Down: Blue trapezoid
- 2. Down: Pink oval
- 3. Down: Green rectangle
- 4. Down: Orange square
- 5. Down: Red diamond
- 6. Down: Blue circle
- 7. Down: Yellow triangle

Horizontal clues:

- 1. Across: 6 letters, starting at row 4, column 2
- 2. Across: 3 letters, starting at row 5, column 1
- 3. Across: 10 letters, starting at row 6, column 1

www.detiseti.ru



A crossword puzzle on a pink background. The grid consists of white squares. The clues are as follows:

- 1. Down: White daisy
- 2. Down: Purple bell-shaped flower
- 3. Down: Pink tulip
- 4. Down: Yellow daffodil
- 5. Down: Blue flower
- 6. Down: Bouquet of various flowers
- 7. Down: White lily
- 8. Down: Red rose

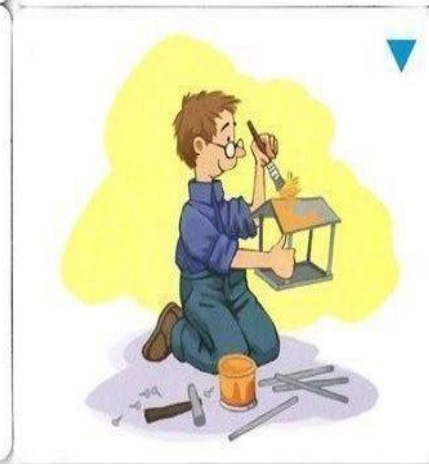
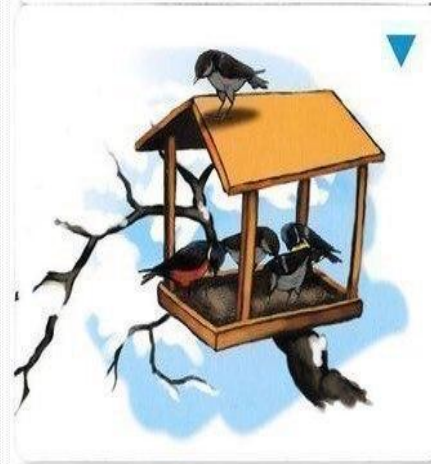
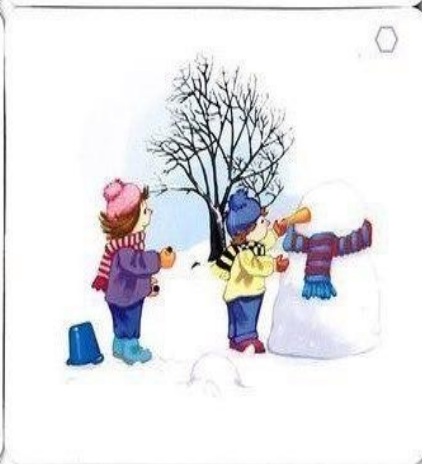
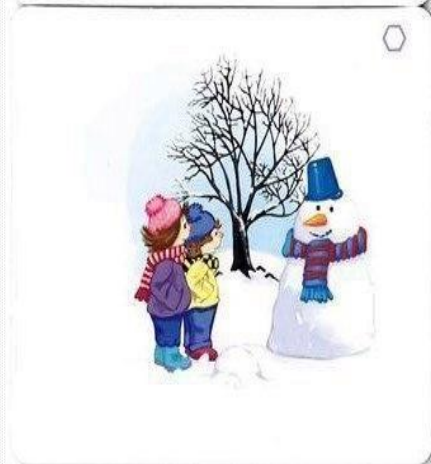
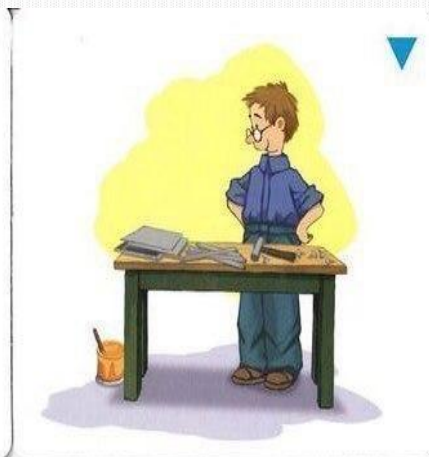
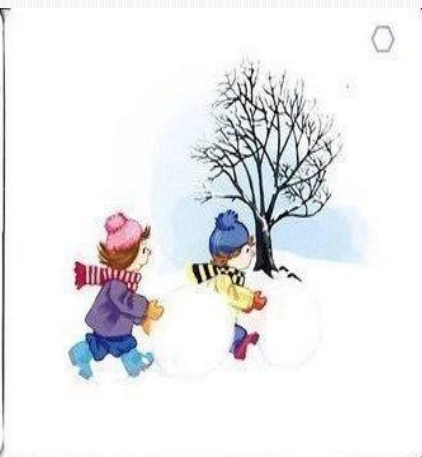
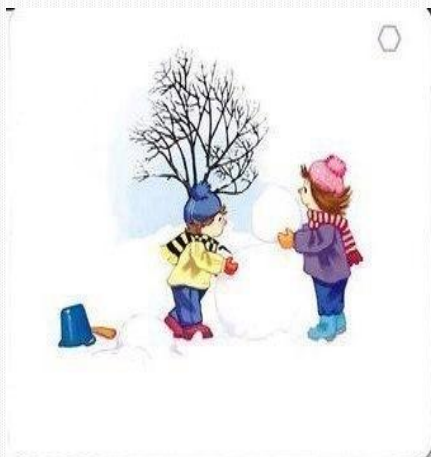
Horizontal clues:

- 1. Across: 6 letters, starting at row 3, column 7
- 2. Across: 10 letters, starting at row 4, column 1
- 3. Across: 6 letters, starting at row 5, column 1
- 4. Across: 5 letters, starting at row 6, column 1

www.detiseti.ru



# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА "ЧТО СНАЧАЛА, ЧТО ПОТОМ"



# ИГРА "РАЗЛОЖИ ПОДАРКИ"



# ФОТОГАЛЕРЕЯ







**БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!**

