

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 209 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»
ОРГН 1032402514121 ИНН 2464050502 КПП 246401001
E-mail:mdou209@yandex.ru
660079, г. Красноярск, Ул. 60 лет Октября, 89а, тел. 233-16-84

ЛЕГО-технология в коррекционной логопедической работе с детьми с ТНР



Автор
учителя-логопеды:
Прокопьева О.В.
Филиппова С.
Е.
Дмитриева Н.Г.

Игры для детей 3-4 года с ОНР 1-2 уровень .

Цель: Развивать у детей умение вслушиваться в обращенную речь, выполнять инструкцию. Учить выделять названия предметов, действий и некоторых признаков. Формировать навыки ведения диалога, умения выслушать вопрос, понять его содержание, адекватно ответить.

Игра «Поезд»

Оборудование: детали конструктора ЛЕГО: паровозик и разноцветные вагончики, животные.

Игровая ситуация: Звери хотят покататься на паровозике. Давай сделаем поезд для зверят: первый вагончик желтый, второй- красный, за красным - синий, последний - зеленый. Посади корову в желтый вагончик, а теленка в зеленый и т.д. Какой вагончик выберет Лошадка? Коза?

Наш паровозик отправляется в путь: покажи, как он едет сначала медленно, а затем быстро. Проезжает через тоннель, объезжает гору и т.д.

Вот наши животные приехали домой. Кто ехал в первом вагоне, кто в последнем, кто в синем вагоне, кто за ним, перед ним?



Игра «Строим дом»

Вариант 1

Игровая ситуация:

Помоги подъемному крану поднять нужный кубик на стройку дома.

- Найди желтый кубик, синий кубик и т.д.
- Найди желтый маленький, синий большой и т.д.
- Узкий зеленый, широкий красный и т.д.



Вариант 2.

Игровая ситуация: Лошадка начала строить дом и не может закончить. Давай ей поможем. Как ты думаешь: чего не хватает дому (окон, стен, дверей и т.д)

Привези на грузовике много зеленых кубиков (один красный и тд)



Игра: «Соседи»

Игровая ситуация: Вот и готов наш домик. Лошадка живет на первом этаже, курочка выше лошадки, корова рядом с лошадкой. Где поселился зайчик? собака? (если ребенок молча расставляет фигурки - педагог проговаривает за него «теленочек рядом с коровой и т.д.»)

Игра: «Чудесный мешочек»

Цель: совершенствовать наглядно-образное мышление детей и тактильные ощущения.

Оборудование: мешочек, фигурки животных.

Игровая ситуация: узнай наощупь: кто из животных спрятался в мешочке.



Игры для детей 5-6 лет с ОНР 3 уровень.

Игра: «Робот»

Цель: совершенствовать восприятие, дифференциацию и навыки употребления детьми грамматических форм слова, развивать мыслительные операции анализа и синтеза. Совершенствовать навыки связной речи детей.

Оборудование: сложенная из лего-конструктора фигура робота, набор деталей, схемы-задания.

Игровая ситуация:

Давайте рассмотрим робота. Скажите: Чего у него много? А что только одно?

-Попробуйте собрать робота, учитывая схему (на схеме символами обозначены условия: «много рук», «один глаз» и т.п.)

-Придумайте и соберите своего робота. Опишите его.

-Посмотри на этих роботов: чем они отличаются?

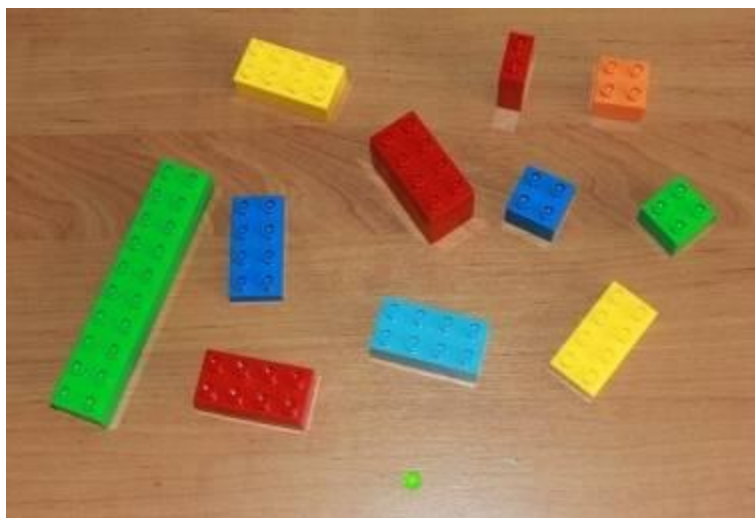


Игра: «Лего –клад»

Цель: обучение детей активной поисковой деятельности, развитие логического мышления детей.

Оборудование: детали четырех форм и цветов, блестящая маленькая бусинка.

Игровая ситуация: Под одной из этих фигур спрятан клад, чтобы его найти – нужно убрать все лишние фигуры. Теперь я делаю подсказку: «Клад НЕ под красной фигурой» (значит, все красные фигуры можно убрать). Следующая подсказка «Клад НЕ под квадратной фигурой» и мы убираем все квадратики. Так продолжается, пока не останется одна единственная фигура.

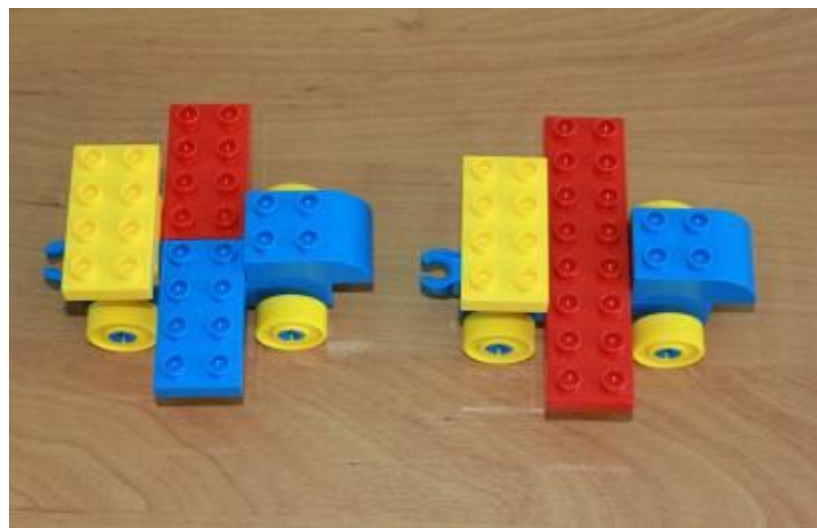


Игра: «Что изменилось?»

Цель: развитие внимания и зрительной памяти детей.

Оборудование: модель, собранная из деталей конструктора ЛЕГО.

Игровая ситуация: Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и просит рассказать, что изменилось.



Игра: «Собери по памяти или образцу»

Цель: развитие внимания и зрительной памяти детей.

Оборудование: модель, собранная из деталей конструктора ЛЕГО.

Игровая ситуация:

Педагог показывает детям в течение нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.



Игра: «Запомни и выложи ряд».

Цель: развитие внимания и зрительной памяти детей.

Оборудование: ряд деталей

Игровая ситуация:

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность, с которой поставлены детали в образце.

Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же по памяти.





Игра: «Путешественники»

1 вариант

Цель: развивать фонематический слух и восприятие; развивать простые формы фонематического анализа

Оборудование: магнитные буквы по количеству вагонов, загон с лего-фигурками животных и птиц, лего - поезд.

Игровая ситуация: Ведущий отбирает буквы, которые раскладывает на столе (станция поезда), и лего - животных, объясняя детям: «Прибыл поезд для зверей и птиц. Каждое животное может ехать только в определенном вагоне. В первом вагоне поедут животные в названии которых есть звук Р, во втором вагоне поедут животные в названии которых есть звук Т, в третьем –З, в четвертом -С. (Задания можно менять). Дети рассаживают животных и птиц по вагонам, если задание выполнено верно, поезд трогается в путь.

2 вариант

Цель: развивать фонематический слух, учить называть слова заданный звук.

Оборудование: буква, обозначающая заданный звук, загон с лего-фигурками животных и птиц, лего- поезд.

Игровая ситуация: «Прибыл поезд для зверей и птиц. На этом поезде поедут только те животные и птицы, названия которых начинается со звука К.» Ведущий произносит звук, вставляет машинисту поезда букву. Дети рассаживают в вагоны зверей и птиц.

3 вариант

Цель: развивать способность осуществлять сложные формы фонематического анализа; развивать фонематический слух.

Оборудование: цифры, загон с лего-фигурками животных и птиц, лего-поезд.

Игровая ситуация: Ведущий раскладывает на столе цифры, которые обозначают количество звуков (3- конь, 4- овца, 5- кошка, 6- собака) возле каждого вагона поезда. Дети по очереди отчетливо называют животное, выделяя каждый звук, считают звуки, затем усаживают животное или птицу в соответствующий вагон. Если задание выполнено верно, поезд трогается в путь.



4 вариант

Цель: развивать способность осуществлять слоговой анализ слов.

Оборудование: таблички схемы ---- (1 слог в слове), ----I---- (2 слога в слове), ----I----I---- (3 слога в слове), -----I----I----I---- (4 слога в слове), загон с лего-фигурками животных и птиц, лего-поезд.

Игровая ситуация: Ведущий раскладывает на столе таблички схемы, которые обозначают количество слогов в словах, возле каждого вагона поезда. В первом вагоне должны ехать животные, названия которых состоят из одного слога (кот, конь), во втором вагоне животные, названия которых состоят из двух слогов (овца, заяц) и т. д.



Игра: «Весёлое новоселье»

Оборудование: дом, состоящий из блоков окон, буква, картинки, где заданный звук находится в разных позициях.

Цель: развивать способность определять место звука в слове (начало, середина, конец слова).

Игровая ситуация: Детям раздаются картинки. Нужно распределить картинки по комнатам дома: в первую комнату картинки, где звук Р в начале слова, во вторую комнату - в середине слова, в третью - в конце слова. Дети, ориентируясь на букву, определяют место звука в слове и находят каждой картинке свою комнату. Затем коллективная проверка каждой комнаты «Прогулка возле дома». Педагог достает картинки из первой комнаты и называет их: если картинка выбрана верно, то дети хлопают, а картинки «гуляют» перед домом. Также проверяем остальные комнаты.



«Знакомство с гласными звуками»

Цель: развивать фонематический слух и восприятие.

Оборудование: Лего – человечки в красных платьицах изображают гласные звуки, домик гласных звуков красного цвета.

Игровая ситуация:

В одном городе стоял необычный домик, красного цвета Хотите узнать кто в нем живет? В этом домике живут жители, которые любят петь. У них громкие голоса и их называют гласные. Гласные звуки легко и свободно вырываются наружу, не встречая на своём пути никаких преград. Их можно долго и громко петь — каждый в отдельности и последовательно переставляя. Давайте попоём. Называются они гласными, потому, что от слова «глас», т.е.голос.

Из красного игрового домика появляется девочка Аня (Лего- человечек).

Прислушайтесь, как красиво звучит первый звук имени Ааана. Пропоём его хором. Какой первый звук в слове Анна? Представьте, что у вас в руках ниточка. Растягиваем ниточку и поем звук а-а-а. Гласные звуки живут в красном домике. Мы будем обозначать их красным цветом, поэтому наша Аня в красном платье. В последующем разноцветные «человечки» заменяются кирпичиками соответствующего цвета.



Игра: «Рассели звуки по домикам»

Цель: Развивать фонематический слух и восприятие; развивать умение дифференцировать согласные и гласные звуки.

Оборудование: Для дифференциации гласных и согласных звуков в работе используются сыпучие материалы. Человечки в красных платьицах изображают гласные звуки, их туловище пустое, они всегда поют. В туловище человечков в синих и зелёных костюмчиках дети помещают сыпучие материалы (например, горох и манку). Эти человечки обозначают согласные звуки, они умеют шуршать и греметь. Синий и красные домики из кирпичиков Лего.

Игровая ситуация: Педагог называет звуки, дети выбирают человечка в одежде соответствующего цвета и помещают его в нужный домик. Дети могут самостоятельно построить домики. В последующем разноцветные «человечки» заменяются кирпичиками соответствующего цвета.



Цель: Развивать фонематический слух и восприятие; развивать умение дифференцировать твердые и мягкие согласные

Оборудование: Лего-человечки в разноцветных одеждах

Игровая ситуация: цветовая гамма Лего-человечков – помогает усвоить «твёрдость» и «мягкость звуков. Педагог называет звук, а ребёнок даёт ему характеристику и выбирает соответствующего Лего-героя. Для уточнения предлагаем детям самостоятельно построить домики для своих героев. Человечки в синих костюмчиках живут в синем домике, возле которого проложена твёрдая синяя дорожка. Человечки в зеленых костюмчиках живут в зелёных домиках, рядом с их домиками мягкая зеленая лужайка.



«В гости к другу»

Цель: Развивать фонематический слух и восприятие; формировать способность осуществлять сложные формы звукового анализа.

Оборудование: Лего человечки в разноцветных красных платьицах изображают гласные звуки, их туловище пустое, они всегда поют. В туловище человечков в синих и зелёных костюмчиках.

Игровая ситуация

Звук «А» пришел в гости к звуку «Т». Они встали рядом и получился слог «АТ». Ребенку задаются вопросы: «Сколько всего звуков дружат?», «Назови первый звук», «Назови второй звук», «Назови гласный звук», «Назови согласный звук». Ребенок отвечает, играя с человечком ЛЕГО, а не с фишками. Очень важно на самых первых этапах, когда ребенку еще очень трудно анализировать и синтезировать звуки в слог, оперировать понятием «слог», использовать человечков, которые позднее размещаются на кирпичиках ЛЕГО 2x2.



Игра: «Путешественники»

Цель: Развивать фонематический слух и восприятие; формировать способность осуществлять сложные формы звукового анализа.

Оборудование: вагончики с составленными на них звуковыми схемами из кубиков Лего 2x2, фигурки животных, станция ж.д. вокзла.

Игровая ситуация:

- К станции прибыл поезд, рассадите фигурки животных в соответствии со звуковыми схемами на его вагончиках.

Дети рассаживают животных, объясняя контролёру (педагогу) свой выбор.



Игры для детей с ОНР по подготовке к обучению грамоте.

Игра: «Звуковой диктант»

Цель: развивать фонематический слух и восприятие; формировать способность осуществлять сложные формы звукового анализа.

Оборудование: Лего - пластины по числу детей, кубики 2X2 трех цветов (синий, красный, зеленый).

Игровая ситуация:

1 вариант. Педагог называет разные звуки, дети на пластину ставят соответствующие по цвету кубики Лего. По окончании «диктанта» педагог показывает свою пластину для проверки.

2 вариант

Поставьте на пластину первый звук слова
АВТОБУС

Поставьте на пластину третий звук слова
КОШКА и.т.д.

