Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение г.Владимира «Детский сад №5»

 Настольная логопедическая игра - занятие

для детей старшего дошкольного возраста

«Разноцветное путешествие»

 Подготовила:

 учитель – логопед

 МБДОУ «Детского сада №5»

Исаева Анастасия Михайловна

 Владимир, 2023 год

 Речевое развитие ребенка является одним из основных показателей его готовности к обучению в школе. Особенно это касается детей с речевой патологией. Правильное, четкое произношение детьми звуков и слов в период обучения грамоте особенно важно, т.к. письменная речь формируется на основе устной. Недостатки устной речи могут привести к неуспеваемости ребенка.

 Для успешного обучения в школе ребенку, помимо умения правильно произносить и различать звуки родного языка, необходимо уметь четкие представления о звуковом строении слова. Для того чтобы научиться выделять в слове отдельные звуки, недостаточно одной речевой практики. Поэтому я стараюсь использовать в своей работе многофункциональные пособия. Одно из них представлено здесь.

 **Цель:** автоматизация поставленных звуков в словах, словосочетаниях, предложениях.

 Данное пособие поможет логопедам, воспитателям и родителям в игровой форме решить следующие **задачи**:

1. Автоматизировать поставленные звуки на материале слов, словосочетаний и предложений.
2. Активизировать и пополнять пассивный и активный словарь.
3. Дифференцировать смешиваемые звуки.
4. Развивать фонематический слух (учить определять наличие или отсутствие звука в слове, учить определять позицию звука в слове).
5. Развивать пространственную ориентировку (дифференцировать понятия «вправо», «влево», «вверх», «вниз»).
6. Учить правильно употреблять пространственные предлоги.
7. Учить работать по схеме.
8. Развивать цветовое восприятие (уточнять названия основных цветов и их оттенков)
9. Развивать пространственное мышление, внимание, зрительное восприятие.
10. Учить детей классифицировать и обобщать (относить слова к одной группе)

Материал:

- игровое поле 5х5 квадратов, каждый квадрат разного цвета;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

- наборы картинок (по 25 штук) на автоматизируемый звук (С, З, Ц, Ш, Ж, Л, Ль, Р, Рь);

- уменьшенная схема игрового поля, на котором отмечен путь движения (вариант 1);

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

- уменьшенная схема игрового поля, на котором отмечены отдельные квадраты

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Бабочка со сплошной заливкой |  |  |  | Бабочка со сплошной заливкой |
|  |  | Бабочка со сплошной заливкой |  |  |
|  | Бабочка со сплошной заливкой |  |  |  |
|  |  |  | Бабочка со сплошной заливкой |  |
|  |  | Бабочка со сплошной заливкой |  | Бабочка со сплошной заливкой |

Варианты игр:

1. «Назови картинку»: ребенка просим назвать картинку, четко проговаривая поставленный и автоматизируемый звук, и положить на квадрат любого цвета. Таким образом заполняется все игровое поле.
2. «Разложи картинки»: поле заполнено смешиваемыми звуками (например, С и Ш), а затем просим ребенка разложить в 2 стопки. В одну стопку положить картинки, где слышится свист (звук С), а в другую – где шипение (звук Ш).
3. «Загадки»: загадать местоположение предмета.

Например, назови картинку, которая находится под столом и над совой.

1. «Угадай по описанию»: просим ребенка угадать предмет по описанию. Например: зеленый, сочный, продолговатый (огурец).

 Эта птица никогда для птенцов не вьет гнезда (кукушка).

1. «Назови по группам»: просим ребенка назвать все фрукты, овощи, птиц и т.д.
2. «Пройди путь»: ребенка просим пройди путь, четко называя картинки.
3. «Назови картинки – бабочки»: перед ребенком кладем игровое поле с картинками и рядом уменьшенное поле с бабочками и просим детей назвать картинки – бабочки.
4. «Придумай предложение»: ребенка просим с картинкой придумать предложение. Или просим ребенка составить предложение с наибольшим количеством слов с игрового поля.
5. «Ответь на вопрос»: ребенка просят ответить на вопрос взрослого полным ответом (например, назови все живое; все, что растет).
6. «Найди картинки»: ребенка просят назвать все картинки, которые начинаются, например, на звук С. Затем назвать картинки, в которых заданный звук стоит в конце слова и в середине слова).
7. «Угадай, чего не стало»: перед ребенком выложен ряд из 5 картинок. Ребенок закрывает глаза, взрослый накрывает любую картинку пустой карточкой. Ребенок должен вспомнить и назвать накрытую картинку.
8. «Угадай, что изменилось»: перед ребенком выложен ряд из 5 картинок. Ребенок закрывает глаза, взрослый меняет местами пару картинок. Ребенок должен вспомнить и восстановить картинки по порядку .
9. «Подружи слова»: ребенок должен составить как можно больше пар из данных картинок, обосновывая свой выбор. (Например, ландыш и фиалка – цветы; собака и самолет – эти слова начинаются на звук С).

Таким образом, за время игры – занятия ребенок:

- многократно произносит слова с автоматизируемым звуком;

- тренирует память, внимание, логическое мышление и активизирует словарь;

- развивает фонематический слух;

- учится дифференцировать смешиваемые звуки;

- составляет словосочетания и предложения.

 Исходя из реальных возможностей ребенка, количество заданий, предъявленных на занятии, можно сократить или упростить.

 Игры – занятия можно проводить как индивидуально, так и небольшой подгруппой детей.

 Эффективность такого пособия в том, что он позволяет в игровой форме автоматизировать поставленные звуки на материале слов, словосочетаний и предложений; научить ребенка выделять начальные и конечные звуки в словах – картинках и составлять из них «цепочки»; определять место автоматизируемого звука в словах – картинках и производить простейший звуко – буквенный анализ слов.

 Пособие предназначено для логопедов, воспитателей и родителей, занимающихся с детьми с нарушенным звукопроизношением.