



Мастер - класс для воспитателей «Разноцветный круг»

(дидактическая игра для автоматизации поставленных звуков и развития фонематических процессов у детей дошкольного возраста)

автор: учитель – логопед Жевлакова Е.А.

Цель: повышение эффективности взаимодействия учителя – логопеда и педагогов в реализации коррекционно – развивающей работы.

Задачи:

- актуализировать важность процесса автоматизации поставленных звуков и развития фонематических процессов в самостоятельной игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста;
- познакомить педагогов с дидактической игрой «Разноцветный круг» на автоматизацию поставленных звуков и развития фонематических процессов у детей дошкольного возраста;
- познакомить педагогов с вариантами игр на автоматизацию поставленных звуков и развитие фонематических процессов

Форма проведения: мастер – класс.

Ход:

1. Теоретическая часть.

Этап автоматизации звука является очень ответственным и трудоёмким моментом в коррекционной работе. Звук, который только что поставили, хрупок, без обязательных подкреплений он может быстро утратиться.

Цель этого этапа – добиться правильного произношения звука во фразовой (свободной) речи. Важно подобрать для этого интересные и универсальные формы работы с детьми, которые увлекут ребенка и не потребуют большого времени на организацию от педагога.

Дидактическое пособие «Разноцветный круг» легко сделать самим. Для этого нужно подготовить круг диаметром не менее 20 см из плотного материала (картона, фетра, пробки и т.д.). Круг делится на 4-6 секторов, которые окрашиваются в разные цвета (красный, синий, желтый, зеленый и еще 2 цвета на выбор). В центр круга крепится вращающаяся стрелка. Удобно для этой цели использовать спинер, обозначив одну из его лопастей цветом, бусиной, пуговицей и т.д. Для игры на каждый сектор раскладываются карточки, ребенок вращает стрелку и выполняет заранее обговоренное задание с той карточкой, на которую указала стрелка.



- Предлагаю поиграть в игры, которые можно организовать с помощью пособия «Разноцветный круг».

2. Практическая часть.

Учитель – логопед предлагает педагогам «поиграть».

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в слогах

«Волшебная стрелка»

Ребёнок крутит стрелку на игровом поле, по краю которого разложены цифры 3,5,7,9, проговаривает нужный слог столько раз, сколько показывает стрелка на поле.

«Угадай по схеме»

На поле раскладываются схематические изображения гласных звуков, ребёнок крутит стрелку и произносит слог с той гласной, на схему которой указала стрелка.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в словах

«Вертушка»

Картинки, на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук, раскладываются по игровому полю. Ребёнок вращает стрелку. После остановки стрелки ребёнок называет предмет, изображённый на картинке. Усложнение игры: разделить слова на слоги, определить место звука в слове, назвать ударный слог.

«Один-много»

Назвать предмет, на который указала стрелка, и образовать форму множественного числа, а также проговорить слово со словом «много».

Образец:

Жук – жуки – много жуков;
груша — груши — груш;
яблоко — яблоки — яблоч.

Наоборот:

калоши — калоша — много калош;
фрукты — фрукт — много фруктов.

«Назови ласково»

Назвать уменьшительно-ласкательную форму слова,

Образец: рука – ручка, пирог – пирожок.

«Сосчитай»

Согласовывать слово с числительными 1-5, (посчитать предмет с выпавшей картинки)

Образец: 1 шишка, 2 шишки, 3 шишки, 4 шишки, 5 шишек.

«Подружи картинки»

Подобрать картинки на автоматизируемый звук парами, имеющими смысловую связь. Например, на звук «Ш»: лягушка – камыши, бабушка – дедушка, шайба – клюшка, кошка – мышка, ромашка – шмель, шапка – шуба и т. п. Картинки с первыми словами раскладываем на поле, пары картинок отдаём ребёнку. Стрелка выбирает слово, а ребёнок ищет ему «друга».

По этому принципу можно подбирать пары по разным признакам:

- животное – детёныш;

- найти картинку на последний звук, на первый звук: ракета – арбуз, сыр – роза, рак – комар... или рак – ракета, комар – крот, морковь – матрос.

- кто, что любит есть (кролик – морковь, курица – зерно, корова – трава, грач – червяк, воробей – крошки и т. п.)
- подобрать слова, которые сходны по звучанию: грач – врач, галка – палка, мышка – мишка – шишка и т. п.

«Разложи правильно»

Эта игра помимо автоматизации звуков закрепляет умение делить слова на слоги. На секторы игрового поля положить цифры от 1 до 4. Ребёнку нужно разложить предложенные картинки в зависимости от количества слогов в слове на нужный сектор.

«Найди и назови»

Разложить по кругу картинки, из которых не во всех словах имеется нужный звук.

Ребёнок должен найти только нужные картинки и назвать их. Либо найти картинку, где звук в определённом месте: в начале слова, в середине или в конце.

«Скажи какой?»

Ребёнок называет выбранный стрелкой предмет и подбирает к нему подходящее прилагательное: мяч – резиновый, часы – настольные, чайка – белая, и закрывает картинку фишкой. Снова крутит стрелку и называет новое



слово.

«Противоположности»

Ребёнок должен подобрать картинку или слово к изображённому предмету с противоположным значением, то есть слова – антонимы.

«Четвёртый лишний»

Положить на секторы игрового поля четыре картинки. Ребёнок должен найти лишнюю и объяснить, в чём отличие. Признаки могут быть разными: по звуку, по месту звука в слове, по количеству слогов, на классификацию.

«Синий – зелёный»

У ребёнка карточки с картинками, названия которых начинаются на твёрдые и мягкие согласные. Ребёнок раскладывает их на зелёный или синий сектор поля, определяя выбор по первому звуку.

«Таинственная картинка»

По кругу разложить картинки на нужный нам звук. Логопед произносит три прилагательных, описывающих предмет. Ребёнку нужно догадаться, что стоит за тремя прилагательными, и назвать слово.

«Назови соседей»

На игровом поле раскладываются картинки на автоматизируемый звук. Ребёнок крутит стрелку и называет «соседей» того слова, на который она указала.

«Выполни задание»

Для игры приготовить карточки с картинками на автоматизируемый звук. Ребёнок берёт карточку, произносит слово и крутит стрелку. Если стрелка указала на жёлтый сектор, то надо разделить слово на слоги, если на красный – назвать ударный слог, если на синий – определить место звука в слове, если на зелёный – определить первый и последний звуки в слове.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука во фразах, предложениях.

«Придумай предложение»

Разложить на поле картинки с изображёнными на них предметами, в названиях которых имеется нужный звук. Ребёнок должен отчётливо назвать предмет и составить с данным словом предложение.

«Закончи предложение»

На игровое поле разложить 4 картинки (по одной на каждый сектор). Логопед начинает предложение, а ребёнок ищет среди предложенных картинок подходящее по смыслу слово и повторяет всё предложение. Конечно, в предложении должны преобладать слова на нужный звук.

«Составь рассказ»

Картинки для игры подбираются таким образом, чтобы их можно было связать единым сюжетом, например:

звук Р в начале слов – ручей, рыбак, рак, ракушка, рыба;

звук Р в середине слов – крот, огород, картошка, морковка, горох, нора;

звук Р в конце слов – комар, самовар, пар, сахар, сыр,

Картинки раскладываются их по игровому полю. Стрелку нужно крутить два раза.

Ребёнок составляет короткие предложения по парам картинок, затем объединяет их в рассказ.

«Повтори скороговорку»

По кругу раскладываются картинки из скороговорок, стрелка указывает на картинку, а ребёнок вспоминает скороговорку, загадку, чистоговорку или стихотворение. Например: Мишка – «шили штанишки плюшевому мишке».

Кошка – «кошка на окошке ширинку шьёт, а курица в сапожках избу метёт».

Лодка – «ла-ла-ла – Мила в лодочке плыла».

«Составь предложение по картинке»

Ребёнок составляет предложение по сюжетной картинке, на которую указала стрелка и которая насыщена предметами на отрабатываемый звук.

«Угадай по схеме 2»

На поле раскладываются схематические изображения гласных звуков, ребёнок крутит стрелку и произносит слог с той гласной, на схему которой указала стрелка, затем произносит знакомую чистоговорку с этим слогом.

- Задания можно усложнять в зависимости от возраста детей.

Например: разделить слова на слоги, определить ударную позицию, придумать односложные, двусложные, трёхсложные слова; пока стрелка крутится, ребёнок произносит изолированный автоматизируемый звук.

Когда помимо установки «правильно повторить звук», ребёнок попутно решает и другие задачи, звук входит в речь гораздо быстрее и эффективнее.



3. Рефлексия