

Кавелько Елена Петровна, Савосько Анастасия Александровна
*Государственное учреждение образования «Жемчуженский детский сад Барановичского района»,
аг. Жемчужный, Республика Беларусь, zhemch-sad@bar-roo-edu.brest.by*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОСОБИЯ «НА ЛЕСНОЙ ПОЛЯНКЕ» В КОРРЕКЦИОННОЙ РАБОТЕ

В данной статье представлено описание авторского дидактического пособия «На лесной полянке», которое является многофункциональным пособием для автоматизации звука [л] у детей старшего дошкольного возраста в условиях дошкольного образовательного учреждения дошкольного образования и дома.

Ключевые слова: дидактическое пособие; автоматизация звука; игровые приёмы.

Kavelko Elena Petrovna, Savosko Anastasia Aleksandrovna
*State Educational Institution “Zhemchuzhny Kindergarten of Baranovichi District”, Zhemchuzhny,
the Republic of Belarus, zhemch-sad@bar-roo-edu.brest.by*

THE USE OF THE DIDACTIC MANUAL “IN A FOREST CLEARING” IN CORRECTIONAL WORK

This article presents a description of the author’s didactic manual “In a forest clearing”, which is a multifunctional tool for automating sound [l] in older preschool children in a preschool educational institution and at home.

Key words: didactic manual; sound automation; game techniques.

Введение. Одним из направлений логопедической коррекционной работы является формирование правильного звукопроизношения. Практика показывает, что не так трудно поставить ребёнку звук, как автоматизировать и ввести его в речь. Как правило, ребёнок сможет свободно употреблять поставленный звук только после многократного повторения этого слова. Но механическое повторение одного и того же слова утомляет детей, не стимулирует к самостоятельному его употреблению. Для формирования правильного звукопроизношения логопеду важно максимально использовать наглядность и игровые приёмы, учитывая, что игра — ведущая деятельность для детей дошкольного возраста. Благодаря использованию игр, процесс автоматизации поставленных звуков проходит в доступной и привлекательной для детей форме.

Основная часть. Разработкой способов и этапов автоматизации звуков занимались М. Е. Хватцев, М. Ф. Фомичёва, Г. В. Гуровец, С. И. Маевская. Этап автоматизации звука (по Е. Ф. Архиповой) представляет собой закрепление условно-рефлекторных речедвигательных связей на различном по сложности лингвистическом материале до полного упрочнения навыка. И. А. Смирнова отмечает, что логопед должен формировать у ребёнка мотивы, волевые качества, необходимые для продолжительной работы, дающие стабильные результаты. И это необходимо делать легко, непринуждённо, в игровой форме, заинтересовывая ребёнка.

Важным в коррекции звукопроизношения и развитии фонематического восприятия является работа органов слуха и зрения, особое место уделяется работе двигательного анализатора (руки). Известно, что двигательный и речевой центры в коре головного мозга находятся рядом, поэтому подвижность артикуляционного аппарата обусловлена состоянием двигательной сферы. В процессе игры у детей происходит совокупная работа всех анализаторов: слухового, зрительного, речедвигательного, что позволяет наиболее эффективно проводить коррекционную работу [1, с. 58].

Дидактическое пособие «На лесной полянке» — многофункциональное руководство, которое является интересным материалом для автоматизации звука [л] у детей старшего дошкольного возраста в условиях дошкольного учреждения образования и дома. Материал можно использовать как во время индивидуальной деятельности, так и в подгрупповых упражнениях. Пособие предназначено для логопедов, воспитателей учреждения дошкольного образования.

Основное назначение пособия — в игровой форме автоматизировать звук [л] изолированно, в прямых и обратных слогах, в начале, середине и конце слов, чистоговорках, стихах, предложениях, связной речи, способствовать развитию фонематического слуха, мелкой моторики, внимания, памяти.

Пособие включает в себя задания на автоматизацию звука [л], развитие мелкой моторики, лексико-грамматической стороны речи, фонематического слуха; обеспечивает постепенное усложнение материала от простого к сложному. Пособие состоит из игрового поля, набора животных из фетра, два игровых кубика с изображением животных, набор карточек для автоматизации звука в разных позициях.

Каждое коррекционное занятие начинается с артикуляционной и дыхательной зарядок. Для этого в пособии предусмотрены следующие задания: «Мы попали на сказочную поляну. Здесь живут лесные

животные. Они помогут нам красиво говорить звук [л]. Давай поиграем с ними. Но сначала нам нужно сделать артикуляционную зарядку, для этого мы отправимся в гости к медведю, но он пошёл сейчас на рыбалку. Поможем ему порыбачить (дети вытаскивают рыбку и выполняют упражнение, которое изображено на ней). А давайте нырнём и посмотрим, кто же ещё живёт в реке (набирают воздух через нос, присаживаются и выдыхают через губы, сложенные трубочкой).

Для того чтобы узнать, задание какого животного следует выполнить, надо бросить кубик. Один кубик — для заданий на этапе автоматизации в слогах и словах, второй — в предложениях и связной речи.

В дидактическом пособии «Лесная полянка» используются следующие игры.

Игра «Встреча с енотом». Цель: формирование правильного речевого дыхания и автоматизация изолированного звука [л]. Ход игры: дети соединяют пальцы рук в щепотку, держа в руках за концы короткую ниточку, а затем на выдохе начинают разводить руки в стороны, одновременно произнося какой-либо звук.

Игра «На болоте у лягушки». Цель: автоматизация звука [л] в слогах. Ход игры: для победы ребёнку необходимо «преодолеть болото». Чтобы «преодолеть болото» необходимо, прыгнув на кочку лягушкой, назвать слог со звуком [л] (ла-ло-лу-лы и т. д.). Если слог произнесён неверно — прыгнуть на кочку ещё раз.

Игра «Витамины от зайца». Цель игры: развитие фонематического восприятия, памяти, автоматизация звука [л] в словах. Ход игры: нужно собрать морковку и капусту с картинками, в названии которых есть звук [л]. Правильно назвать картинку и отдать зайцу. Запомнить картинки на морковке и капусте у зайца. Назвать эти картинки по памяти.

Игра «Построй домик с бобром». Цель: закрепление правильного произношения звука в словах, развитие фонематического восприятия. Ход игры: построить домик для бобра Лучика, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук [л].

Игра «Поможем ёжику собрать яблоки». Цель: нахождение места звука в слове. Ход игры: разложить яблоки с картинками по корзинкам.

Игра «День рождения у волка». Цель: автоматизация звука [л] в начале, середине и конце слова, согласование притяжательного местоимения «моя» («моё», «мои», «мой») с именами существительными в роде и числе. Ход игры: разложить перед ребёнком шарики с картинками и уточнить название предметов, изображенных на них. Затем предложить ребёнку отобрать предметы, о которых можно сказать: «моя» («моё», «мои», «мой»).

Игра «Математика с Лосяшем». Цель: развитие фонематического восприятия, грамматического строя речи, автоматизация звука [л] в словах, согласование с числительными. Ход игры: правильно назвать картинку со звуком [л] и посадить елочки. Посчитать по образцу: одна лампа, две лампы и т. д.

Игра «Задания от белки». Цель: искать предметы с помощью «лупы» (лупы разного цвета), автоматизация звука [л] в словосочетаниях. Ход игры: приложить к картинке и составить словосочетание (белое мыло, жёлтое одеяло, голубая фиалка).

Игра «На полянке у пчёлки». Цель: закрепление правильного произношения звука в словах, развитие фонематического восприятия, зрительной памяти. Ход игры: собрать цветочек, выбирая лепестки с картинками, в названии которых имеется заданный звук. После того, как ребёнок собрал цветок, предложить ему закрыть глаза и перевернуть несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребёнок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

Игра «Хитрая лисичка». Цель: образование уменьшительно-ласкательной формы существительных в именительном падеже, автоматизация звука [л] в словах. Ход игры: взрослый показывает на картинку с изображением предмета большего размера и говорит: «У тебя лопата, а у лисички?». Одновременно с вопросом взрослый показывает на картинку с изображением этого же предмета, но меньшего размера, и ждёт ответа ребёнка. Если ребёнок затрудняется с ответом или даёт неверный ответ, то взрослый озвучивает пример правильного ответа, а ребёнок повторяет его: «А у лисички лопаточка».

Игра «В подземелье у крота». Цель: автоматизация звука [л] в стихах. Ход игры: повторить стихотворение и пройти по тоннелю.

Игра «Путаница у кабана». Цель: составление предложения из перепутанных слов, автоматизация звука [л] в предложениях. Ход игры: взрослый называет несколько слов, а ребёнок должен составить из них предложение.

Заключение. Использование игровых методов и приёмов позволяет ускорить процесс автоматизации звуков, включая все анализаторы, в том числе и мелкую моторику руки. Кроме работы двигательного и речевого анализаторов, в развитие включаются и психические процессы: восприятие, память, мышление. Всё это делает коррекционную работу наиболее разнообразной, поддерживает интерес к логопедическим занятиям, помогает наиболее качественно подготовить детей к школе.

Список цитируемых источников

1. Архипова, Е. Ф. Стертая дизартрия у детей : учеб. пособие для студентов вузов / Е. Ф. Архипова. — М. : АСТ, 2008. — 320 с.