

**Комунальна організація (установа, заклад)
«Шосткинський заклад дошкільної освіти
(ясла-садок) № 7 «Горобинка
Шосткинської міської ради Сумської області**

**«ЛОГОПЕДИЧНІ ІГРИ
ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»**

Консультація для педагогів

Підготувала:

Фетисенко І.В.

вчитель-логопед ЗДО № 7

«Горобинка»

2023

Логопедичні ігри з картинками з молодшими дошкільниками

У молодшому дошкільному віці дітей слід навчати впізнавати і називати прості предмети за ознаками, розрізняти за формою, кольором, величиною. Зіставлення предмета з його зображенням може бути спеціальним завданням логопедичної гри.

З використанням картинок можна проводити такі нескладні логопедичні ігри: дорослий називає предмет або групу предметів і ставить завдання («Що де росте», «Хто де живе», «Що потрібно ляльці», «Ми працюємо в городі» і т.д.), а дитина повинна підібрати відповідне зображення. Можна також запропонувати посадити квіти, розставити меблі, одягнути ляльку на прогулянку, облаштувати ляльці кімнату, приготувати обід, побудувати гараж і поставити там машини. Кожну логопедичну гру потрібно підбирати і проводити згідно з рівнем розвитку дитини і обов'язково враховуючи її життєвий досвід.

Логопедичні ігри з картинками з середніми дошкільниками

У процесі дорослішання і удосконалення ігрової діяльності ускладнюється характер ігрових дій і правил: складніші ігрові елементи, частіше з'являються ролі, змагання. У середньому дошкільному віці педагогу слід не тільки вести дитину від картинки до слова, а й навпаки: навчати відгадувати предмет за описом. Величезне значення набуває процес загадування і відгадування загадок. З дітьми цієї вікової групи проводяться такі логопедичні ігри, за допомогою яких діти вчаться самостійно знаходити загальні ознаки у предметів і відповідно групувати їх. Наприклад, «Підбери пару», «Відгадай», «Назви одним словом», «У кого який предмет» і т.д.

Логопедичні ігри з картинками зі старшими дошкільниками

Дуже зручно використовувати картинки для навчання дітей старшого дошкільного віку: впізнавати об'єкт за описом, виділяти частини з цілого, з частин складати ціле, групувати предмети за загальними ознаками, зіставляти і класифікувати їх.

До того ж, логопедичні ігри з використанням картинок допомагають здобувати знання, які пізніше можуть бути використані в практичній діяльності.

Для цього можна організувати і провести наступні ігри: «Розкажи все, що знаєш про предмет», «Школа», «Магазин», «Пошта», «Ресторан» і т.д. Такі ігри допомагають закріпити вміння аналізувати і синтезувати, отримати нові знання, а також використовувати їх в різних умовах і ситуація.

Для підвищення ефективності логопедичних занять з формування правильної звуковимови можна використовувати **ейдетичні прийоми роботи з образами-символами:**

- фонетичні асоціації;
- оживлення символів;
- прийом перевтілення;
- прийом зацікавленості.

Прийом фонетичних асоціацій

Слід вдало підібрати спеціальні асоціації, максимально співзвучні з певним звуком. Наприклад:

Свист повітря з насоса нагадує звук [с]:

Насос повітря видуває: с-с-с,

Повітряна кулька надувається: с-с-с.

Політ комара - звук [з]:

Комарик по полю летить: з-з-з,

І пісенька його звучить: з-з-з.

Політ жука - звук [ж]:
Жук у лісі летить: ж-ж-ж,
Жабеняті він «жужить»: ж-ж-ж.
Гарчання тигра - звук [р]:
Тигр по полю біжить: р-р-р,
І на здобич він гарчить: р-р-р.
Рух поїзда - звук [ч]:
Поїзд іде і гуде: ч-ч-ч,
Веселу пісеньку веде: ч-ч-ч.

Працюючи зі звуком, дитина «прив'язує» кожен з них до певного символу, формуючи асоціативний зв'язок між двома об'єктами.

Приєм оживлення символу

Цей прийом допомагає дитині не тільки почути конкретний звук, але і за допомогою зорового образу ще й «побачити» його в словах, у тексті. Наприклад, у слові «жаба» дитина буде впевнено промовляти звук [ж], тому що малюнок жука асоціюється у неї з конкретним звуком (жаба - !аба).

Приєм перевтілення

Тут дитина сама виконує роль живого символу, створеного в її уяві, входить в цей образ, фіксує свої почуття, емоції. А оскільки власний досвід утримується в пам'яті краще, то і ефект запам'ятовування (як звучить і артикулюється звук) значно сильніший.

Входження в образ живого символу допомагає самостійно концентрувати увагу на конкретному звуці, правильно його вимовляти і, відтак, долати свою невпевненість під час виконання логопедичних завдань з певним звуком.

Наприклад, у логопедичній грі «Жуки полетіли на прогулянку» (в ліс, на поле) дитина уявляє себе жуком, імітує його політ, чітко вимовляючи звук [ж]. З кожним разом завдання для «жука» змінюється, ускладнюється. Політ великого жука - вимовляти звук [ж] твердо, «сердито»; політ маленького жука - тихим, лагідним голосом промовляти звук [ж]; політ великого і маленького жука - почергово імітувати голосом різне звучання звуку [ж].

Приєм зацікавленості

Незважаючи на те, що цей логопедичний прийом представлений останнім, за логікою навчального процесу він є провідним. Даний прийом активізує дітей, підвищує мотивацію і результат логопедичних занять. Під час корекційної роботи з символами увага концентрується не на самому звуці, а на конкретному виді діяльності: жук летить і гуде, тигр стрибає і гарчить, змія виступає в цирку і шипить тощо. Це викликає зацікавленість, захоплення, бажання працювати зі звуком. Дитині не доводиться прикладати спеціальних зусиль, адже включається доволіне запам'ятовування. Дитині цікаво пограти з близькими, знайомими і зрозумілими символами, завдяки цьому звуки засвоюються природним шляхом, без натиску і напруги. Все це робить доступними і цікавими логопедичні заняття зокрема та процес навчання в цілому.

Ігри для розвитку мовлення

«Луна». Грати можна удвох і великою групою. Обираємо ведучого (він і буде «луною»), який має повторювати те, що йому скажуть. Почніть із простих слів, потім перейдіть до важких і довгих. Спробуйте пропонувати для повторення віршовані і прозаїчні фрази. Якщо «Луна» відповіла правильно п'ять разів, призначайте по колу наступного учасника гри.

«Абетка». Дитина разом із дорослим придумують та називають слова на кожен звук у абетці. Можна влаштувати змагання, хто назве слів більше, коли в дитини буде вже великий словниковий запас.

«Ланцюжок із слів». Кожний учасник гри називає слово на той звук, який був останнім у попередньому слові. Таким чином привертаємо увагу на виокремлення необхідного за умовами гри звука і спонукаємо на добір слова, в якому цей звук буде попереду.

«Зіпсований телефон». Усі, звісно ж, пам'ятають гру свого дитинства. Вона якнайкраще підходить для розвитку фонематичного слуху в дошкільників.

«Плутанина». Звертаємо увагу дитини на те, як важливо не плутати звуки між собою. На підтвердження цієї думки читаємо жартівливі віршики.

Височенні кучугури намела метелиця.

Білим килимом (пісок) під дерева стелиться.

Кімнату до свята малі прибирали.

На стінах і вікнах (морквини) чіпляли.

Їхав-їхав Дід Мороз через поле, через ліс.

І (картоплю) у мішку діточкам малим привіз.

Діти дуже люблять небилиці і з радістю можуть самі придумати такі ж жарти. Спробуйте вигадати слова, змінюючи лише одну букву, наприклад:

- ✓ ночі - очі;
- ✓ мати - хати;
- ✓ білка - гілка;
- ✓ млин - клин.

Вправа-тест «Пиши знаками». Вправа-тест «Пиши знаками» корисна для визначення рівня фонематичного слуху. Запропонуйте дитині записати слово, але не буквами, а знаками, позначаючи голосні звуки кружечками, а приголосні рисками. Скільки звуків у слові, стільки й знаків. Наприклад, слово «суп» слід записати так: риска, кружечок, риска. Після того, як ви переконалися, що дитина зрозуміла завдання, продиктуйте слова, а вона запише їх на аркуші паперу у вигляді «шифру».

Інший варіант цього завдання: ви пропонуєте дитині картки-картинки, на яких зображені тварини (пес, лев, слон, корова та ін.), і картки звукових схем слів, відповідні карткам-картинкам тварин, у вигляді «шифровок». Завдання дитини полягає в тому, щоб визначити, яка схема підходить до кожного слова.

Всі запропоновані і подібні ним вправи потрібно практикувати, доки дитина не навчиться легко справлятися зі всіма завданнями. Лише за цієї умови можна бути впевненими в тому, що майбутній школяр навчився розрізняти звуки на слух, а отже, і навчання грамоти не буде для нього складним.

Ігри та вправи на розвиток слухової уваги, сприймання, пам'яті

«Що ти почув?». Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Запропонуйте заплющити очі й послухати вулицю. Через деякий час дозвольте розплющити очі, та розпитайте дитину про її враження. Можливо вона почула гудок машини або сміх дітей, можливо - голос пташки чи ваше дихання і т.д.

«Де плескали в долоні?». Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Ви тихенько станьте в будь-якому кутку кімнати, та плесніть в долоні. Дитина, не відкриваючи очі повинна вказати напрямом, звідки вона почула сплеск.

«Вгадай, хто покликав». В цій грі беруть участь не менше 3 дітей або членів сім'ї. Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Хто-небудь з інших гравців повинен покликати її. Дитина відгадує, хто саме її покликав.

«Доручення». Дитина сидить на відстані 5-6 м від дорослого . У вас на столі покладені різні іграшки. Ви чітко, середньої сили голосом звертається до дитини: “Візьми м’ячик і поклади його на килим” або: “Візьми зайчика і посади його на стілець” і т.д. Потім даєте завдання вже тихим голосом.

«Луна». Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Ви пропонуєте їй слухати уважно, та повторювати за вами слово. Важливо навчити дитину вслуховуватися в звучання слів, тому намагайтеся говорити слова неголосно, пошепки. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного: насамперед добирати слова, не схожі за звуковим складом (Аня, кіт, стрибай, веселий, швидко), а потім - близькі за звучанням, але різні за змістом (Оля, Коля, сам, там, син, лин).

«Запам’ятай слова». На столі під серветкою лежать предметні картинки або іграшки. Ви пропонуєте дитині послухати два-три слова-назви, запам’ятати їх, а потім знайти на столі відповідні картинки (іграшки).

«Слухаємо музику». Дуже велике значення для розвитку слухового сприймання має слухання музики. Тому рекомендується проводити , так звані, музичні хвилинки. Під час них ви пропонуєте дитині сісти або лягти на килим, бажано з заплющеними очима, що допомагає розслабитися і не реагувати на зорові подразники, а зосередити свою увагу на джерело звуку.

Ігри та вправи на розвиток фонематичного сприймання

«Впіймай звук». Поясніть дитині, що ви будете вимовляти різні звуки, а їй потрібно буде плеснути в долоні – «впіймати звук», коли вона почує певний звук. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного:

- звук [а] серед у, у, а, у;
- звук [а] серед о, а, і, о;
- звук [і] серед и, е, і, и;
- звук [с] серед л, н, с, п;
- звук [с] серед ш, ж, ч, с і т.д.

«Повтори». Запропонуйте дитині повторити за вами склади

- та-та-да - пі- пи - ат-от
- па-па-ба - мі-ми - ум-ом
- ка-ка-га - ді-ди - іт-ит
- ва-ва-фа - кі-ки - ек-ек

«Ланцюжок слів». Запропонуйте дитині повторити за вами ряди слів, різних за значенням, але схожих за звуковим складом:

- мак, лак, так, бак;
- тачка, качка, дачка;
- сік, вік, тік, бік;

«Назви слово». Запропонуйте дитині вибрати серед інших слів, та назвати лише те, яке починається на певний звук:

- на звук [а] серед слів Аня, Оля, Ігор, осінь, айстра;
- на звук [і] серед слів іграшки, овочі, автобус, Іра;
- на звук [б] серед слів мак, банка, танк, бочка.

«Знайди спільний звук». Запропонуйте дитині визначити, який однаковий звук є в декількох різних словах. При вимовлянні слів чітко виділяйте даний звук силою голосу, наприклад: “о-о-о-осінь”, “о-о-о-окунь”, “о-о-о-овочі”

- Оля, осінь, овочі, окунь - [о]
- Сад, суп, сумка, ніс, лис - [с]
- Аня, агрус, акула, автобус - [а]

- Маша, мак, мама, сом - [м]

Ігри та вправи на розвиток дихання

«Забий м'яч у ворота». Запропонуйте дитині подути на ватний чи поролоновий м'ячик, так, щоб він покотився у ворота (їх можна зробити з дроту, або намалювати). Повітряний струмінь повинен бути плавним, повільним, безперервним.

«Язичок-футболіст». Як і в попередній вправі треба забити м'яч у ворота, але тепер з допомогою язика. Дитина повинна посміхнутися та покласти широкий язик на нижню губу, і, неначе вимовляючи звук [ф] дути на кінчик язика.

«Літак». На кінчик носа покласти шматочок паперу або вати. Відкрити рот, широкий язик покласти на верхню губу, бокові краї язика притиснуті. Повітряний струмінь виходить посередині язика. Дитина повинна сильно подути, так, щоб «літак» полетів вгору.

«Пелюстки». Покладіть на долоню справжні або вирізані з паперу невеличкі пелюстки квітки. Запропонуйте дитині подути, щоб пелюстки злетіли з вашої долоні.

«Кораблик». Налийте у миску воду. Зробіть паперовий або пінопластовий кораблик, та покладіть його на воду. Запропонуйте дитині подути на кораблик спочатку довгим струменем повітря, наче вимовляючи звук «ф», а потім переривчасто, наче вимовляючи звук «п-п-п-п».

Ігри та вправи на подолання заїкання

Вправи для зняття м'язової напруги

При заїканні часто напружені м'язи обличчя, губ, язика, пальців рук. Дуже важливо навчити дитину м'язовому розслабленню під час мовлення. От деякі вправи, що допоможуть дитині розслабитися.

«Пташка махає крильцями». Підняти руки нагору, і виконувати махи руками.

«Допоможемо мамі» Помахати розслабленими кистями рук біля підлоги, імітуючи полоскання білизни. Стати рівно, розвести руки в сторони до рівня плечей і «упустити» розслаблені руки у вихідне положення.

«Страхнемо водичку з рук». Струснути розслабленими кистями рук, начебто струшуючи краплі води. Нахилити голову вперед, назад, праворуч, ліворуч, а потім виконати декілька кругових обертів головою спочатку в одну сторону, потім в іншу. Повільно покачати розслабленими руками з боків тулуба назад.

«Кулачки-силачі». Пальці рук під рахунок до 5 із силою зжати в кулачки, на рахунок 5 розтиснути, струснувши кисті рук, при цьому зосередити увагу дитини на тім, як пальчикам приємно відпочивати.

Вправи для розвитку мовного дихання

Майже у всіх дітей, що заїкаються порушене мовленнєве дихання. Під час корекційної роботи з усунення заїкання важливо навчити дитину говорити не поспішаючи, на видиху. Тому важливе місце в роботі займуть вправи для розвитку правильного мовного дихання.

«Кулька». Цю вправу бажано робити спочатку лежачи (щоб дитина повністю розслабилася), а потім сидячи чи стоячи. Вдих через злегка відкритий рот (живіт надувається, як кулька, плечі не піднімати). Видих через вільно відкритий рот, неначе кулька повільно здувається. Рух живота контролюється рукою. Цю ж вправу повторити з подовженим видихом на звуки (А, О, У, И). Видих під час вимови цих звуків повинен бути спокійним і безперервним.

«Задуй свічку». Короткий спокійний вдих носом, потім пауза (затримати дихання на 1-2 сек.) і довгий безперервний видих через ледве зімкнуті губи з промовлянням «пф», начебто гасячи свічку (дути можна на пальчики).

«Літак». Покладіть дитині на долонь маленький шматочок ватки чи паперу. Тримаючи долоню з ваткою на рівні рота, дитина повинна подути на «літак», щоб він полетів. Чим далі полетіла ватка, тим краще дитина зробила вдих і видих.

«Нюхаємо квіточку». Навички правильного вдиху і видиху добре відпрацьовувати на таких вправах: дати дитині понюхати квітку, духи, фрукти.

«Усі мовчать». Зробити вдих, а видихнути на звук “з”, доторкнувшись вказівним пальцем до губ, неначе попросити тиші.

«Де дзвенить комарик?» Дитина, сидячи на стільці, одночасно з поворотом тулуба праворуч-ліворуч робить довгий видих на звук з-з-з-з.

«Гарячий чай». У дитини в руках чашка, дитина робить вдих носом, а на видиху дує в чашечку, вимовляючи пошепки ф-ф-ф-ф, начебто студить гарячий чай.

«Кораблик». Налийте в миску води, покладітьте на воду паперовий кораблик, і запропонуйте дитині “допомогти” кораблику переплисти на іншу сторону миски. Дитина робить вдих носом, а на видиху вимовляє «пф» і дує при цьому на кораблик. Чим дужчий повітряний струмінь, тим далі попливе кораблик.

Вправи для розвитку голосу

Важливо проводити також вправи для розвитку голосу. Такі ігрові вправи необхідно проводити на добре знайомих дітям звуконаслідуваннях. Під час занять необхідно стежити за тим, щоб усі звуконаслідування дитина вимовляла на видиху.

«Аня співає пісеньку». А-а-а, а-а-а.

«Гуде потяг». У-у-у, у-у-у.

«Болить зуб». О-о-о, о-о-о.

«Пароплав гуде». И-и-и, и-и-и.

«Жабенята посміхаються» І-і-і, і-і-і.

«Заблукали в лісі». Ау-ау-ау-ау.

«Малюк плаче». Уа-уа-уа-уа.

«Пісенька водички». С-с-с-с.

«Пісенька комарика». З-з-з-з.

«Пісенька вітру». В-в-в.

«Гріємо ручки». Х-х-х-х.

Стукають підбори ». К-к-к-к.

«Граємо на барабані». Д-д-д-д.

«Гусак сичить», «Кулька сдувається». Ш-ш-ш-ш.

«Жук дзижчить». Ж-ж-ж-ж.

«Зозуля кує». Ку-ку, ку-ку.

«Гусак». Га-га-га.

«Корова». Му-му-му.

Проспівування на одному видиху звукової доріжки а-о-у-и-е (один звук плавно переходить в інший, і кожний тягнеться не менше 2 сек.);

Проспівування на одному видиху звукової доріжки зі зміною висоти і сили голосу (пошепки, тихо, голосно, тоненьким голоском, грубим голосом);

Проспівування звуку А на видиху (зробили глибокий вдих, надули животик, плечі не піднімаються, на видиху співаємо «А-а-а-а-а-а!»)

Проспівування простої мелодії (наприклад, «У лісі, лісі темному, де ходить хитрий лис, росла собі ялинонька, і зайчик з нею ріс...») на звук М чи У. Тобто, дитина робить глибокий вдих, надуває животик, а потім, на безперервному видиху, начебто наспівує тільки мелодію пісеньки («м-м-м-м м-м-м-м...»);

Вправи для розвитку координації мовлення з рухами

Велике значення для нормалізації темпу і ритму мовлення має виконання спеціальних вправ спрямованих на розвиток координації мовлення з рухами.

«**Машина**». Бі-бі-бі гуде машина, (ритмічно плескати в долоні)

Не поїду без бензину, (ритмічно тупотіти ногами)

«**Дощик**». Дощик, дощик, крап-крап-крап, (вказівним пальцем правої руки стукати по лівій долоні) Мокрі всі доріжки.

Нам не можна йти гуляти, («погрозити» вказівним пальчиком)

Ми промочимо ніжки, (ритмічно потупати ногами)

«**Листочки**». Листочки над нами кружляють, (руки підняти нагору, махати кистями рук)

Листочки на землю лягають, (присісти)

Вони з височини злетіли, (піднятися і потягнуться на носочках)

Листочки кружляти хотіли, (плавні рухи руками праворуч, ліворуч)

Ефектним засобом формування особистості дошкільника, його провідною діяльністю є гра, яка потребує створення певних умов для своєї реалізації.

У групах компенсуючого типу для дітей із порушеннями мовлення існує своя специфіка організації та проведення ігрової діяльності, пов'язана з психофізичними та мовленнєвими особливостями дітей.

Педагог логопедичної групи (вчитель-логопед, вихователь, інструктор із фізичної культури, музичний керівник), організовуючи ту чи іншу гру, повинен:

1) заздалегідь діагностувати рівень розвитку ігрової діяльності кожної дитини за такими показниками: а) інтерес до іграшок; б) адекватність їх використання; в) характер дій (маніпуляції, процесуальні дії, ланцюжок ігрових дій, використання елементів сюжету, вміння організувати сюжетно-рольову гру);

2) проектувати рівень розвитку ігрової, пізнавальної та мовленнєвої діяльності, рівень досягнень як для всієї групи, так і для кожної дитини зокрема;

3) формувати і реалізовувати корекційно-розвиткові та освітні завдання;

4) знати структуру тієї чи іншої гри, умови її проведення;

5) вміти вдало використовувати:

а) види дидактичного матеріалу (іграшки, муляжі, предмети-замінники, посібники, музичні інструменти, нагрудники, наголовники, елементи костюмів тощо);

б) форми мовленнєвого матеріалу (звуконаслідування, забавлянки, домовлянки, заклички, чистомовки, скоромовки, лічилки, загадки, вірші, пісеньки);

в) види попередньої роботи (читання, розгляд ілюстрацій, спостереження, бесіди тощо);

г) відповідну словникову роботу (знайомство з новими словами, пояснення, уточнення їх значення (-ень), закріплення в мовленні);

б) враховувати вікові та індивідуальні психофізичні, мовленнєві особливості та можливості дітей;

7) дотримуватися правил техніки безпеки та гігієни.

У дітей логопатів в залежності від логопедичного висновку ігрова діяльність має свої особливості:

1) у дошкільників із ЗНМ:

а) невміння гратися;

б) наявність неадекватних дій із предметами;

в) примітивні та одноманітні дії з предметами;

г) невміння використовувати предмети-замінники і діяти з уявними

предметами;

2) у дошкільників із ФФНМ і заїканням:

- а) нестійкий інтерес до іграшки, не пов'язаний із можливостями гратися з нею;
- б) відсутність сюжету;
- в) поодинокі сюжетні дії.

За таких умов формування ігрової діяльності має здійснюватися поетапно як у видах ігор (від предметних до рольових), так і у ігрових діях - від формування орієнтовної основи дій через ланцюжок ігрових маніпуляцій до дій за певними правилами. На індивідуальних іграх-заняттях поряд із педагогом, який обіграє знайому чи улюблену іграшку, викликає позитивно-забарвлене ставлення до неї, дитина виконує дії спочатку за наслідуванням, потім із мовленнєвим супроводом, а згодом у сюжетно-відображувальній грі з обов'язковим залученням мовлення. Від дій поряд (дитина - педагог) дитина поступово переходить до сумісних ігрових дій у складі мікрогрупи (дитина - ровесники). Так поступово у дошкільника логопедичної групи зароджується як самостійна, так і колективна ігрова діяльність у вигляді різних видів ігор.

Дидактичні ігри з іграшками широко використовуються в роботі педагогів логопедичної групи. Та чи інша іграшка (казковий, анімаційний ігровий персонаж), завітавши до дітей із проханням допомогти, виправити, навчити тощо, викликає у них масу позитивних емоцій і, поряд із розвитком психомовленнєвої діяльності, формує морально-особистісні якості. Особливе місце у корекційно-розвитковому процесі відводиться спеціальним іграшкам, які допомагають полегшити роботу логопеда та зробити її цікавішою та ефективнішою.

Настільно-друковані ігри (пазли, кубики, лото, доміно, парні картинки тощо) зручні та доступні у використанні. Вони не потребують виготовлення педагогом дидактичного матеріалу та продумування ходу гри. Варто відмітити, що останнім часом з'явилася значна кількість настільно-друкованих ігор саме логопедичного спрямування, особливо у вигляді пазлів і вкладок, які полегшують працю вчителя логопеда і викликають значний інтерес у дітей.

Музично-дидактичні ігри мають на меті розвиток у дітей вміння чути та розрізняти немовленнєві звуки, визначати джерело та напрямок звучання, диференціювати мелодії за висотою, силою, тембром, ритмом, динамікою (колискова, марш, танцювальна), що, в свою чергу, сприяє розвитку слухового сприймання, уваги та пам'яті дошкільників.

Сенсорні ігри потребують практичних дій із предметами з метою вивчення і закріплення їх основних властивостей, сприйнятих у різний спосіб за допомогою:

- а) зору - шляхом сприймання кольорів і відтінків, форми, величини;
- б) слуху - використовуючи ігри зі звуковими іграшками, аудіозаписи;
- в) дотику - шляхом доторкувань, обмацування та розрізнення матеріалів за фактурою, температурою, твердістю-м'якістю, впізнавання предметів, різних за формою, величиною, вагою;
- г) руху - за допомогою диференціації відчуттів від розташування тіла в просторі, окремих рухів та ритму;
- г) нюху - шляхом використання дослідницької діяльності з розрізнення різноманітних запахів (як приємних, так і неприємних) оточуючого світу.
- д) смаку - за допомогою диференціації смакових якостей окремих продуктів і страв.

Інтелектуальні ігри завдяки вирішенню проблемно-пошукових і логічних

завдань сприяють розвитку у дітей мисленнєвої діяльності, а це, в свою чергу, дозволяє формувати вміння адекватно встановлювати причинно-наслідкові зв'язки і за допомогою мовлення обґрунтовувати свої міркування, використовуючи не тільки прості, а й складносурядні та складнопідрядні речення.

Комп'ютерні ігри поступово входять у навчально-виховний процес логопедичної групи. За допомогою комп'ютера дітям пропонуються для засвоєння ті елементи знань, які у звичайних умовах і при звичному поданні важко або просто неможливо зрозуміти. Комп'ютерні технології дозволяють унаочнити способи та послідовність виконання дій як істотами, так і неістотами, виконання вправ артикуляційної та пальчикової гімнастики, промовляння того чи іншого звука. За допомогою педагога дитина «спілкується» з комп'ютером і виконує низку ієрархічно ускладнених завдань, розв'язання яких потребує різноманітних знань із різних розділів програми, сприяє розвитку пізнавальних процесів шляхом виконання неодноразових вправ із чітко фіксованим результатом.

Рухливі ігри знаходять своє активне застосування у практиці логопедичної роботи, адже, крім цікавої форми засвоєння навчального матеріалу, дозволяють дошкільникам набувати навичок саморегуляції, що стає основою для розвитку у дітей довільності поведінки. Ігри такого типу проводяться педагогами як у фізкультурній, музичній залі, в груповій кімнаті, так і під час прогулянок.

Часто дорослі не здогадуються, наскільки корисними можуть бути картинки в процесі організації та проведенні логопедичних ігор з дітьми.

Картинки - предметні і сюжетні - потрібні тоді, коли необхідно зосередити увагу дитини на ознаках, окремих частинах і деталях предмета чи явища, закріпити набуті нею уявлення про навколишній світ. Також картинки можуть стати незамінним помічником і в моральному вихованні малюків, допомагаючи закріпити певні почуття і емоції, визначити ставлення до того, що зображено.

Ігрові завдання з розвитку мовленнєвої компетентності

Вивчення теми «Овочі»

Музично - дидактична гра «Овочеві співаки»

Мета. Учити розрізняти музику, орієнтуючись на висоту, силу, тембр голосу, супроводжувати рухи мовленнєвим коментарем.

Закріпити словник з теми «Овочі»

Розвивати мовленнєве дихання, артикуляційні, фонематичні навички, пам'ять, увагу, інтонаційну виразність мовлення.

Обладнання: нотний стан, нотки, сюжетні і предметні малюнки героїв казки «Ходить гарбуз по городу»

Хід гри

1. Малюнок городу, на якому опудало, що гримас нотки на різній висоті. Педагог пояснює, то овочі потрапили в чарівну країну овочевого співу, але вони не можуть зрозуміти, кому і як треба співати, щоб забрати свою нотку. Допомогти кожному овочу знайти свою мелодію - вивчити слова пісні та проспівати її з різною інтонацією, силою і висотою голосу'.

Логопед демонструє малюнки відповідних овочів, співає.

Ходить Гарбуз по городу,

Питається в свого роду.

Треба нотки всі дістати.

Хто тут зможе заспівати.

Діти співають пісеньки, змінюючи висоту і силу голосу

Низький регістр

Заспівали мужики:

Кабаки і буряки.

Старий біб не відстає,

Голос сильний в нього є.

Середній регістр

Вітамінів в досталь мають.

Тож їх дітки любляють.

На городі господині соковиті й смачні нині.

Гарний голосочок мають,

Свою нотку забирають.

Високий регістр

Вищу нотку щоб дістати.

Бараболі і квасолі час співати.

Допоможуть огірочки молоденькі..

Голосок у них тоненький.

Логопед:

Ходив гарбуз по городу

І пишався своїм родом.

С пишатись чим таки.

Овочеві ж співаки.

2. Гра на розвиток фонематичного сприймання «Впізнай мелодію»

Педагог пояснює, що мелодії пісень звучать по-різному (низькі, середні, високі нотки). Діти слухають різну мелодію, пригадують, які овочі співають ці пісні, і розташовують їх відповідно регістрам:

- перша нотка - низький регістр (кабаки, буряки, боби):
- друга нотка - середній регістр (морква, диня):
- третя нотка - високий регістр (горох, картопля, квасоля).

3. Музично - ритмічна гра «Відтвори рухи»

Діти стають в коло і, наслідуючи дорослого, супроводжують слова пісні відповідними рухами:

- низький регістр - кроки повільні, сильні:
- середній регістр - звичайні кроки:
- високий регістр - дрібні, швидкі кроки на пальчиках.

Потім звучить музика, а діти самостійно відтворюють відповідні рухи.

Рухливі ігри для формування правильної звуковимови, автоматизації та диференціації різних звуків

НАША МАША

Мета. Автоматизація звука [ш] у зв'язному тексті.

Опис гри. Лічилкою обираються Маша та Сашко. Вони сидять на стільцях у колі та ритмічно, під вірші дітей, ніби підносять ложку до рота. Діти ходять, взявшись за руки, навколо Маті та Сашка, і промовляють:

Наша Маша їла кашу.

Брат Сашко допомагав.

Після цих слів Сашко і Маша говорять:

Хто нам буде заважати.

Будемо наздоганяти.

Вони встають зі стільців і під веселий танець ловлять дітей. Той, кого спіймають, повинен сказати слово, в якому є звук [ш].

КІТ ТА МИШІ

Мета. Автоматизація звука [ш] у зв'язному тексті.

Опис гри. На стільці сидить із заплющеними очима дитина - це «кіт». Решта дітей - «миші». Під українську народну музику (частина А) вони тихесенько навшпиньках ходять навколо кота і промовляють:

Шаруділи наші миші,

Вмить почув їх чорний кіт.

Про кота не забувай,

Швидше, мишко, утікай

На музичну частину Б «кіт» прокидається, говорить «няв» та починає наздоганяти «мишенят», які тікають у свою «нірку» (за рисою). «Мишенята», яких «кіт» спіймав, повинні промовити слово зі звуком /ш/. Гру можна проводити доти, доки всі «мишенята», окрім одного, не будуть впіймані. Найспритніша «мишка» стає «котом».

БДЖОЛИ

Мета. Автоматизація звуку [ж].

Опис гри. У колі, відгородженому стільцями, присіли діти. Це «бджоли» у «вулику». «Ведмідь» ховається за стільцем у кутку кімнати. «Бджоли» хором говорять:

Бджоли у вулику сиділи.

Бо галявина в воді.

Дош скінчився, і за медом ,

Полетіли дружно всі.

Під веселу польку вони «літають» по кімнаті, «п'ють» сік з «квітів» та дзиччать: ж-ж-ж. Раптом звучить музика В. Ребікова «Ведмідь». Це «ведмідь» рветься до «вулика». «Бджоли» з дзиччанням летять до нього, беруться за руки та обступають. «Ведмідь» намагається вирватися. Якщо йому це не вдається, він промовляє будь-яке слово зі звуком /ж/. Тоді «бджоли» його відпускають та обирають іншого «ведмедя». Якщо «ведмідь» втік, він обирає собі помічника, і гра продовжується вже з двома «ведмедями».

ЖУКИ

Мета. Автоматизація звуку [ж] у зв'язному тексті.

Опис гри. Діти (жуки) сидять у своїх хатках (на стільцях) та говорять:

Я жук, я жук,

Я тут живу.

Весь час дзижчу:

Жу-жу, жу-жу.

Звучить угорська народна мелодія «Жуки». Діти «літають» по «галявині» та дзижчать: ж-ж-ж. Характер музики змінюється — це почався дощ. Діти «летять» до своїх «хаток» (стілців) і там сидять. Знову звучить початок мелодії. Діти говорять:

Треба вже мені летіти.

Мокрі крильця просушити.

Гра продовжується.

ГОРОБЧИКИ ТА АВТОМОБІЛЬ

Мета. Автоматизація звука [ч] у звуконаслідуванні.

Опис гри. Діти (горобчики) сидять на стільцях (у гніздечках) та сплять. Вихователь промовляє:

В гнізді горобчики живуть і рано-вранці всі встають.

Співають...

Діти продовжують:

Чик, чирик-чи-чик!

Вихователь закінчує:

Й зернятка весело клюють.

Під «Весняну пісеньку» Г.Фріда діти розбігаються по кімнаті, «клюють зернятка», влітають». Несподівано звучить музичний сигнал - це гудок автомобіля. Діти повертаються на свої місця.

КОНЯЧКИ ТА ВІЗНИКИ

Мета. Автоматизація звука [ч] в тексті.

Опис гри. Одна частина дітей зображує «конячок», інші - «візників». «Візники» підходять до «конячок», які у стоять рядком, та гладять їх по спині, промовляючи:

Конячка наша чисто вміта.

І розчесана, й завита.

Вівса поїла й знову - за діло.

«Візники» запрягають «конячок», говорять: «Но-но-но!» та скачуть по кімнаті під музику М.Красєва «Конячки». «Конячки» «цокають» язиком. Потім діти міняються ролями.

РОЗВІДНИКИ

Мета. Автоматизація звука [щ] у словах.

Обладнання. Щітка, ящик, іграшкове щеня.

Опис гри. Діти сидять на стільцях. Вихователь пояснює, що всі вони розвідники, і їм треба розшукати в кімнаті щітку, ящик та іграшкове щеня. Діти ходять у пошуках по кімнаті та голосно хором говорять:

Від нас в кімнаті десь сховали

Щітку, ящик та щеня.

Довго все це ми шукали...

І дитина, яка першою знайшла якусь річ, говорить:

«А знайшов (знайшла)

Найпершим (найперша) я».

Вона називає річ, яку знайшла. Пошуки продовжуються. Дитина, яка знайшла другу річ, теж чітко її називає. І так далі.

КУРЧАТА ТА ЛИСИЦЯ

Мета. Автоматизація звуків [с] та [с'] у тексті.

Опис гри, Дитина (лисиця) сидить за кущем (стільцем). Усі інші діти — «курчата». Вони гуляють «полем», «клюють» зерна та черв'яків. «Лисиця» говорить:

Лисиця за кущем сховалась

І на всі боки роздивлялась.

/бачили її курчата,

І вмить розбіглись всі малята.

На слова «розбіглись» «лисиця» вибігає і під веселу музику ловить «курчат». Той, кого вона спіймає, стає «лисицею» і повинен пригадати слово зі звуком [с].

СОВА

Мета. Автоматизація звуків [с] та [с'] у тексті.

Опис гри. Обирається «сова». Усі інші діти — «пташки». «Сова» сидить на дереві» (стільці). Під веселу польку діти тихенько бігають навколо неї. Після закінчення музики вони говорять, наближаючись до «сови»:

Сова, сова, великі оченята,

На суку сидить, дуже міцно спить.

Вранці пташки заспівали -

і сову дуже злякали.

Подивилася і вмить як злетить...

«Сова» починає ловити «пташок». Та «пташка», яку вона спіймала, стає «совою» і повинна вимовити слово зі звуком [с].

ДВА МОРОЗИ

Мета. Диференціація звуків [с] та [з].

Обладнання. Два мішка з іграшками.

Опис гри. У протилежних кінцях кімнати стоять два стільці. Це хатки Дідів Морозів. Одна частина дітей стоїть біля однієї хатки, друга — біля іншої. Дід Мороз Червоний Ніс і Дід Мороз Синій Ніс стоять посеред кімнати кожний лицем до своєї групи дітей і промовляють:

Дітлахи! Ідіть у ліс,

Дарунки вам туди приніс

І Мороз Червоний Ніс,

І Мороз Синій Ніс.

Хто сміливий, піде в ліс —

В рукавичку ховай ніс.

Діти хором відповідають:

За дарунками підем, їх додому принесем.

Потім вони перебігають до хатинки, яка знаходиться на протилежному боці кімнати. Завдання Морозів є заморозити дітей, тобто доторкнутися рукою до тих дітей, які біжать їм на зустріч. Заморожені зупиняються там, де їх захопив Мороз. Виграє той Мороз, який «заморозив» більше дітей. «Заморожені» повинні з мішків з іграшками, які стоять біля хатинок Дідів Морозів, вибрати іграшки, які починаються на звуки [сі або [з] і назвати їх.

ПОЛЮВАННЯ НА ЗАЙЦІВ

Мета. Диференціація звуків [з], [с], [с'] у тексті.

Обладнання. Три м'ячі.

Опис гри. Обираються три «мисливці». Решта дітей - «зайці». Вони стоять в окреслених крейдою кільцях - їхніх нірках, а мисливці - осторонь з м'ячами-«рушницями».

Зайці» говорять:

Немає зараз тут нікого,

Зайці, збирайтеся у коло!

Давайте всі перевертатись,

По снігу швидко з гір кататись.

Під українську народну музику (частина А) вони розбігаються по всій кімнаті, стрибають. Музика змінюється. На частину Б вихователь в'є в барабан, вибігають «мисливці» і починають полювати на «зайців». Вони повинні влучити в «зайця» м'ячем до того, як той добіжить до своєї нірки. Впіймані згадують слово зі звуком [с] або /з/ і сідають на стільці. Гра продовжується.

РИБИ

Мета. Диференціація звуків [с], [с'] та [з], закріплення знань з теми «Риби».

Опис гри. Діти (риби) стоять по один бік кімнати, дитина (рибак) — обличчям до них посередині кімнати. «Рибак» говорить:

В море я сітки закинув,

Щоб спіймати там рибчину.

А спіймалась золота

Зветься рибка як ота?

Діти перебігають на другий бік кімнати, а «рибак» їх ловить. Впійманий називає рибу зі звуком [с]. Наприклад: «Мене звать карась (або сом)». Виграє той, хто не був впійманий.

М'ЯЧ

Мета. Автоматизація звука [ц] у тексті.

Обладнання. М'яч.

Опис гри. Під українську народну мелодію діти перекидають м'яч один одному на ударний склад і ритмічно говорять:

Цілий день я все літаю,

Цілий день я на ходу.

Я стрибати більш не можу,

На підлогу упаду.

На слові «упаду» м'яч б'ється об підлогу.

ВОРОНИ

Мета. Автоматизація звука [р] у звуконаслідуванні та фразах.

Опис гри. Вихователь розподіляє дітей на три групи. Перша - «ялинка», друга - «ворони», третя - «собаки». Перша група дітей стоїть у колі, опустивши руки, і говорить:

Під ялинкою стрибають,

Гучно каркають ворони.

«Ворони» стрибають у коло і «каркають».

«Ялинка» продовжують:

За шкуринку посварились,

Всі кричали й метушились.

«Ворони» знову стрибають і «каркають».

«Ялинки»:

Тут собаки прибігають,

І ворони відлітають.

У коло забігають «собаки» і з ричанням «р-р-р» наздоганяють «ворон». «Ворони» повинні швидко прилетіти у свої гніздечка (сісти на стільці). Ті, кого впіймали, промовляють слово зі звуком [р]. Виграють 2—3 найбільш спритні «ворони».

ВПІЙМАЙ КОМАРА

Мета. Диференціація звуків [л], [л'], [р], [р'] у тексті.

Обладнання. Тонкий прут завдовжки 1 м25 см з прив'язаним до нього шнуром півметра довжиною, на кінці якого комар, зроблений з картону.

Опис гри. Діти стають у коло. У центрі — вихователь, який крутить прутом над головами дітей. Діти підстрибують і намагаються впіймати «комара». Дитині, що впіймаєш «комара», діти ритмічно під українську народну мелодію промовляють віршик, плескаючи у долоні:

Ой, Миколко (Наталко), молодець!

Як підстрибне - грі кінець.

Тра-ля-ля, тра-ля-ля,

Зразу нашій грі кінець.

Той, хто впіймав «комара», вимовляє назву будь-якої комахи або птаха зі звуками /л/ чи [р], потім говорить:

Раз, два, три, комар, лети!

Гра продовжується.

КАРУСЕЛІ

Мета. Диференціація звуків [л], [л'], [р] у тексті.

Обладнання. Обруч, на якому прив'язані стрічки за кількістю дітей.

Опис гри. Вихователь стоїть у колі і тримає над головою обруч. Діти, взявши стрічку правою рукою, ідуть під веселу польку по колу, прискорюючи хід, і промовляють:

В каруселі сіли діти:

Галя з Ларою та Рита,

І поїхали кругом,

Все бігом, бігом, бігом.

Діти біжать. Раптом звучить акцентований музичний акорд. Діти перехоплюють стрічку правою рукою і, уповільнюючи хід, біжать в інший бік зі словами:

А тепер не поспішайте.

Каруселі зупиняйте.

Раз, два, раз, два,

І скінчилась наша гра.

Діти по черзі називають будь-яку живу істоту, в назві якої є звуки (л) чи (р).

КУРИ ТА КІШКА

Мета. Автоматизація звука [к] у тексті.

Опис гри. Лічилкою обираються «курка» та «кішка». Решта дітей - «курчата». «Курка» та «курчата» ходять по кімнаті й «клюють зерна». Під українську народну музику (частина А) «курчата» ритмічно говорять:

Вийшла курка на подвір'я,

Розпушила вона пір'я,

І курчатам - ко-ко-ко

Наказала - ко-ко-ко.

Говорить «курка»:

Не ходіть далеко, ні,

Сидить кішка на вікні.

Кішка очі розтуляє і курчат наздоганяє.

Під музичну частину Б «кішка» нявчить і біжить за «кур-чатами» та «курочкою», які намагаються швидше сісти на стільці (в курник). Той, кого наздогнала «кішка», повинен промовити слово зі звуком [к].

ГУСИ-ГУСИ

Мета. Диференціація звуків [к] та [г] у складах та реченнях.

Опис гри. Лічилкою обираються «пастух» та «вовк». Решта дітей — «гуси».

«Пастух» говорить: Гуси-гуси, звідки ви?

«Гуси»: Ми із дому.

«Пастух»: А куди?

«Гуси»: Га-га-га, на луки,

Там пощиплемо трави.

Під веселу польку «гуси» ходять і «скубуть траву». Раптом музика обривається, це з'явився «вовк».

«Пастух» говорить:

Треба вам додому бігти,

Бо злий вовк вас хоче з'їсти.

«Гуси» гелгочуть і біжать додому (до стільців). «Вовк» їх ловить. Ті, кого впіймано, виходять з гри. Вони повинні ска-зати слово зі звуком [к] або [г].

ПІВНИК ТА КУРОЧКИ

Мета. Диференціація звуків [к] та [х] тексті.

Опис гри. «Півник» та «курочки» сидять попід стіною кімнати навпочіпки на лаві, наче на сідалі. Під мелодію російської народної пісні «Ах ви сени мои, сени» (1 частина) «півник» зістрибує із «сідала» та ходить по кімнаті. «Курочки» промовляють вірш та ритмічно б'ють себе руками по стегнах:

Ходить півник на подвір'ї.

Розпушив своє він пір'я.

іоходив він по піску.

Закричав...

«ПІВНИК ■ ■. Ку-ка-рі-ку.

Під мелодію II частини пісні «півник» стоїть у центрі і б'є себе по стегнах, а к;. гочки ». ритмічно розмахуючи «крильця-ми», навшпиньках біжать до півника, г от їм бігають навколо, нього і наче клюють зернята. Після закінчення музики, півень кричить: «Ку-ка-рі- ку», а курочки біжать до стіни і сідають навпочіпки на «сідало». «Півник» промовляє назву будь-якої свійської тварини або звіра на звук [к] або [х].

ЗАЙЦІ У ЛІСІ

Мета. Автоматизація звука [й] у тексті.

Обладнання. Штучна ялинка.

Опис гри. Діти (зайці) та вихователька стоять по один бік кімнати. На протилежному боці стоїть штучна ялинка. Одна частина дітей промовляє вірш, а друга виконує рухи, які ілюструють текст.

Нумо, зайка, пострибай, пострибай,

Лапками постукай та не зівай.

Відпочити на травиці можеш мить.
Поки вовк або ведмідь не заричить.
Відпочинеш, сірий зайка, і вставай.
Та стрибати на травиці починай.
Швидко-швидко до ялинки добігай,
І до нас, у коло друзів, повертай.
Потім та частина дітей, що говорила, виконує рухи, а ті, що рухались, промовляють вірш.