

ПРЕДМЕТНО РАЗВИВАЮЩАЯ РЕЧЕВАЯ СРЕДА ГРУППЫ

ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ РЕЧЕВОГО УГОЛКА

- Материал, содержащийся в речевом уголке, соответствует возрасту детей группы, направлен на развитие речевых и психических функций.
- При наполняемости уголка желательно учитывать тематическое планирование по лексическим темам.
- Наглядный, дидактический материал в речевом уголке меняется еженедельно, согласно лексической теме.
- Речевой уголок желательно разместить рядом с книжным уголком.
- Оформление уголка должно быть эстетичным, привлекательным для детей, и вызывать стремление к самостоятельной деятельности.
- Игровой материал должен быть доступным для ребенка.
- Не следует перегружать уголок оборудованием.
- Неотъемлемым атрибутом речевого уголка должна быть игрушка – «одушевленный персонаж», который помогает решать такие важные коррекционные задачи, как преодоление неуверенности, стеснительности, достижение эмоциональной устойчивости, саморегуляции, вызывать у детей речевой интерес, побуждать к речевой активности.

ОБОРУДОВАНИЕ РЕЧЕВОГО УГОЛКА может включать в себя следующие игры и упражнения:

1. Игры и упражнения для развития речевого дыхания: «Покатай карандаш», «Листья шелестят», «Загони мяч в ворота», «Ветряная мельница», «Подуй на одуванчик», «Насос» (Картотека дыхательных упражнений).
2. Игры и упражнения для развития четкой, координированной работы всех частей артикуляционного аппарата (работа над дикцией): «Артикуляционная гимнастика», «Сказка о веселом язычке»; скороговорки, чистоговорки, загадки.
3. Игры на развитие связной речи, грамматического строя речи, звукопроизношения: «Подскажи словечко», «Что с начало, что потом», «Разрезные картинки», «Составь рассказ», «Подбери слово к схеме», «Две сестренки».
4. Альбомы на закрепление обобщающих понятий, на согласование существительных с числительными и прилагательными: «Одежда», «Фрукты», «Дикие животные», «Домашние животные», «Времена года», «Настроение человека», «Герои сказок».
5. Наборы сюжетных картинок для составления рассказа по серии картин.
6. Материал для упражнений на определение места звука в слове (картинки, где звук находится в начале слова, где звук находится в середине, где звук находится в конце).
7. Репродукции картин, иллюстрации.
8. Предметные картинки (раздаточный материал)
9. Сюжетные картинки (раздаточный материал)

10. Аудиозаписи (произведения детской художественной литературы в исполнении мастеров искусств)
11. Модели для составления описательных рассказов.
12. Дидактическая кукла с комплектом одежды на все сезоны, обуви, белья, головных уборов, мебели, постельных принадлежностей, посуды.
13. Настольный плоскостной театр
14. Театр петрушек
15. Кукольный пальчиковый театр
16. Теневой театр
17. Магнитная доска, фланелеграф 60х90 см
18. Подставка для демонстрации иллюстрированного материала.
19. Экран
20. Видеопроектор
21. Материалы для знакомства с буквами: магнитные буквы, клубочки шерстяных ниток, из которых дети конструируют буквы, ножницы, мелки, карандаши, емкость с песком или манной крупой и т. д.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Оборудование пед. процесса: Кн. Для воспитателя и зав. детским садом: Из опыта работы воспитателей дошкольных учреждений Москвы / Сост. Л.Ф.Островская; под.редакцией В.М.Изгаршевой.-2-е изд., перераб. и доп.-М.: Просвещение, 1987.-175.:ил.:

ВАРИАНТЫ ИГР ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ.

- “Украшим елочку”

Цель игры: закрепление умения делить слова на слоги, выделять начальный и конечный гласный и согласный звук, автоматизация поставленных звуков в словах, фразах, развитие мелкой моторики.

Материал: макет елочки, на которой из проволоки крепятся маленькие петельки, небольшие круги с крючком “елочные шары” с наклеенными предметными картинками. К шарикам прицеплен маленький гардинный крючок; слоговые схемы – “гирлянды”

Ход игры: педагог предлагает ребенку украсить елочку шарами, на которых нарисована картинка с определенным количеством слогов, повесив данный шарик, на то место, где размещена гирлянда с соответствующим количеством лампочек. Ребенок вешает игрушки-шары на петельки с помощью крючка. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка составить предложения про самые красивые шары.

- “Волшебный ларец”

Цель игры: закрепление умения детей дифференцировать звуки по твердости и мягкости, автоматизация поставленных звуков в словах.

Материал: подарочная коробка в виде шестигранника. Грани коробки обклеены синей и зеленой пленкой. На каждой грани по два кармашка; набор предметных картинок, подобранных соответствующим образом (С-СЬ, З-ЗЬ, Р-РЬ, Л-ЛЬ, П-ПЬ, М-МЬ, В-ВЬ и т. д.)

Ход игры:

Вариант 1. Педагог определяет группу дифференцируемых звуков. Играет один ребенок. Ребенок раскладывает картинки на столе. Логопед предлагает ребенку поместить картинки в соответствующие кармашки. Ребенок находит картинку, называет ее. Педагог уточняет правильность выбора. Ребенок помещает в кармашек ларца.

Вариант 2. Играют два ребенка. Каждому ребенку предлагается по 8 картинок (по 4 картинке с мягким звуком, 4 картинки с твердым звуком). Выигрывает тот, ребенок, кто быстрее и правильно поместит все свои картинки на грани ларца.

- “Веселый паровозик”

Цель игры: закрепление умения делить слова на слоги, автоматизация поставленных звуков в словах, фразах; упражнение в классификации понятий “Домашние животные”, “Животные леса”, “Животные Юга”, “Животные севера”, развитие слухового внимания.

Материал: подарочная коробка в виде красочного паровозика с окнами-кармашками, размещенными с двух сторон по три штуки. На кармашках соответственно наклеено от одной до трех звездочек; набор картинок с изображением животных - "пассажиров"; картинки – остановки с изображением леса, джунглей, природы Севера.

Ход игры: педагог предлагает из набора картинок выбрать только тех животных, в названии которых встречается, например звук С (лось, лиса, барсук, носорог, слон, барс) и разместить этих животных в соответствующие

вагончики. Номер вагона должен соответствовать количеству слогов. Ребенок выбирает нужную картинку, повторяет слово по слогам и вставляет картинку в соответствующий вагон.

Пассажиры едут в поезде. Каждого надо посадить на его остановке. Слушай внимательно название остановок и высади пассажира. Ребенок, воспринимая на слух название остановки, высаживает пассажиров, называет картинку.

- “Необычный рейс”

Цель игры: закрепление умения детей находить место звука в слове, автоматизация поставленных звуков в словах, фразах.

Материал: подарочная коробка в виде красочного самолетика. Корпус самолета разделен яркой полосой на три части. (Кабина, салон, хвост). Каждая часть имеет кармашки; набор предметных картинок.

Ход игры: педагог называет один из изображенных предметов (материал дается на слух). Ребенок подбирает соответствующую картинку, проговаривает слово, удлиняя отрабатываемый звук, и размещает картинку в нужную часть самолета. (Кабина – начало слова, салон- середина слова, хвост – конец слова)

Можно попросить ребенка придумать предложение с любым из изображенных предметов.

- “Замок звуков”

Цель игры: закрепление умения детей дифференцировать звуки по звонкости и глухости, автоматизация поставленных звуков в словах, фразах.

Материал: подарочная коробка в виде красочного замка. На верхушках башен расположены флажки. Для изготовления флажков используются трубочки для сока, сами флажки изготавливаются из цветной самоклеящейся бумаги. На одном флажке изображен колокольчик, а на другом флажке перечеркнутый колокольчик. На каждой башенке наклеены кармашки. На месте ворот приклеена коробочка для картинок. Картинки подбираются соответственно дифференцируемыми звуками. (В-Ф,Г-К, Ш-Ж,П-Б,Д-Т, С-З).

Ход игры:

Вариант 1. Играет один ребенок. Ребенок достает картинку из кармашка, раскладывает их на столе. Педагог предлагает ребенку найти картинку в названии которой, например слышится звонкий звук Д. Ребенок находит картинку, называет ее. Педагог уточняет правильность выбора. Ребенок помещает в кармашек-окошечко соответствующего замка. Аналогично со звуком Т. Задания педагог дает в разнобой. В конце игры ребенок называет “жильцов” башни-глухих звуков и башни – звонких звуков. И придумывает предложение с парой картинок, например, со словами ДОМ-ТОМ.

Вариант 2. Играют два ребенка. Заранее обговаривается, на какой звук они будут искать картинки. Дети по очереди достают картинку из кармашка, называют слово. Если картинка не подходит, то ребенок ее возвращает на место. Выигрывает ребенок, чьи окошки замка быстрее заполнятся.