

Тематическая сенсорная коробка

для детей дошкольного возраста «Деревня»

Дацко Светлана Владимировна, учитель-логопед МБДОУ №111,

Тарасова Ирина Фёдоровна, учитель-логопед МБДОУ №111

Цель: формирование речевой активности, активизация повторения звукоподражаний.

Задачи:

1. Пополнить и активизировать активный и пассивный словарь по теме «Деревня», домашние животные.
2. Развивать речевое дыхание и артикуляционный аппарат.
3. Развивать мышление, внимание, память.
4. Учить звукоподражанию.
5. Учить имитировать и повторять.
6. Развивать слухового внимания, сенсорные ощущения.
7. Воспитывать желание заботиться о животных.

Оборудование: контейнер с сеном, мелки игрушки домашних животных, картинки с изображением домашних животных, ветродувы, свистульки, резиновая перчатка, логопедическая игрушка-перчатка «Жираф Семён», муляжи косточек, мягкая игрушка собачка, музыкальные инструменты (маракасы, ложки, бубны, трещотки, погремушки), аудиозаписи голосов животных.

Ход игры:

Сюжет игры разворачивается вокруг сенсорной коробки наполненной сеном, фигурки домашних животных. Ребёнку дается возможность потрогать, посмотреть, изучить, то что находится внутри. Приходит сказочный персонаж жираф Семён (объект взаимодействия ребёнка и логопеда), который предлагает ребёнку познакомиться с обитателями деревни.

Упражнения на развитие психических процессов (произвольного внимания, памяти, логического мышления).

Включаем запись голоса собаки "Ав-Ав", показываем ребенку изображения собаки, даем потрогать и изучить игрушку собаки. Здесь можно изучить схему тела животного (покажи где у собачки ушки, глазки, хвостик и т.д),

Вариант 2. Логопед предлагает ребенку найти животное по предметной картинке.

Вариант 3. Найти животное по части тела (хвост, голова и т.д)

Затем поиграть в игру «Найди пару»

Раскладываем на столе все косточки на столе, предварительно обыгрываем ситуацию: "К нам в гости пришла собачка "Боба", данное имя позволяет, в случае, если ребенок неговорящий или плохо говорит, повторить простое по слоговой структуре слово (согл. + гл. + согл. + гл.). Затем берем две из них и показываем ребёнку. Объясняем: «Это косточка и это косточка. Две косточки-пара». После этого предлагает ребёнку играть самостоятельно "Найди такую же", тем самым реализовывая операцию идентификации. Игра заканчивается, когда все пары косточек собраны.

Вариант 2. Покормить собаку только косточкой определенного цвета (основные цвета) (**Видео 1**).

Упражнения на сенсорное развитие "Корова Маня!"

Включаем аудиозапись голоса коровы "Му-му", показываем ребёнку изображение коровы, предлагаем ребенку изучить игрушку, фигурку коровы. Здесь отработываем схему тела животного (покажи где у коровы глазки, где у коровы рога и т.д., если ребёнок говорит, попросите назвать). Так, как неговорящему ребёнку тяжело произнести сложное по слоговой структуре слово корова, мы предлагаем заменить данное слово на имя Маня (простое по слоговой структуре слово сог. +гл. + сог. + гл.).

Вариант 2. Логопед предлагает ребенку найти животное по предметной картинке.

Вариант 3. Найти животное по части тела (хвост, голова и т.д)

Затем предлагаем ребенку поиграть в **интерактивную игру "Доим корову"**. Формируем у ребенка причинно-следственную связь - корова = молоко. Вам понадобится стол, одноразовая перчатка, молоко и немного творчества. Делаем в перчатке дырочки, подставляем под корову миску и показываем деткам как это ... доить корову. В миску можно налить настоящее молоко. После окончания занятия ребенок говорит корове: "Пока!", или заменяем междометием "Кыш!" (**Видео 2**).

Вариант 2 Составить схему, что делают из молока.

Упражнение на развитие речевого дыхания "Лошадь Нона!"

Включаем аудиозапись цокота копыт лошади, показываем ребёнку изображение лошади, предлагаем ребенку изучить игрушку, фигурку лошади. Здесь мы можем отработать схему тела животного (покажи где у лошади глазки, где хвост и т.д., если ребёнок говорит, попросите назвать). Говорим, лошадка устала и говорит "Ух", попросите ребёнка повторить междометие. Так, как неговорящему ребёнку тяжело произнести сложное по слоговой структуре слово лошадь, мы предлагаем заменить данное слово на имя Нона (простое по слоговой структуре слово сог. +гл. + сог. + гл.).

Вариант 2. Логопед предлагает ребенку найти животное по предметной картинке.

Вариант 3. Найти животное по части тела (хвост, голова и т.д)

Затем предлагаем ребенку сенсорный поднос и разнообразными предметами на развитие речевого дыхания и направленной воздушной струи. После отработки упражнения ребенок говорит лошади: "Пока, Нона!", или заменяет междометием "Кыш!" (**Видео 3**).

Упражнения на развитие слухового внимания (фонематического слуха)

Животные подружились и решили устроить оркестр. Ребёнку предлагается послушать и поиграть на всех музыкальных инструментах.

Вариант 1. Предлагаем посмотреть на картинки (фигурки животных). Собака играет на ложках, корова играет на бубне, лошадь на трещотках (по мере усложнения можно добавить других животных и музыкальные инструменты). Угадай, кто это. (Взрослый играет на музыкальных инструментах, а ребёнок угадывает животное).

Вариант 2. Предлагается два комплекта музыкальных инструментов у ребёнка и взрослого. Взрослый за ширмой играет на инструменте, ребёнок ищет этот инструмент и играет (**Видео 4**).

Вариативность: игра является вариативной, при помощи обыгрывание сюжета вокруг одной сенсорной коробки, дети выполняют игровые упражнения, направленные на развитие речевого дыхания, сенсорное развитие, развитие психических процессов, развития слухового внимания (фонематического слуха). По мере усложнения игры можно добавлять других домашних животных и птиц.

Список литературы

1. Полякова, М. А. Как правильно учить ребенка говорить. Стимулирование развития речи детей. Предупреждение и коррекция речевых нарушений. Постановка речи у неговорящих детей / М.А. Полякова. - М.: Дмитриева Г., 2014. - 192 с.
2. Титова, Ю. Играть с ребенком. Как? Развитие восприятия, памяти, мышления, речи у детей 1-5 лет / Ю. Титова, О. Фролова, Л. Винникова. - М.: Эксмо, 2010. - 569 с.