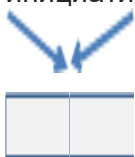


ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ ПРИ КОРРЕКЦИИ ПИСЬМА И ЧТЕНИЯ.



ЦЕЛЬ

Одним из эффективных средств развития интереса к логопедическим занятиям является использование дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность закрепить речевой материал разными способами. Дидактические игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу.



игровая, ради которой действует ребенок
преследует взрослый

Название игры	Оборудование	Описание игры
Назови одним словом	карточки слов, обозначающих обобщающие понятия.	Логопед называет слова. Которые обозначают видовые понятия (шкаф, диван, кровать, стол, кресло и др.), а дети среди карточек, выставленных на доске, находят обобщающие слова (мебель).
Наоборот	карточки слов	Логопед называет слова, дети из карточек слов, выставленных на доске, выбирают те, на которых даны слова с противоположным значением.
Кто знает, пусть продолжает	карточки слов	На доске выставляются карточки со словами, обозначающими видовые понятия (стол, роза, петух, капуста, диван, лилия, гусь, помидор, кровать, курица, гладиолус и др.). Логопед называет родовое понятие (обобщающее слово): овощи. Дети читают слова и называют те, которые относятся к данному роду: капуста, помидор.
Займи свой домик	карточки трехбуквенных слов, картонные домики с буквами, которые обозначают гласные звуки, в окошке	Логопед предлагает расселить слова в нужные домики: карточку со словом, в середине которого находится буква А, помещают возле домика с буквой А, карточку со словом, в середине которого находится буква О, помещают возле домика с буквой О, карточку со словом, в середине которого находится буква У, помещают возле домика с буквой У.
Слова-братья	карточки слов	На доске записан столбик слов. Логопед показывает карточку и просит найти в столбике слова, которые начинаются с такого же слога, как и слово на карточке. Вызванный ученик выходит к доске, последовательно

		<p>читает слова в столбике и подчеркивает те из них которые соответствуют заданному слову</p>
<p>День и ночь</p>	<p>касса букв и слогов</p>	<p>Логопед или ученик, вызванный к доске, составляет слово. Дети его читают. По сигналу «Ночь!» они закрывают глаза, учитель меняет одну из букв в слове. По сигналу «День!» дети открывают глаза и хором читают новое слово, например: коса – роса – косы – козы – розы и тд.</p>
<p>Слоговой конструктор</p>	<p>слоговые карточки</p>	<p>На наборном полотне в два столбика выставлены слоговые карточки (слоги можно просто написать на доске). Логопед сообщает игровую ситуацию: «Вы играете в слоговой конструктор. Из деталей – слогов нужно собрать слова. Для этого к каждому слогу первого столбика нужно подобрать подходящий слог из второго столбика». Вызванный к доске ученик переставляет слоги второго столбика в правильном порядке (или соединяет нужные слоги на доске):</p>
<p>Парашюты</p>	<p>бумажные парашюты, к стропам которых прикреплены буквы</p>	<p>На доске столбик слов с пропущенными буквами. На наборном полотне парашюты, количество которых соответствует количеству слов в столбике. Вызванный ученик прикрепляет нужный парашют к слову таким образом, чтобы буква точно «приземлилась» на своем месте, и читает слово</p>
<p>Туннель</p>	<p>две картонные машины с прорезью в кузове, в которую можно вставить картонку с буквой</p>	<p>На доске два столбика слов с пропущенными буквами - туннели. В словах одного столбика гласный верхнего ряда, в словах другого – гласный нижнего ряда. В прорези машин установлены соответствующие буквы, к примеру У и Ю. Вызванный ученик выбирает туннель, берет машину и читает слова, проводя машину через туннель таким образом, чтобы буква заняла свое место в слове. Например, машины с буквами У и Ю нужно провести через следующие туннели:</p> <p>Л_ба р_ки</p> <p>Кл_чи д_бы</p> <p>Пл_с ст_к</p> <p>Сал_т др_г</p>
<p>Бюро находок</p>	<p>касса букв</p>	<p>На наборном полотне слова, в которых одна из букв пропущена. Рядом стоит ученик с набором букв (бюро находок). Вызванный ученик молча читает слово, решает, какая буква пропущена, и обращается в бюро находок: «Мое слово потеряло букву А». Ему выдается нужная буква, он вставляет ее в слово, класс хором читает его</p>
<p>Подпиши картинки</p>	<p>предметные картинки</p>	<p>Каждый ученик получает 4-5 предметных картинок. Логопед одно за другим открывает написанные на доске слова. Дети молча читают слово и, если у них есть соответствующая картинка, переворачивают ее обратной стороной. После того, как все слова будут прочитаны, дети называют картинки, которые остались неперевернутыми. Проигрывает ряд, в котором есть ученики, не закрывшие рисунки</p>

Список литературы:

1. Максимук Н.Н. Игры по обучению грамоте и чтению: Пособие для учителей начальных классов.-М.:ВАКО, 2006
2. Настольная книга учителя начальных классов./ Авторы – составители Л.С.Бескоровайная, О.В.Перекальева – Ростов – н/Д: «Феникс», 2002
3. А.К.Аксенова, Э.В. Якубовская «Дидактические игры на уроках русского языка в 1-4 классах вспомогательной школы» Москва ПРОСВЯЩЕНИЕ 1991
4. Н.П. Мещерякова, Е.В.Зубович, С.В. Леонтьева «Коррекция письменной речи в начальной школе» издательство «Учитель» 2008