



Разработал:
Учитель логопед МБДОУ
«ДС № 307 г. Челябинска»
Лукиных Ольга Михайловна

Логопедические крестики-нолики

Каждый логопед в своей работе сталкивается с необходимостью разнообразить приёмы работы и тем самым удержать внимание детей в процессе занятия. При тяжелых речевых нарушениях автоматизация поставленного звука, как правило, затягивается. Ребенку долго не удается правильно произносить поставленный звук в слогах и словах. Многократное повторение одного и того же речевого материала утомляет ребенка. Чтобы повысить интерес детей к логопедическим занятиям, необходимо применять различные игровые приемы и дидактические игры. Одна из игр, которые я использую в своей работе со старшими дошкольниками – это «Логопедические крестики-нолики».

Отличие «Логопедических крестиков-ноликов» от классической игры в том, что вместо крестиков и ноликов мы используем картинки к словам-квазиомонимам. Квазиомонимы или «минимальные пары» – это слова близкие по звуковому составу, но разные по смыслу слова, которые отличаются одной фонемой и относятся к совершенно различным семантическим сферам, например: мак-рак, суп-зуб. Игры со словами-квазиомонимами очень эффективны при формировании и развитии фонематического слуха и восприятия, коррекции звукопроизношения, профилактики акустической дисграфии.

В процессе игры решаются следующие задачи:

- автоматизация звуков в словах;
- формирование навыков дифференциации фонем, имеющих акустико-артикуляционное сходство;
- развитие фонематического восприятия;
- формирование и совершенствование у детей пространственных представлений;
- развитие восприятия, мышления, внимания и памяти;
- развитие мелкой моторики рук.

В своей работе использую два варианта игры.

Первый вариант.

С помощью жеребьевки или считалочки (обращаем внимание на автоматизируемый звук) выбираем того, кто начинает игру. Игроки по очереди (по одному за ход) выкладывают картинки, четко поговаривая при

этом слова. Например: «миска» - первый игрок, «киска» - второй. Как и в классических «крестиках-ноликах» задача игроков выложить свои картинки в ряд по горизонтали, либо по вертикали, либо по диагонали. Выигрывает тот, кто первым выстроил в ряд свои картинки. В следующем раунде дети меняются картинками. Игра превращает утомительное повторение слов в захватывающий и увлекательный процесс.



Второй вариант.

Перед началом игры логопед раскладывает картинки белой стороной вверх, заполняя все игровое поле. С помощью жеребьевки или считалочки определяется кто из игроков будет начинать игру. Затем игроки по очереди открывают (переворачивают) картинки, четко называя их. Побеждает тот, кто откроет третью одинаковую картинку в ряду (по горизонтали, вертикали или диагонали). Это вариант игры эффективен на этапе дифференциации звуков у дошкольников, так как ребенку в ходе игры приходится называть обе картинки. Например, при дифференциации сонорных звуков [Р] и [Л] - это «рожки» - «ложки».



Нужно



отметить, что

подбор картинок на автоматизируемый звук/дифференцируемые звуки должен осуществляться с учетом смысловой доступности лексического материала, с учетом специальных фонематических требований (в словах не должно быть звуков, которые ребенок пока еще произносит неправильно), и, конечно, с учетом коррекционной задачи (автоматизируемый звук в словах стоит в прямом слоге, обратном, в стечении и т.д.).

Использование «Логопедических крестиков-ноликов» в структуре индивидуального или подгруппового занятия по автоматизации звука позволяет сделать коррекционную работу для детей более интересной и увлекательной.