

Геймификация как эффективный прием работы по развитию звуковой культуры речи обучающихся с ЗПР

Подготовила: учитель-логопед
МБОУ «СОШ №10 с УИФ и ТД»
Юзлиева Л.Д.

Ноябрьск 2023 г.

Одним из актуальных направлений развития инновационных образовательных технологий является геймификация.

Геймификация – это внедрение игровых элементов в процесс обучения, которые способствуют повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию образовательной мотивации и инициативы.

Актуальность игры «Путешествие по миру правильного звукопроизношения» продиктована необходимостью разнообразить приёмы коррекционной работы и позволяет сменить акцент с собственно произносительной стороны речи на решение более увлекательных задач.

Работа над звуком, от его постановки до употребления в самостоятельной речи – это выработка нового сложного навыка. И, как любой навык, он требует многократных повторений и времени. Данная игра-ходилка позволяет удерживать внимание детей в процессе речевой деятельности и повышает интерес к логопедическим занятиям.

Целью данной игры является автоматизация звуков в привлекательных для ребенка видах деятельности.

Задачи:

- подготовить речевой аппарат к произношению звука посредством артикуляционной гимнастики;
- автоматизировать поставленные звуки изолированно, в слогах, в словах, в словосочетаниях и предложениях;
- отработать правильное произношение автоматизируемого звука в процессе согласования существительных с прилагательными и числительными в роде, числе и падеже;
- развить мелкую моторику, зрительно-моторную координацию.

Игра начинается с выбора героя. Играющий ребенок выбирает героя в соответствии с автоматизируемым звуком (Соня – [С – С'], – [З – З'], Нюша – [Ш], Ёжик – [Ж], Лола – [Л – Л'], Рома [Р – Р'], ставит выбранного героя на «Старт» и приступает к игре, переходя на игровое поле.

Игровое поле представляет собой карту, на которой расположены пять материков. Каждый играющий посещает все 5.



В ходилке представлены 15 видов игровых заданий, которые отражают последовательность работы по автоматизации звуков в речи, предложенную Т.Б. Филичевой.

1 этап. Подготовка артикуляционного аппарата.

Выполни артикуляционную гимнастику.

2 этап. Автоматизация изолированного звука.

Игровое задание: «Дорожка тигра», «Звуковой маршрут», «Найди клад».

3 этап. Автоматизация звука в словах.

Игровые задания: «Визуально-ритмический круг», «Две руки», «4 лишний»

4 этап. Автоматизация звука в словосочетаниях.

Игровые задания: «Посчитай», «Поиграй с «жадиной», «Чья тень».

5 этап. Автоматизация звука в предложениях и в связной речи.

Игровые задания: «Большой-маленький», «Что растет на дереве?», «Один-много».

Играющий посещает материки в заданной последовательности.

остановка № 1. Америка.

Чтобы попасть на этот материк, ребенок должен выполнить один из вариантов артикуляционной гимнастики. Вид задания определяет случайный выбор числа на кубике.

Вариант № 1 – Визуально – ритмический круг.

Инструкция: Фишки нужно перевернуть, ребенок открывает и выполняет. Можно усложнить, добавив в сегменты жесты.



Вариант № 2 – Артикуляционные лабиринты.

Инструкция: Найди героя и вместе с ним выполни упражнения по порядку.



Вариант № 3 – Интерактивная гимнастика.

Инструкция: Выполни упражнения по порядку.

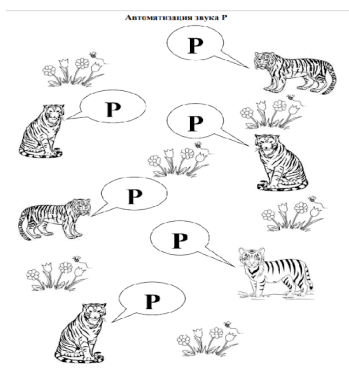


остановка № 2. Гренландия.

Чтобы попасть на этот материк, игрок должен выполнить задание на автоматизацию изолированного звука. Случайное число, выпавшее на кубике, определяет вариант задания.

Вариант № 1 – «Дорожка тигра»

Инструкция: Проведи героя по дорожке, четко произнося автоматизируемый звук.



Вариант № 2 – «Звуковой маршрут»

Инструкция: Помоги тигру добраться до мамы, произнося четко звук Р.



Вариант № 3 – Найди клад

Инструкция: ребенок ищет в песке камушки, находит и произносит звук Р.



остановка № 3. Африка

Чтобы попасть сюда, игрок должен выполнить задание на автоматизацию звука в словах. Случайное число, выпавшее на кубике, определяет один из пяти вариантов заданий.

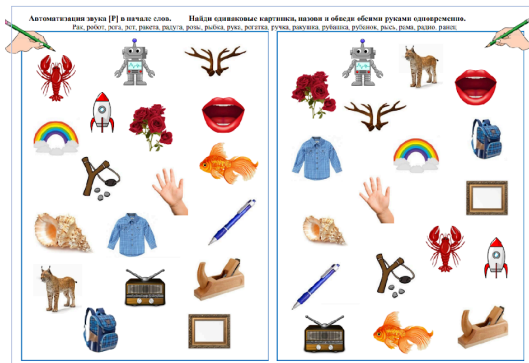
Вариант № 1 – Визуально-ритмический круг

Инструкция: «посмотри и назови, четко произнося автоматизируемый звук, что (кто) это?»



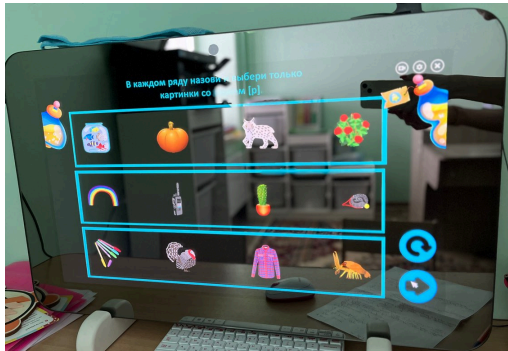
Вариант № 2 – Две руки

Инструкция: Найди одинаковые картинки, назови и обведи обеими руками.



Вариант № 3 – 4 лишний

Инструкция: в каждом ряду найди, назови и выбери только картинки со звуком Р.



Остановка № 4. Евразия.

Чтобы попасть на эту остановку, игрок должен выполнить задание на автоматизацию звука в словосочетаниях.

Случайное число, выпавшее на кубике, определяет один из шести вариантов заданий.

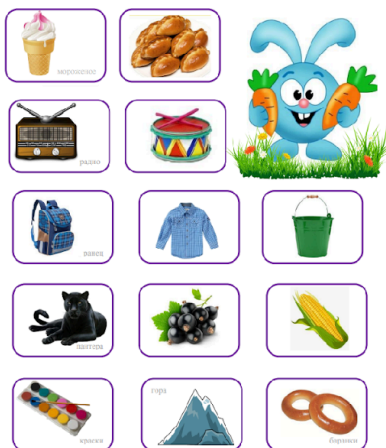
Вариант № 1 – «Посчитай»

Инструкция: Назови объекты и посчитай их.



Вариант № 2 – «Поиграй с жадиной»

Инструкция: Назови объекты, согласовывая со словами «мой», «моя», «моё», «мои».



Вариант № 3 – «Чья тень»

Инструкция: Посмотри на тень. Назови, четко произнося автоматизируемый звук, тень кого (чего)?

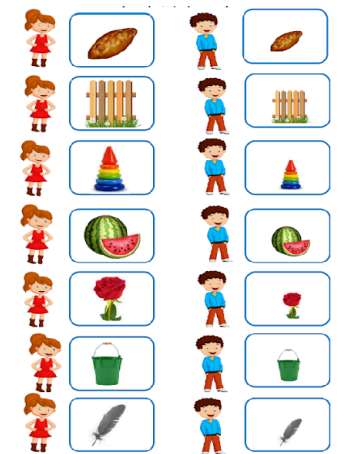


остановка № 5. Австралия.

Чтобы попасть сюда, игрок должен выполнить задание на автоматизацию звука в предложениях и коротких текстах. Случайное число, выпавшее на кубике, определяет один из четырех вариантов заданий.

Вариант № 1 – «Большой-маленький»

Инструкция: Образуй существительные с уменьшительно-ласкательным суффиксом.



* У Веры пирог, а у Артема – пирожок.

Вариант № 2 – «Что растет на фруктовом дереве?»

Инструкция: Посмотри на картинку и ответь на вопрос: Что растет на фруктовом дереве?

* На фруктовом дереве растет хурма.



Вариант № 3 – «Один-много»

Инструкция: Составь предложение по образцу: У Веры один барабан, а у Артема много барабанов.



Таким образом, использование развивающего игрового пособия «Путешествие по миру правильного звукопроизношения» позволяет разнообразить формы работы по автоматизации звуков в привлекательных для ребенка видах деятельности и повышает результативность коррекционно-логопедической работы с обучающимися с ЗПР.

Список литературы:

1. Жукова Н.С., Мастюкова Е.М., Филичева Т. Б. Преодоление ОНР у детей. Книгомир, 2011 г.
2. Смирнова С. Карточка заданий для автоматизации звука Р.
3. Игры на флешке «ЛогоАссорти».