

**Всероссийский конкурс профессионального мастерства логопедов
«Современные технологии и эффективные педагогические практики в
работе учителя-логопеда»**

Категория: работа с детьми —наглядно-методическое пособие

Праздник Мяуса

Автор: учитель-логопед Пушкарева А.М.

Наглядно-методическое пособие направлено на развитие семантической стороны речи у детей старшего дошкольного возраста с ОНР.

Задачи, реализуемые в данном пособии:

расширение объема словаря параллельно с расширением представлений об окружающей действительности;

формирование стимула к познавательной деятельности;

уточнение значений слов;

формирование семантической структуры слова в единстве основных его компонентов (денотативного, понятийного, коннотативного, контекстуального);

совершенствование процессов поиска слова, перевода слова из пассивного в активный словарь;

организация семантических полей (группировка слов на основе общности семантических признаков);

развитие мелкой моторики; развитие пространственного восприятия.

Пособие имеет название «Праздник Мяуса». Основная сюжетная ветка сосредоточена на дне рождения кота Мяуса, к которому собираются гости, конечная точка – празднование дня рождения в кругу друзей.

Разделение на сюжетные ветки происходит таким образом:

1. Собираемся на праздник – прорабатываются темы: дикие животные, домашние животные, птицы, цвета, фигуры, одежда цветы (Приложение 1).

2. Выбираем подарок «Магазин у Чоппы и Кноппы» - прорабатываются темы: животные, водные объекты, птицы, деревья, природные явления (Приложение 2).

3. Выбираем подарок и едем к коту – прорабатываются темы: одежда, среда обитания и ее обитатели, фрукты, овощи (Приложение 3).

4. Осматриваем квартиру и знакомимся с гостями – прорабатываются темы: квартира, мебель, посуда, профессии, продукты питания (Приложение 4).

5. Конкурсы на празднике – прорабатываются темы: времена года, профессии (Приложение 5).

6. «Воришка» - синонимы, антонимы, глаголы семантически близких полей (Приложение 6).

Пособие обладает уникальными особенностями, которые помогают повысить эффективность его использования в работе, например, каждая сюжетная ветка имеет свою стилистику оформления с использованием разных материалов, что помогает не заикливаться на определенном образе объектов, прорабатываемые темы повторяются в разных историях, для закрепления материала, пособие не заиклено на максимально четком следовании правилам, они могут изменяться и дополняться при необходимости, задания абсолютно разнотипные, что поможет удерживать внимание ребенка с переключением видов деятельности.

Первая игра «собираемся на праздник» (Приложение 1):

Ход игры:

1. Котик Мяус пригласил своих друзей на праздник, давай поможем им собраться. Для начала нам нужно выбрать, кому мы будем помогать лису, пингвину или свинке. Чтобы определиться нам нужно выбрать одного из трех котят (голубой, серый, коричневый) и пройти по линии, которая идет от каждого из них, называя тех, кто встретиться нам на пути. Как ты думаешь, почему на этой дорожке именно эти картинки, как их можно назвать одним словом?

Линии разделены на три группы: дикие животные, домашние животные, птицы. Линии переплетены между собой, что также способствует развитию концентрации внимания.

После прохождения задания, выдается персонаж, которого мы будем собирать на праздник.

2. «Мы никак не можем найти одежду, может наши друзья нам помогут»? Перед ребенком нарисованы: белка, котенок и дятел, необходимо выбрать, чем они питаются. За верное выполнение выдается костюм на праздник.

3. «Найди и назови». Теперь нам нужно дополнить свой наряд, для этого давай выполним следующее задание. Выбери схему внизу страницы (схема состоит из геометрических фигур разных цветов). Теперь посмотри на картинки и назови, кто скрывается в каждой фигуре в соответствии с твоей схемой.

Так же можно дополнить задание, называя фигуры отдельно взятого цвета и спросить, чем они объединены, например, желтые фигуры: бегемот, лев, зебра, жираф – животные жарких стран и тд.

За верное выполнение выдается шляпа/цилиндр/ободок.

4. Осталось выбрать на какой машине гость поедет на праздник. Но прежде чем это сделать осталось выполнить одно очень важное задание. Лис (свинья/пингвин) не выходят из дома без своего талисмана. Посмотри какой у него талисман. Чтобы его получить нужно правильно соотнести талисман и тень от него.

В качестве усложнения задания можно задать вопрос: почему (название персонажа) выбрал именно этот талисман. В качестве ответа может подойти например, у лиса волчок потому что, он быстрый и шустрый, у свиньи – антистресс, потому что свиньи очень спокойные, у пингвина – резиновая уточка в короне, потому что существуют большие императорские пингвины.

Далее ребенок выбирает машину. Машины различаются цветом и моделью.

Речевой материал: дикие животные (олень, белка, медведь, лиса), домашние животные (баран, кот, корова, свинья), птицы (голубь, страус, дятел, пингвин), шишка, молоко, червяк, мед, банан, кекс, цвета (красный, розовый, зеленый, желтый), фигуры (круг, прямоугольник, треугольник, квадрат), платье, шапка, перчатки, кроссовки, животные жарких стран (бегемот, зебра, лев, жираф), деревья (ель, дуб), цветы (васильки, ромашки), машины (легковая, внедорожник, ретро-автомобиль), игрушки (волчок, резиновая уточка, антристресс (сквиш)).

Вторая игра «Магазин у Чоппы и Кноппы» (Приложение 2):

Выполнена в стиле игры-ходилки. Все изображения реалистичные.

Ход игры:

На День Рождение нельзя идти без подарка. Нужно срочно его купить в магазине «У Чоппы и Кноппы».

Мы пришли и видим, что черепашка Чоппа очень грустит, ведь ее вдруг кролик Кноппа пропал. Нам нужно помочь найти кролика и тогда черепаха поможет нам выбрать подарок для Мяуса.

1 ход – назвать животное, изображенное на картинке (черепаха).

2 ход – назвать три отличительных признака черепахи, делая шаг на каждый из них (например, есть панцирь, 4 ноги, зеленая).

3 ход – назвать животное, изображенное на картинке (Ёж).

4 ход – назвать два отличительных признака ежа (например, есть иголки, может свернуться в клубок).

5 ход – ежик потерял своих ежат, найди их на каждой картинке и скажи, какие еще животные здесь есть, назови их отличительные признаки (лиса, кабан, дятел, олень, медведь, белка)

6 ход – дальше мы не сможем пройти. Почему? У нас на пути река. Чем река отличается от моря и озера?

Чтобы пройти дальше нам нужно сделать лодку. Давай смастерим лодку из бумаги.

7 ход – на чем еще можно плыть по воде? Чем лодка отличается от того, что мы называли?

Необходимо назвать 2 признака и сделать шаг на каждый из них.

8 ход – что за птица на нашем пути? Это Ворон. Он живет со своей семьей на дереве, но он улетел слишком далеко и потерялся. Давай посмотрим на эти деревья, как ты думаешь, откуда прилетел ворон? (выбираем картинку с дубом, где сидит ворон)

9 ход – посмотри на другие деревья. Назови их и сажи, кто на них сидит (пальма-тукан, ива-синица).

10 ход – ворон сказал, что видел кролика на поле. Но посмотри на поле. Что там происходит? Надвигается гроза. Нам нужно срочно найти Кноппу, пока она не началась.

11 ход – выбери среди, этих природных явлений признаки грозы и сделай шаг на каждый из них (выбираем: туча, дождь, молния).

12 ход – к нам на помощь кто-то прилетел. Кто же это? Это бабочка.

13 ход – назови три признака бабочки и сделай ход на каждый из них (есть крылья, усики, маленькая).

14 ход – кролик испугался грозы и куда-то спрятался. Пока мы не прогоним грозу, он не выйдет. Давай подумаем на тучи, чтобы они улетели (дуют, меняем картинку с грозой на ясный солнечный день).

Теперь кролик сможет к нам прийти, давай его позовем.

Посмотри, к нам пришли разные животные. Нам нужно найти среди них Кноппу.

Назовем других животных и выберем среди них кролика. К нам пришли: фенек, тушканчик и кролик.

Чем схожи и чем отличаются эти животные?

Вот мы и нашли нашего Кноппу, и теперь он сможет вернуться к своему другу.

Речевой материал: черепаха, ёж, ежата, лиса, кабан, дятел, олень, медведь, белка, река, озеро, море, лодка, ворон, тукан, синица, дуб, пальма,

ива, гроза, туча, молния, дождь, радуга, облако, снег, бабочка, фенек, тушканчик, кролик.

Третья игра «Выбираем подарок и едем к коту» (Приложение 3):

Выполнена: зоны обитания – из фетра, для лучшего тактильного восприятия, обитатели – вырезаны из бумаги и заламинированы. Обитатели зон приклеиваются на фетр на самоклеящиеся липучки. Все изображения выполнены в стиле рисовки-мультфильма.

Ход игры:

Нам нужно пройти до домика кота и собрать ему подарок. За прохождение каждой зоны, нам выдается один элемент подарка. Чтобы собрать весь набор, нужно пройти весь путь, верно выполняя задание.

В каждую зону нам нужно распределить ее обитателей. Давай отправимся в путь.

1 зона – В прудах и реках.

Здесь живут: цапля, пеликан, водомерка, рыбы (окунь, щука), бобр.

За верно выбранных обитателей выдается яркий колпак с колокольчиками, который ребенок приклеивает к изображению кота.

2 зона – На ферме.

Здесь живут: овощи (баклажан, свекла, редиска), фрукты (яблоко, груша, слива).

За верно выбранных обитателей выдается яркий костюм, который ребенок приклеивает к изображению кота.

3 зона – В пустыне.

Здесь живут: фенек, тушканчик, верблюд.

За верно выбранных обитателей выдаются шарики, которые ребенок приклеивает к изображению кота.

4 зона – В парке.

Здесь живут: муравей, бабочка, оса, бабочка-коробочка, голубь, воробей.

Поздравляю! Ты дошел до дома кота и можешь подарить ему подарок.

Речевой материал: пруд, рука, ферма, пустыня, парк, цапля, пеликан, водомерка, рыбы (окунь, щука), бобр, овощи (баклажан, свекла, редиска), фрукты (яблоко, груша, слива), фенек, тушканчик, верблюд, муравей, бабочка, оса, бабочка-коробочка, голубь, воробей, колпак, костюм, шарики.

Четвертая игра «Осматриваем квартиру и знакомимся с гостями» (Приложение 5):

Выполнена: на отдельных листах разные комнаты квартиры, с каждой приложен конверт, в котором лежат различные предметы, мебель и тп. По типу игры «4 лишний» нужно выбрать лишний предмет для каждой комнаты. При знакомстве с гостями – разные животные находятся в круг, каждый в своем секторе, на прищепки приклеены еда и хвосты для каждого из них.

Ход игры:

1. Для начала кот Мяус решил провести нам экскурсию по своему дому.

Как называется первая комната? (Это кухня) Как ты это понял? (называет признаки кухни)

Посмотри, здесь есть конверт, давай его откроем. Внимательно посмотри на эти картинки, как ты думаешь, что не относится к кухне, что здесь лишнее?

Картинки: тостер, венчик, лопатка, корзина для белья (корзина для белья лишняя).

Аналогично рассматриваются остальные комнаты.

Прихожая: дуршлаг, ключница, туфли, кроссовки (дуршлаг).

Гостиная: вешалка, шкаф, картина, камин (вешалка).

Ванная: полка с книгами, стиральная машина, резиновая уточка, мочалка (полка с книгами).

Теперь давай разложим лишние карточки в нужные комнаты.

2. Мяус попросил нас помочь накрыть на стол.

Давай подберем нужное блюдо для каждого гостя.

3. Гости хотят с тобой познакомиться.

Чтобы лучше узнать друг друга, давай сыграем в игры «Чей хвост?».

Выбери, какой хвост подходит каждому гостю (зебра, лошадь, лемур, фламинго, цапля, обезьяна, утка, снегирь).

Речевой материал: кухня, прихожая, гостиная, ванная, тостер, венчик, лопатка, корзина для белья, дуршлаг, ключница, туфли, кроссовки, вешалка, шкаф, картина, камин, полка с книгами, стиральная машина, резиновая уточка, мочалка; слон-трава, обезьяна – банан, пингвин – рыба, медведь – малина, белка – орехи, тукан – манго, лев – мясо, мышь – сыр; зебра, лошадь, лемур, фламинго, цапля, обезьяна, утка, снегирь, хвост.

Пятая игра «Конкурсы на празднике» (Приложение 5):

Выполнена: времена года и профессии находятся в кругах, каждая позиция в своем секторе, на прищепки приклеены признаки времен года для первого круга и атрибуты разных профессий для второго.

Ход игры:

1. Гости предлагают нам поиграть в игру «Времена года».

Каждый загадает время года, для которого нужно выбрать отличительные признаки, например, зима – снег.

Распределяем признаки в соответствии с временами года.

2. Теперь давай сыграем с гостями в «Профессии».

Нужно выбрать, какой предмет к какой профессии относится.

Распределяет предметы в соответствии с профессиями.

Речевой материал: времена года (весна, лето, осень, зима), признаки времен года: зима – дерево в снегу, снеговик, хоккей, санки; весна – дерево цветет, ландыши, девочка с цветами, ежик с цветами; лето – на дереве выросли яблоки, девочка на пляже, ёжик на пляже, мальчик на море; осень – дерево с желтыми листьями, ёжик с зонтом под дождем, листопад. Профессии: балерина – пуанты, космонавт – ракета, повар – колпак, фотограф – фотоаппарат, теннисистка – ракетка, пожарный – каска, парикмахер – фен, сантехник – инструменты.

Шестая игра «Воришка» (Приложение 6):

Выполнена: 1 часть - в виде карточек, которые при верном выполнении должны как мозаика составить единую картинку, 2 часть – на отдельных листах изображены животные с окошками для карточек, которые нужно между ними распределить.

Ход игры:

1. Наш праздник подходит к концу и пора выносить торт!

Но где же он? Кто-то украл торт!

Нам нужно срочно выяснить, кто это был.

Перед тобой поле с картинками, нам нужно верно выбрать им пару, чтобы найти преступника.

В первом ряду у нас спрятаны антонимы: тебе необходимо подобрать противоположное по значению слово к тому, что изображено.

Во втором ряду у нас спрятаны синонимы: тебе необходимо подобрать близкое по значению слово к тому, что изображено.

В третьем ряду тебе нужно внимательно слушать и дополнять предложения, которые я тебе скажу.

Ты распределил все карточки, теперь переверни их. Если все было верно, мы узнаем, кто украл торт.

Это был бегемот!

2. Бегемот расстроился, что с ним никто не дружит и не общается, поэтому и решил испортить праздник.

Он отдаст нам торт, если мы отгадаем волшебное слово. Для этого нужно сыграть с ним в игру.

Каждый гость загадывает действие, а мы должны выбрать предметы, которые выполняют это действие.

Итак, мы выполнили задание, и теперь осталось лишь отгадать волшебное слово.

Давай подумаем вместе. Попробуй закончить мои слова:

С бегемотом никто не (дружил)

Он расстроенный плакал один

Но устроил игру с (друзьями)

В чём конечно его поддержали

И теперь не грустит бегемот

Ведь от всех невзгод (дружба) спасет.

Наше волшебное слово – дружба.

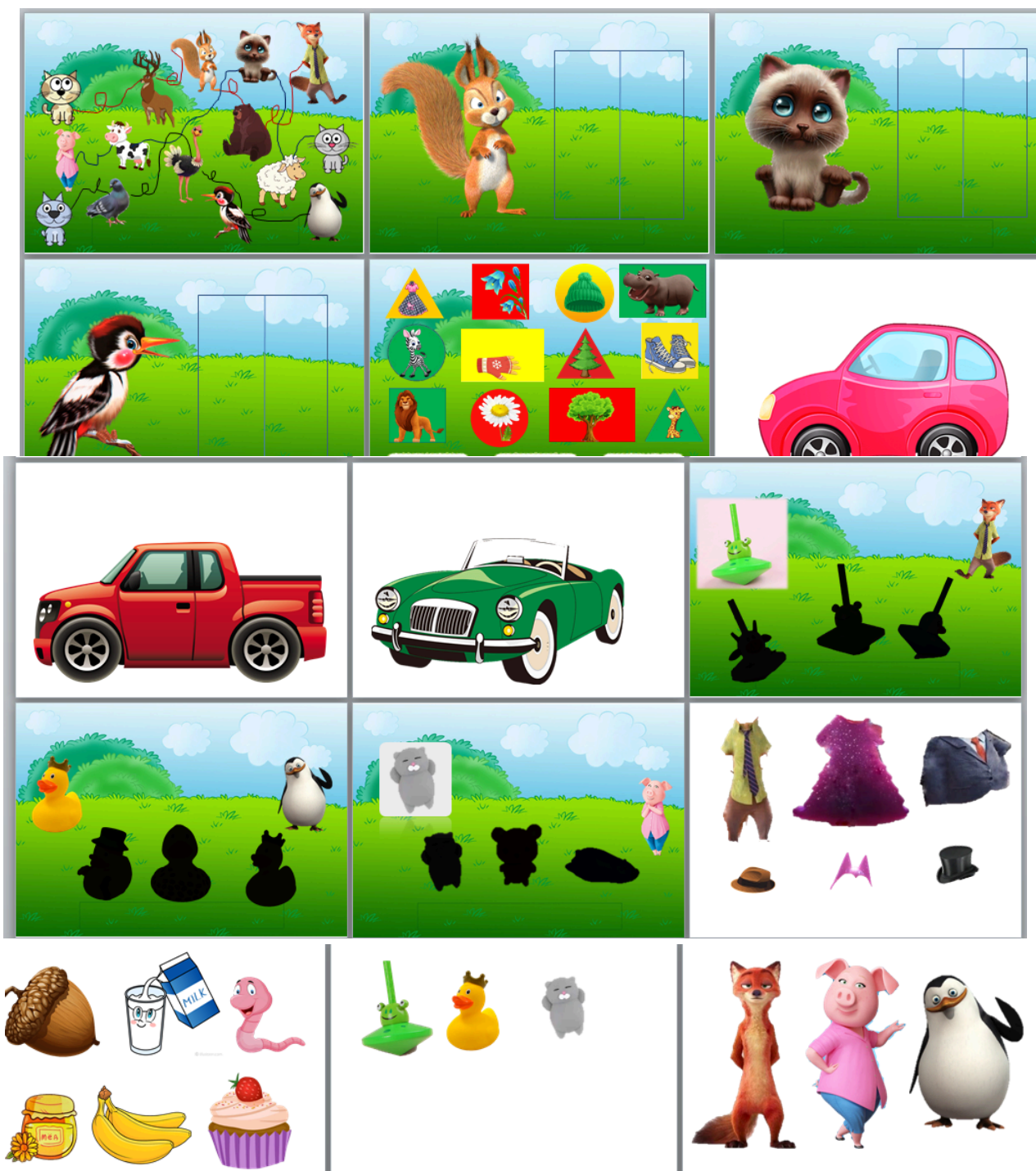
Бегемот очень рад, что мы с ним сыграли. Он решил отдать нам торт.

Осталось лишь громко поздравить кота Мяуса с днем рождения и задуть свечи на торте.

Речевой материал: антонимы (включенный – выключенный, тянуть – толкать, грязный – чистый); синонимы (скакать – прыгать, холод – мороз, смелый – храбрый); дополнить слово в предложении: фрукты моют, а белье (стирают), пилой пилят, а топором (рубят), молоко жидкое, а сметана (густая); глаголы семантически близких полей: стучит – барабан, кулак, зубы, мяч, каблук, молоток; висит – пальто, яблоко, кот на занавеске, люстра, полотенце, кот на турнике; колет – ёж, нож, елка, вилка, шипы, кактус; шумит – пылесос, фен, ветер, чайник, море, дождь; горит – спичка, фонарик, свеча, гирлянда, костер, фары; летит – одуванчик, воздушный змей, дом на воздушных шариках, самолет, птица, жук; животные – тукан, медведь, пингвин, обезьяна, слон, мышь, бегемот; дружил-друзья-дружба.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1





Приложение 3



Приложение 4

