**«ЛОГОМИШЕНЬ» -**

 **ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ**

**В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА»**

 **Адрес:** Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №23 «Ромашка» ТМР. Ярославская обл., г. Тутаев, ул. Дементьева, д.10.

**Авторский коллектив:**

С.Е. Атоян - учитель-логопед МДОУ №23 «Ромашка» ТМР, тел. 8-915-988-87-57, эл. адрес: cwetlana.atoyan@mail.ru.

А.А. Гонялова - учитель-логопед МДОУ №23 «Ромашка» ТМР, тел. 8-915-968-59-22, эл. адрес bysinka.1987@yandex.ru.

Ссылка на страницу проекта на сайте МДОУ №23 «Ромашка»: <https://vk.com/away.php?utf=1&to=https%3A%2F%2Fds20-tmr.edu.yar.ru%2Fpedagogicheskaya_stranitsa%2Flogomishen.html>



Сделать серьёзное занятие
для ребёнка занимательным – вот
задача первоначального обучения.
К.Д. Ушинский

Возросшее за последние годы количество детей с речевыми нарушениями, в частности с общим недоразвитием речи, требует от специалистов внимания и скрупулезной работы по поиску эффективных форм и методов работы по исправлению речевых нарушений. Наличие речевого дефекта приводит к изменениям в психической сфере, а именно к появлению таких черт, как повышенная раздражительность, возбудимость, замкнутость, депрессивные состояния, негативизм, заторможенность, апатичность, психическая истощаемость. Наблюдаются и нарушения в области эмоционально-волевой и двигательной сфер, что свидетельствует о той или иной степени нарушения со стороны ЦНС. Именно поэтому необходимость проведения серьёзных коррекционных замыслов логопеда в его работе с дошкольниками через игру очевидна. Отличным дополнением к логопедическим занятиям являются нейрокоррекционные игры и упражнения.

Игра – это одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребёнка. Игра является основным видом деятельности дошкольника, поэтому может быть использована при усвоении любого программного материала и быть одним из занимательных этапов непосредственно-образовательной деятельности. Игра делает сам процесс обучения эмоциональным, интересным, познавательным и развивающим.

Совершенствуя приёмы работы с детьми, имеющими тяжёлые нарушения речи, были разработан игровой комплекс «Логомишень». Игровые упражнения с использованием сенсорных мешочков и мячей выполняются стоя на балансире. Комплект «Логомишень» мы используем на всех этапах автоматизации поставленных звуков, включая в игровые действия с мячом или сенсорными мешочками слоговые дорожки, чистоговорки.

**Цель** – повышение результативности работы по коррекции звукопроизношения на основе использования упражнений с логомишенью.

**Преимущества** использования нейромишени в логопедической практике:

- игры с логомишенью отвлекают внимание ребёнка от речевого дефекта и побуждают его к общению;

- игровая форма обучения;

- эмоциональная привлекательность;

- автоматизация звуков в сочетании с двигательной активностью;

- развиваются сила, ловкость, быстрота реакции, точность движений;

- тренируется контроль, переключение, удержание и выполнение заданной программы.

Построение системы логопедической работы с использованием логомишени опирается на следующие **принципы:**

1. Принцип систематичности и последовательности – систематизация упражнений и последовательная подача материала.

2. Принцип доступности и посильности реализуется в делении изучаемого материала на этапы и в преподнесении его детям последовательными блоками и частями.

4. Онтогенетический принцип - учёт возрастных особенностей воспитанников.

5. Принцип совместной деятельности предусматривает интерактивное взаимодействие всех участников коррекционно-развивающего процесса, вовлечение родителей в образовательный процесс.

**Условия реализации:**

- данная система упражнений рассчитана на организацию коррекционной работы с детьми старшей и подготовительной групп компенсирующей направленности и предполагает применение в индивидуальной форме организации при автоматизации поставленных звуков. Вся работа осуществляется под руководством логопеда, закрепляется воспитателями в совместной деятельности с детьми, во время режимных моментов.

**Планируемый результат:**

- применение коррекционных упражнений с логомишенью в работе с детьми с ОНР позволит ускорить сроки автоматизации звуков, снизить утомляемость, повысить эмоциональную заинтересованность к логопедическим занятиям, активизировать мыслительную деятельность, развить психические процессы.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**К ИГРОВОМУ КОМПЛЕКСУ**

**ПО РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**«ЛОГОМИШЕНЬ»**

Логомишень – один из компонентов комплекса для мозжечковой стимуляции, работающий в паре с мячами, сенсорными мешочками и балансиром.
В комплект «Логомишень» входит:
 1.логомишень из фанеры;
 2. комплект карточек;

3. 9 разноцветных сенсорных мешочков (наполнение чечевица);

4. 9 разноцветных крышек из фанеры;

5. мяч большой;

6. мячи малые;

7. методические рекомендации с описанием упражнений для работы на логомишени с перечнем речевого материала.

Ключевыми отличиями и преимуществами данного комплекта являются то, что мишень выполнена из экологичного материала – дерева, что делает её прочной и безопасной в использовании.

Кроме этого логомишень большого размера 49x49 см, что даёт возможность использовать как напольную логомишень, так и настенную.

 Мишень разделена на 9 окошек размером 13,5x13,5 см, для размещения в них карточек.

Мы разработали для логомишени комплекс упражнений по активизации речи и комплект карточек, которые без труда можно разместить на доске. Карточки яркие, красочные, большого размера (13x13 см), ламинированные, что говорит об их повышенной долговечности, прочности и удобстве использования. Весь картинный материал систематизирован по модулям:

1. Модуль «Артикуляционная гимнастика».
2. Модуль «Гласные звуки».
3. Модуль «Звукопроизношение».
4. Модуль «Грамматика».
5. Модуль «Падежи».
6. Модуль «Фразы».
7. Модуль «Просодика».

Для удобного использования педагогом данного пособия карточки каждого модуля обозначены разными цветами, а игры и имеют определённые задачи, описание и речевой и картинный материал.

На логомишени можно играть во множество развивающих игр по различным направлениям коррекционной работы:
- Автоматизировать звуки (С, З, Ш, Ж, Л, Р).
- Развивать память, мышление, внимание.
- Работать над грамматическим строем речи.
- Развивать фонематические представления.
- Работать над дифференциацией звуков [С-З], [Ш-С], [З-Ж], [Ш-Ж], [Р-Л].
- Работать над ориентацией в пространстве.
А самое главное сделать занятия по автоматизации звуков интересными для детей!

Суть упражнения: стоя на балансировочной доске, бросить мяч в сторону доски и поймать его обратно.
 Чтобы выполнить одно, на первый взгляд, несложное упражнение, мозг ребёнка одновременно задействует зрительную, тактильную, моторную, слуховую и вестибулярную системы организма.
 Детям с нарушением работы какой-либо системы выполнить упражнение будет сложно. Но в результате регулярных тренировок происходит рывок в речевом развитии, появляются или автоматизируются проблемные звуки, корректируются многие патологии.
 Логомишень будет полезна и родителям, и логопедам для профилактической и коррекционной работы. В комплекте есть подробное руководство с упражнениями и рекомендациями.

**ВАРИАНТЫ ИГР:**

Перед началом игры выберите модуль, который будите отрабатывать, возьмите подходящие карточки для мишени.

Спросите у ребёнка, что объединяет эти предметы на мишени. Затем выполните дополнительные задания логопеда.

Выполняя задание ребёнку необходимо бросать большой мяч, сенсорный мешочек или малый мяч в мишень, стараясь попадать в нужное окошко. Между ребёнком и мишенью должно быть расстояние не меньше 2 шагов.

Вы можете усложнить задание, увеличив расстояние или поставив ребёнка на балансир и удерживая его в горизонтальном положении – так вы потренируете дополнительно ловкость и равновесие. Можно усложнить задание и давать ребёнку инструкции для попадания в цель:

1. Бросать мяч или мячик в мишень, попадая в ячейки, при этом называть слова.

2. Бросать мяч или мешочек в мишень, по устной инструкции взрослого. Взрослый называет слова, в которые нужно попасть ребёнку.

3. Бросать мяч или мешочек в мишень по устной инструкции взрослого с ориентировкой на нейромишени. Взрослый даёт задание, указывая ориентировку на мишени: брось мешочек в верхний правый угол, брось красный мешочек в верхний левый угол; брось правой рукой в нижний правый угол, а левой рукой в нижний левый угол и т.д.

4. Бросать мяч или мешочек в мишень, прослушав инструкцию. Взрослый называет две картинки, а ребёнок должен запомнить их и попасть предметом в них в указанной последовательности. Постепенно количество слов в инструкции увеличивается.

5. Бросать мяч или мешочек по визуальной инструкции, например, согласно схеме на листочке бумаги.

6. Бросать мяч или мешочек по памяти. Логопед показывает в течение нескольких секунд схему. Задача ребенка запомнить схему и попадать мячом согласно последовательности.

7. Бросая мяч в картинки, ребёнок называет слово и определяет место звука в слове.

8. Взрослый называет картинку, в которую нужно попасть мячом или мешочком. Ребёнок называет слово и место расположения этой картинки на логомишени.

Для дифференциации звуков подбираются картинки с двумя звуками для различения.

9. Бросая мяч в картинки, ребёнок называет слово и определяет какой звук в слове.

10. Взрослый предлагает ребёнку попасть мячом или мешочками в картинки с заданным звуком.

11. Логопед произносит первый слог слова.  Ребенок, бросает мяч в картинку с загаданным словом, говорит второй слог, затем называет слово полностью.

Задания усложняются постепенно с обязательным примером взрослого человека.

**МОДУЛЬ «АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА»**

***Задачи:*** выработать навык правильных, полноценных движений и определённых положений артикуляционных органов, необходимых для правильного произношения звуков.

***Описание:*** Перед началом игры выберите картинки-символы артикуляционных упражнений, которые необходимо отработать. Спросите у ребёнка, что объединяет эти картинки на мишени.

Ребенок стоит на балансировочной доске перед логомишенью и целится мешочками в мишень. Попадая в цель, ребёнок выполняет упражнение артикуляционной гимнастики.

***Состав:*** 26 карточек с символами упражнений артикуляционной гимнастики: *бегемотик, заборчик, лягушка-слоник, лопата-иголочка, часики, качели, маляр, блинчики, вкусное варенье, чистим зубы, фокус, горка, трубочка, чашечка, парус, лошадка, грибок, гармошка, дятел, индюк, бублик, киска сердится, футбол, посчитай зубки, расчёска, муха.*

**МОДУЛЬ «ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЕ»**

***Задачи:*** активизировать речь, закрепить навык произношения звуков в словах в различных позициях: в начале, середине, конце слова, в словах со стечением согласных.

***Описание:*** Перед началом игры выберите звук, который будите отрабатывать, возьмите подходящие карточки для мишени. Спросите у ребёнка, что объединяет эти предметы на мишени. Попросите ребёнка назвать этот звук, а затем выполнить задания логопеда.

***Состав:***

***1. Предметные картинки со звуком [с]*** (предметные картинки под цифрой 1)

- совок, санки, самокат, сапоги, сова, собака, сундук, сок, суп, сумка, скат, скамейка, стакан, скалка

- оса, мясо, касатка, лиса, усы, весы, бусы, песок, носок, посуда, фасоль, касса, гусак, кусок

- пояс, компас, кокос, ананас, автобус, фикус, фокус, нос, конус, лес

- маска, каска, доска, миска, остановка, космонавт, коляска, капуста, хвост, мопс, куст, аист, мост, кекс

***2. Предметные картинки со звуком [з]*** (предметные картинки под цифрой 2)

- замок, заяц, замОк, зонт, зуб, змея, знак, звезда, забор

- медуза, коза, азбука, ваза, Незнайка, незабудка, гнездо, мимоза, изба

***3. Предметные картинки со звуком [ш]*** (предметные картинки под цифрой 3)

- шапка, шуба, шина, шайба, шов, шут, шампунь, шахматы, шахта, шарф

- мышь, камыш, финиш, малыш, ковш, душ, ландыш, карандаш, тушь, гуашь

- каша, мишень, ошейник, мешок, машина, ушат, ишак, кошелек, ушанка, Нюша

- мошка, кошка, дедушка, бабушка, подушка, пушка, мишка, вишня, башня, неваляшка

***4. Предметные картинки со звуком [ж]*** (предметные картинки под цифрой 4)

- жаба, жук, жилетка, жетон, желудь, жадина

- ежик, медвежонок, ежевика, пиджак, художник, ужи, ножи, дождик, пижама, одежда, лыжник, хижина

***5. Предметные картинки со звуком [л]*** (предметные картинки под цифрой 5)

- лопата, лак, лама, лодка, лось, ложка, луна, лыжник, лужа, Лунтик, лампа, ладонь, ласточка, лучник, лотос

- молоток, колобок, палатка, мыло, улыбка, полотенце, пчела, желудь, пилот, акула, салат, мышеловка, юла, скала, водолаз

- стул, стол, ангел, узел, дятел, осел, котел, кинжал, козел, мотоцикл

- слон, кукла, глобус, клоун, плот, клумба, метла, облако, глаз, клубок

- белка, бутылка, колпак, копилка, посылка, иголка, елка, палка, волк, точилка

***6. Предметные картинки со звуком [р]*** (предметные картинки под цифрой 7)

- рак, радуга, ранец, ракета, робот, роза, ручка, рыба, рысь, рубашка, ромашка, рыбак, рогатка, ручей, ракушка

- корова, муравей, корона, карандаш, носорог, пирамидка, горох, пирог, подарок, жираф, баран, воробей, Чебурашка, паровоз, пират

- топор, костер, забор, комар, мухомор, тигр, бобр, светофор, повар, сыр

- карта, парта, арбуз, горка, шорты, персик, торт, куртка, шарф, морж

- зебра, градусник, груша, кран, кровать, грузовик, дракон, ведро, тетрадь, матрос

**МОДУЛЬ «ГЛАСНЫЕ ЗВУКИ»**

***Задачи:*** закрепить артикуляцию гласных звуков и образ букв, автоматизировать звуки в слогах, а так же закрепить навыки звукового анализа.

***Описание:*** Перед началом игры выберите картинки-символы артикуляции гласных звуков и букв. Ребенок стоит на балансировочной доске пред логомишенью, и бросает мешочек или мяч в мишень, называет звук, а затем выполняет задания логопеда:

- Бросать мяч в мишень, попадая в ячейки, при этом называть звуки. Взрослый при этом может называть звуки, в которые нужно попасть мешочком.

- Бросать мяч в логомишень, проговаривая слоги или слоговые ряды.

- Взрослый называет слова, в которых нужно определить первый звук. Ребёнок бросает мяч в тот звук, который является первым в слове.

***Состав:*** 10 карточек с изображением символов гласных звуков и букв – А, У, О, И, Э, Ы.

**МОДУЛЬ «ГРАММАТИКА»**

***Задачи:*** формировать грамматически правильную речь, автоматизировать трудные звуки.

***Описание:*** Перед началом игры выберите картинки-символы грамматических упражнений, а также дополнительные картинки с автоматизируемым звуком из модуля «Звукопроизношение». Ребенок стоит на балансировочной доске пред логомишенью, и бросает мешочек или мяч в мишень, выполняет задание.

***Состав:*** 9 карточек с символами упражнений

***цифры 1, 3, 5*** (согласование существительных с числительными)

- гном (образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами)

***точки 1 / 4*** (образование существительных во множественном числе Именительном падеже; образование существительных во множественном числе Родительном падеже)

***жадина*** (согласование существительных с местоимениями – мой, моя, моё, мои)

***схемы положения звука в слове*** (определение места заданного звука в слове – в начале, в середине или в конце)

***ладошки хлопают*** (слоговой анализ)

***схема предложения*** (придумывание предложения с заданным словом)

***сердце / сердце перечеркнуто*** (классификация предметов на одушевленные и неодушевленные – живые и неживые)

***попугай*** (отраженное проговаривание словосочетаний, предложений, чистоговорок с заданным словом)

**МОДУЛЬ «ПАДЕЖИ»**

***Задачи:*** упражнять в изменении слов по падежам, отработать падежные окончания существительных, автоматизировать звуки.

***Описание:*** Перед началом игры выберите картинки-символы грамматических упражнений, а также дополнительные картинки с автоматизируемым звуком из модуля «Звукопроизношение». Ребенок стоит на балансировочной доске пред логомишенью, и бросает мешочек или мяч в мишень, изменяет слово, в соответствие с заданием.

***Состав:*** 16 карточек с вопросами для изменения существительных по падежам:

***Именительный падеж –*** Кто это? Что это?

***Родительный падеж*** – вижу (кого? чего?); кидаю в (кого? чего?); (кого? чего?); убегаю от (кого? чего?).

***Винительный падеж –*** рисую (кого? что?); выбираю (кого? что?); люблю (кого? что?).

***Дательный падеж –*** еду к (кому? чему?); пишу письмо (кому? чему?); удивляюсь (кому? чему?).

***Творительный падеж –*** иду за (кем? чем?); смеюсь над (кем? чем?); любуюсь (кем? чем?).

***Предложный падеж –*** пою о (ком? чём?); думаю о (кем? чем?); читаю книгу о (кем? чем?).

**МОДУЛЬ «ПРОСОДИКА»**

***Задачи:*** развитие просодической стороны речи – темпа, ритма, высоты и силы, интонационной выразительности голоса, автоматизация звуков.

***Описание:*** Перед началом игры выберите картинки-символы просодических упражнений, а также дополнительные картинки с автоматизируемым звуком из модуля «Звукопроизношение». Ребенок стоит на балансировочной доске перед логомишенью, и бросает мешочек или мяч в мишень, изменяет слово в соответствие с заданием.

***Состав:*** 9 карточек с символами упражнений:

 ***«медведь»*** - скажи громко,

***«мышка»*** - скажи тихо,

***«улитка»*** - скажи медленно,

***«заяц»*** - скажи быстро,

***«робот»*** - скажи как робот по слогам,

***«певица»*** - скажи протяжно,

***«смайлик весёлый»*** – скажи весело,

***«смайлик грустный»*** – скажи грустно,

***«смайлик удивлённый»*** – скажи удивлённо.

**МОДУЛЬ «ФРАЗЫ»**

***Задачи:*** автоматизации звуков во фразе, развитие синтаксической стороны речи.

***Описание:*** Перед началом игры выберите звук, который будите отрабатывать, возьмите подходящие карточки для мишени. Спросите у ребёнка, что объединяет эти предметы на мишени. Попросите ребёнка назвать этот звук и выполнить задания логопеда.

***Состав:*** карточкис сюжетными картинками на составление предложений, фраз на автоматизацию звуков.

***1. Звук [с]***

Свет светит на … Денис идет к … В сундуке … У Сони в сумке … Под сосной … Под сосной … У Стаса на скамейке … Сане снится … У собаки в миске … В самолете … У Саввы на санках … У Алисы на самокате … У совы на суку … На носке … Автобус едет мимо … Света написала на доске … У Сани в посылке … Под кустом … Саня спрятал в стоге … У Сони на сарафане …

***2. Звук [ш]***

Наташа вышивает … У Катюшки на подушке … У бабушки в шкатулке … У дедушки в мешке … У лягушки на кувшинке … У кошки под шляпой … Паша катает в машине … У Даши в шкафу … У Алёнушки на шарике … У Маши в каше … Глаша машет … У Тимоши книжка о … У мышонка в кармашке … Малыши шагают мимо … Катюша дует на … Миша нашел … У Гоши на штанишках … В кувшине … На шапке … В лукошке …

***3. Звук [л]***

У малыша под столом … У Лады на лавке … У Луши в лукошке … У Володи за палаткой … У Лунтика на луне … У Милы на лужайке … Михаил увидел под лупой … Павел положил на стол … У клоуна в блокноте … Милана купила … На ладошках … На футболке … На салфетке … У лодочника в лодке … Алла вымыла … У волка в логове … Пчела села около … У куклы на платье …

***4. Звук [р]***

В траве … За забором … Захар держит в руке … На картине в рамке … Ира стирает … Егор фотографирует … Вера раскрашивает красками Грузчик загружает в грузовик … Рома убирает в коробку … Кира радуется … Рая пробегает мимо … Юра читает рассказ про … У Маруси на сарафане … В подарке … У Ромы в ранце … У крота в норке … У пиратов на корабле … У единорога под радугой … У Красной шапочки в корзинке … Под мухомором растет …