**Настольно-печатные игры в коррекционной работе**

**учителя-логопеда образовательной организации.**

**Выступление на методическом совете учителей–дефектологов образовательных организаций г. Тамбова в форме питчинга**

**10.10.2023**

Григорьева К.В.

учитель-логопед МАОУ СОШ № 33

г. Тамбов

Настольно-печатныеигры всегда любимы детьми, интересны им и полезны. Знания и навыки в игре приобретаются быстрее и остаются в памяти намного дольше.

Предлагаю вашему вниманию игры, которые использую в своей работе.

I. Модифицированные игры для формирования фонематических процессов [1].

1. «Поющий коврик»используем на этапе знакомства с артикуляцией гласных звуков.

Оборудование: для каждого игрока игровое поле, фишки (фигуры-символы).

Ход игры: дается инструкция: «Найди нужную клетку на пересечении столбика и строчки». Например: второй столбик слева, третья строчка сверху (параллельно идет формирование пространственных представлений).

В этом домике поселился звук А.

Повторив нараспев за логопедом звук, ученик определяет, какой из зрительных символов показывает артикуляцию данного звука. Выкладывает на игровом поле фигуры-символы. Проверка, если допущены ошибки.

Варианты этой игры «Разноцветные коврики»: дифференциация гласных и согласных звуков, определение твердости (мягкости) или звонкости (глухости) первого согласного в слове. Используем фишки красные, синие, зеленые, оранжевые, коричневые.

2. «Звуковое домино».Выделение гласных водносложных словах, типа кит, дом, лук, крот.

Оборудование: карточки-доминошки.

Ход игры: начинает игру тот ученик, у кого на доминошке красный кружок. Его сосед должен приложить к выложенной карточке слева или справа свою с такой же гласной. Тот, у кого нет нужной доминошки пропускает ход. Выигрывает ученик, который первый выложит свои карточки или тот, у кого на руках осталось их меньшее количество.

3. «Логопедические ходилки».

Цель игры: формирование фонематических представлений.

Оборудование: игровое поле, фишки, кубик.

Ход игры: ученик бросает кубик, передвигает фишку на столько фигурок, сколько показал кубик и называет слово, начинающееся с той буквы, которая ему выпала. Необходимое условие - подобрать слово с твердой или мягкой позицией заданного звука, на что указывает цвет фигурки. При попадании на желтую фигурку игрок придумывает слово на любой звонкий согласный. Задание может быть усложнено условием подобрать слово с заданным количеством слогов или условием выбрать его из определенной тематической группы.

В игре участников сопровождают «попутчики». Например, умная Сова по стрелочке переведет игрока на несколько шагов вперед; а повстречав грозного Медведя, игрок вынужден вернуться в безопасное место далеко назад. Силач Крепыш приглашает всех игроков на небольшую физпаузу. Выигрывает тот, кто первым достигнет финиша.

4. «Буквенное лото».

Цель игры: запоминание букв, формирование умения определять первый звук в словах.

Оборудование: игровое поле для каждого игрока, мешочек с предметными картинками.

Ход игры: игроки по очереди достают из мешочка картинки по одной и спрашивают: «Кому нужен ……?» (произносит название предмета, изображенного на картинке). Игроки определяют, какой первый звук в этом слове. Тот, у кого есть соответствующая буква, забирает картинку себе, закрывая ею букву. Выигрывает первый закрывший все буквы на своей карточке.

II. «Словознайка»(за основу взят сюжет игры «Зверобуквы») (С. Пархоменко) [2].

Цель игры: формирование умения определять наличие и последовательность звуков в слове .

Оборудование: карты с буквами, карты со зверями.

Ход игры: игра состоит из нескольких раундов, в каждом из них разыгрывается одна карта со зверем - она показывается только перед раундом, а потом - закрывается. Задача игроков - открыть буквы, которые входят в название этого зверя в порядке расположения в слове, начиная с первой.

Игрок открывает одну из букв, если в названии зверя ее нет, снова карту кладет «лицом» вниз на то же самое место. Игроки стараются запомнить, что это была за буква – это пригодится в следующих раундах. Если буква подходит, карточку-букву оставляют открытой, а игрок продолжает ходить, открывая еще одну любую букву.

Тот, кому удаётся открыть последнюю из букв, входящих в слово, забирает карту со зверем в качестве «добычи».

После этого из стопки выкладывается следующая карта со зверем — и начинается следующий раунд. Побеждает тот, кто по итогам всех раундов получил больше всего карт со зверями.

III. Игра для формирования навыков чтения «Читайка». Методика Вячеслава Воскобовича [3].

Оборудование: карточка, на каждой стороне которой 4 области чтения.

Ход игры: игра в превращения слов помещается на маленьком квадрате. Загибая уголки по пунктирной линии, в квадрате получается новое слово. Ребенок выделяет составные части слов, выполняет слияние, готовится к чтению.

IV. Игры для формирования навыка слогового анализа и синтеза.

1. Пазл «Собиралочка» (изготовитель ООО «Десятое королевство») научит ребёнка правильно делить слова на слоги, находить слова с заданным слогом.

Цель игры: обучение чтению по слогам, развитии память, фонематического слух, внимания и мелкой моторики, расширение словарного запаса.

Оборудование: центральные круглые карточки, карточки-пазлы.

Ход игры: на центральной карточке изображён слог и картинка, название которой с него начинается. Например, мамонт. К этой карточке надо присоединить угловые карточки с изображением предметов, в названиях которых есть слог «МА», который может находиться в любой части слова: «ма-ли-на», «паль-ма», «ма-ши-на» и «шах-ма-ты».

2. Игра «Пазлы» (Ю. Пчелинцева) [4].

Цель игры: для улучшения слогослияния, закрепления образа слога и вычленения его из слова.

Оборудование: наборы слогов-пазлов для каждого игрока.

Ход игры: игроки должны соединить слоги, подобрав половинки фигурок, так, чтобы получилось слово. Побеждает участник, который быстрее нашел все слова.

IV. Игра для развитие чувства ритма, слухового и пространственного восприятия. Визуально-ритмическое пособие «Ритмический круг»(М. Лынская) [5].

Цель: в процессе игры развиваются не только речевые процессы, но и многие стороны личности ребенка: уступчивость, сотрудничество, а также сосредоточенность, усидчивость, умение доводить дело до конца, - те качества, которые необходимы детям при обучении в школе.

Оборудование: картинки (игрушки), ритмический круг.

Ход игры: разложить картинки (игрушки) на ритмическом круге согласно месту ударения в слове.

Эти настольные игры подходят и для индивидуальных, и для подгрупповых логопедических занятий.

**Список использованных источников**

1. Нищева Н.В.   Играйка. Различайка: Игры для развития фонетикофонематической стороны речи у старших дошкольников. СПб.: Детство-Пресс, 2009.

2. <https://bandaumnikov.com/pages/about-us>

3. <https://geokont.ru/>

4. <https://mamaznayka.ru/training>

5.<https://www.defectologiya.pro/webinars/12_02_2021_13/ispolzovanie_vizualno_ritmicheskix_posobij_pri_korrekczii_narushenij_ustnoj_i_pismennoj_rechi_u_doshkolnikov_i_mladshix_shkolnikov_s_ovz_avtorskij_podxod/>