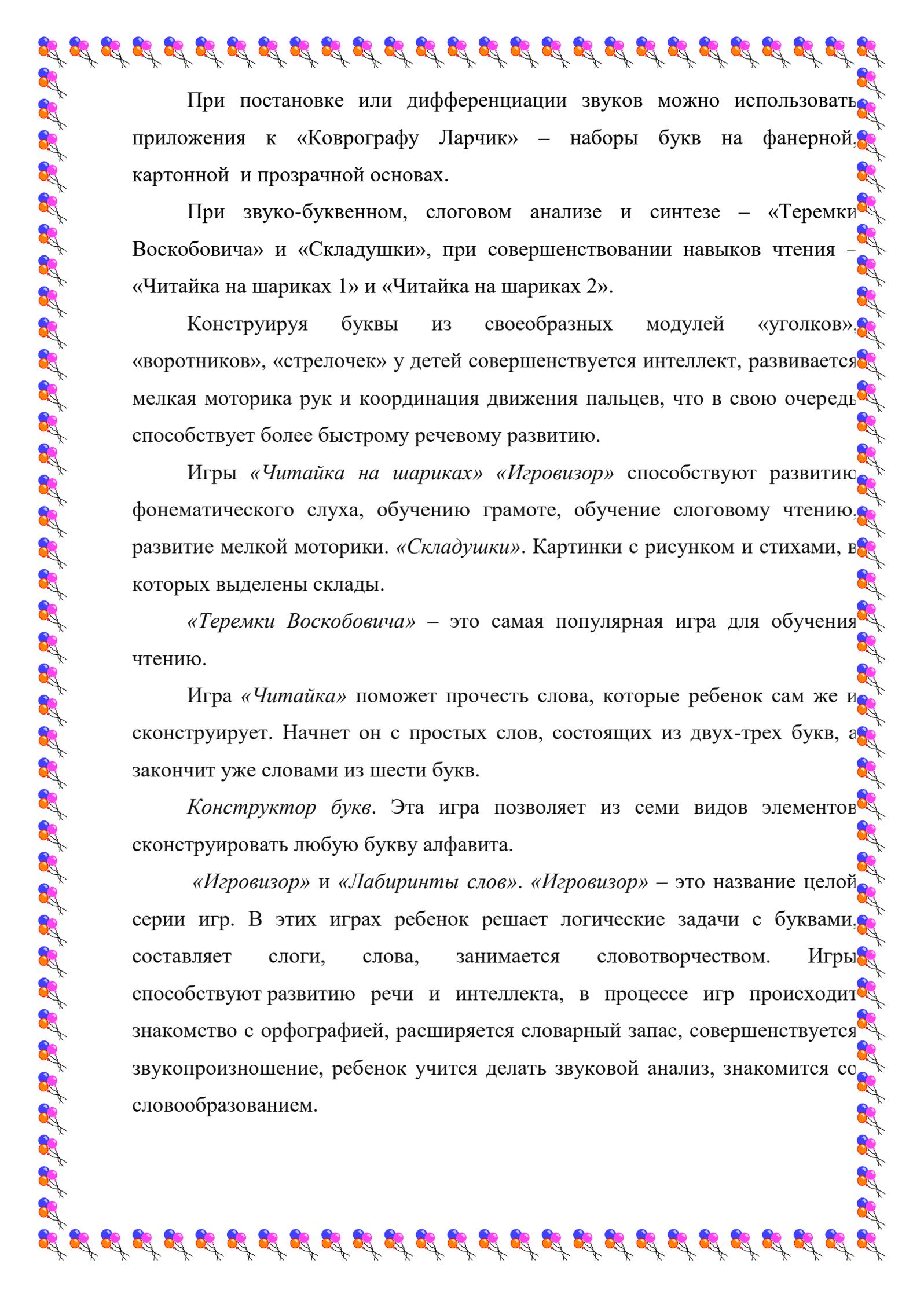


Использование коврографа В.В. Воскобовича

Практика показывает, что у детей, имеющих речевые нарушения, часто наблюдаются отклонения в развитии психомоторной сферы, незрелость эмоционально-волевой сферы, слабое произвольное внимание, быстрая утомляемость, что в конечном итоге ведет к снижению результата логопедического воздействия. Всем известно, что эффективность коррекционного воздействия напрямую зависит от того, насколько ребёнок внимателен, погружён в процесс. Но не менее известен тот факт, что ребёнок максимально сосредотачивает своё внимание только тогда, когда ему интересно. Несомненно, каждого педагога волнует вопрос – как повысить интерес детей к логопедическим занятиям. Использование современных игровых технологий в системе логопедической практики позволяет снизить утомляемость и повысить эмоциональную заинтересованность ребенка, в результате чего повышается эффективность логопедического воздействия.

Универсальная игровая среда «Коврограф Ларчик» разработана ведущим специалистом в области раннего развития детей, физиком по образованию, Вячеславом Воскобовичем. «Коврограф Ларчик» может использоваться для детей с ограниченными возможностями здоровья. Разработан в полном соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС). Коврограф «Ларчик» - представляет собой игровой комплекс, удобный для использования набор развивающих пособий. Специальное ковровое игровое поле прикрепляется к стене, на нём располагаются разнообразные пособия, с помощью которых проводятся игры.

Пособие является универсальным так как: способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение).



При постановке или дифференциации звуков можно использовать приложения к «Коврографу Ларчик» – наборы букв на фанерной, картонной и прозрачной основах.

При звуко-буквенном, слоговом анализе и синтезе – «Теремки Воскобовича» и «Складушки», при совершенствовании навыков чтения – «Читайка на шариках 1» и «Читайка на шариках 2».

Конструируя буквы из своеобразных модулей «уголков», «воротников», «стрелочек» у детей совершенствуется интеллект, развивается мелкая моторика рук и координация движения пальцев, что в свою очередь способствует более быстрому речевому развитию.

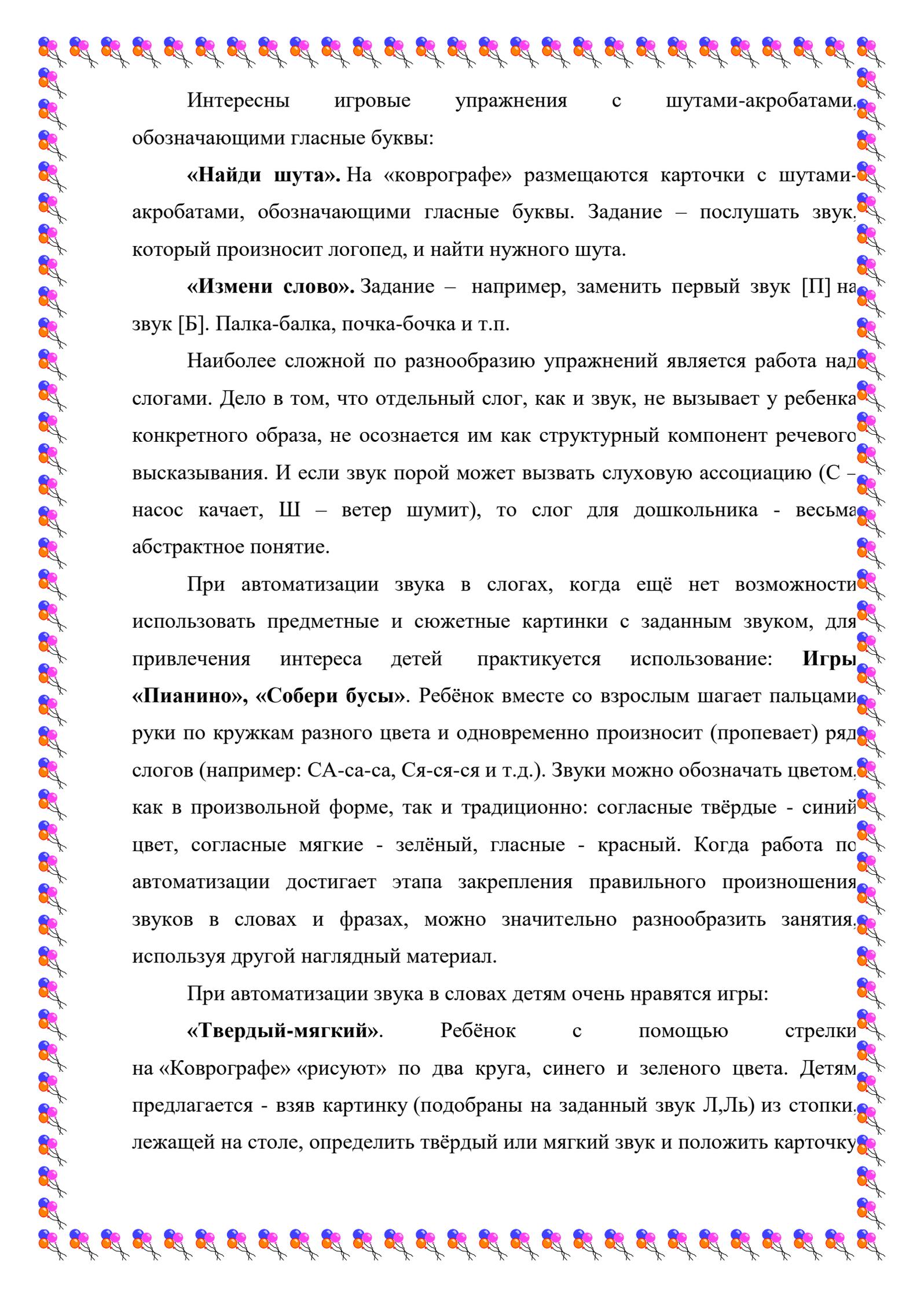
Игры «Читайка на шариках» «Игровизор» способствуют развитию фонематического слуха, обучению грамоте, обучению слоговому чтению, развитию мелкой моторики. «Складушки». Картинки с рисунком и стихами, в которых выделены склады.

«Теремки Воскобовича» – это самая популярная игра для обучения чтению.

Игра «Читайка» поможет прочесть слова, которые ребенок сам же и сконструирует. Начнет он с простых слов, состоящих из двух-трех букв, а закончит уже словами из шести букв.

Конструктор букв. Эта игра позволяет из семи видов элементов сконструировать любую букву алфавита.

«Игровизор» и «Лабиринты слов». «Игровизор» – это название целой серии игр. В этих играх ребенок решает логические задачи с буквами, составляет слоги, слова, занимается словотворчеством. Игры способствуют развитию речи и интеллекта, в процессе игр происходит знакомство с орфографией, расширяется словарный запас, совершенствуется звукопроизношение, ребенок учится делать звуковой анализ, знакомится со словообразованием.



Интересны игровые упражнения с шутами-акробатами, обозначающими гласные буквы:

«**Найди шута**». На «коврографе» размещаются карточки с шутами-акробатами, обозначающими гласные буквы. Задание – послушать звук, который произносит логопед, и найти нужного шута.

«**Измени слово**». Задание – например, заменить первый звук [П] на звук [Б]. Палка-балка, почка-бочка и т.п.

Наиболее сложной по разнообразию упражнений является работа над слогами. Дело в том, что отдельный слог, как и звук, не вызывает у ребенка конкретного образа, не осознается им как структурный компонент речевого высказывания. И если звук порой может вызвать слуховую ассоциацию (С – насос качает, Ш – ветер шумит), то слог для дошкольника – весьма абстрактное понятие.

При автоматизации звука в слогах, когда ещё нет возможности использовать предметные и сюжетные картинки с заданным звуком, для привлечения интереса детей практикуется использование: **Игры «Пианино», «Собери бусы**». Ребёнок вместе со взрослым шагает пальцами руки по кружкам разного цвета и одновременно произносит (пропевает) ряд слогов (например: СА-са-са, Ся-ся-ся и т.д.). Звуки можно обозначать цветом, как в произвольной форме, так и традиционно: согласные твёрдые – синий цвет, согласные мягкие – зелёный, гласные – красный. Когда работа по автоматизации достигает этапа закрепления правильного произношения звуков в словах и фразах, можно значительно разнообразить занятия, используя другой наглядный материал.

При автоматизации звука в словах детям очень нравятся игры:

«**Твёрдый-мягкий**». Ребёнок с помощью стрелки на «Коврографе» «рисуют» по два круга, синего и зеленого цвета. Детям предлагается – взяв картинку (подобраны на заданный звук Л,Ль) из стопки, лежащей на столе, определить твёрдый или мягкий звук и положить карточку

— слово в тот круг, которому соответствует звук из его слова. Карточки, в которых звук мягкий в зелёный круг, а те, в которых звук твердый – в синий.

«**Назови слово**». Ребёнок выкладывает картинки с названием слов с заданным звуком на букву, вырезанную из фетра, и называет, тем самым автоматизируя произношение звука в словах.

«**Кто где живёт?**» На игровом панно находятся два домика, вырезанных из фетра, в которых живут разные звуки (буквы). Ребёнок раскладывает по домикам картинки с названием слов с заданным звуком, дифференцируя смешиваемые звуки (например: в левом зелёном домике «живут» слова со звуком С, а в правом красном домике – слова со звуком Ш).

«**Посчитай 1-5**». Ребёнок выкладывает на игровом панно полоски из фетра или геометрические фигуры, одновременно проговаривая числительные от 1 до 5 в сочетании с существительными. Тем самым ребёнок закрепляет не только автоматизируемый звук во фразовой речи, но и счёт 1-5, знание цвета, формы, а также грамматические категории (например: 1 жёлтый овал, ...5 жёлтых овалов. 1 красный квадрат, 5 красных квадратов).

