

Сущность и содержание коррекционной работы

Л.С. Выготский, определяя цели и задачи коррекционной работы, подчеркивал первоочередное значение профилактических задач как задач предупреждения развития вторичных дефектов, по сравнению с задачами исправления уже обозначившихся первичных дефектов.

В психологическом словаре под коррекцией понимается:

- 1) определенная форма психолого-педагогической деятельности, то есть совокупность педагогических воздействий, направленных на исправление недостатков в развитии;
- 2) совокупность педагогических и лечебных мер, направленных на исправление недостатков в развитии и поведении ребенка.

Цель коррекционной работы – психолого-педагогическая коррекция отклонений в психофизическом развитии ребенка (интеллектуальном, эмоциональном, психическом, волевом, поведенческом, двигательном) на основе создания оптимальных психологопедагогических условий для развития творческого потенциала личности каждого ребенка.

Задачи коррекционной работы:

- 1) развитие личности ребенка;
- 2) закаливание (физическое и психологическое) организма;
- 3) развитие двигательной сферы;
- 4) развитие чувственного опыта, мышления;
- 5) включение ребенка в посильный труд.

Основные принципы психолого-педагогической коррекции:

1. Единство коррекции и развития (решение о необходимости коррекции принимается на основе психолого-педагогического анализа внутренних и внешних условий развития ребенка).
2. Единство возрастного и индивидуального в развитии (коррекционная работа предполагает знания основных закономерностей психического развития личности – норма развития – гармоничное психическое развитие соответствует возрасту).
3. Единство диагностики и коррекции развития (задачи КР ставятся только на основе полной диагностики и оценки зоны ближайшего развития ребенка).
4. Деятельностный принцип осуществления коррекции (определяет выбор путей и способов достижения поставленной цели. Движущая сила развития – активная деятельность самого ребенка).
5. Подход в коррекционной работе к каждому ребенку как к одаренному (дети не должны восприниматься второсортными).

Направления коррекционной работы:

1. Совершенствование движений и сенсомоторного развития (общей моторики, навыка каллиграфии, артикуляционной моторики).

2. Коррекция отдельных сторон психической деятельности (зрительного восприятия, зрительной памяти, обобщенных представлений о форме, цвете, величине предмета, слухового внимания и памяти, фонетико-фонематического представления).
3. Развитие основных мыслительных операций (анализа, синтеза, абстрагирования, конкретизации, группировки, классификации).
4. Развитие различных видов мышления (от наглядно-образного к словеснологическому, абстрактному).
5. Коррекция нарушений в развитии эмоционально-личностной сферы (адекватных реакций, поведения, эмоций, воли) различными средствами (мимика лица, чтение ролям, драматизация).
6. Развитие речи, владение техникой речи.
7. Расширение представлений об окружающем мире и обогащение словаря.
8. Коррекция индивидуальных пробелов в знаниях.

Принципиальная психолого-педагогическая позиция по отношению к детям при осуществлении коррекционной работы – не ребенка подгонять, корректировать под ту или иную образовательную систему, а саму эту образовательную систему корректировать в том направлении, чтобы она обеспечивала достаточно высокий уровень развития, обучения и воспитания всех детей!

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

1. Совершенствование движений и сенсомоторного развития (общей и мелкой моторики, навыка каллиграфии, артикуляционной моторики).

Игры на развитие общей моторики, чувства ритма и чувства равновесия

1. Играть в мяч - подходят любые игры, где нужно бросать, ловить, отбивать мяч рукой или ногой.
2. Переворачивать ребенка вверх тормашками и держать за ноги, размахивая им в воздухе.
3. Крутить ребенка, держа его за руки.
4. С малышами - подбрасывать на коленях: "По кочкам, по кочкам, в ямку - бух!"
5. Игры по принципу "Замри - отомри". Например, бегать и кривляться, пока не прозвучит команда "замри". После этого замереть и не двигаться до команды "отомри".
6. Любые варианты игр, где есть команды "старт" и "стоп". Например, бежать наперегонки до угла дома: "На старт, внимание, марш!"
7. Размазывать ладонями пену для бритья по какой-нибудь поверхности.
8. Хлопать ладонями мыльные пузыри.
9. Прыгать через скакалку.
10. Строить "шалаш" из стульев, одеял, подушек и т. д. и сидеть в них.
11. Проползать через тоннель, сделанный из стульев.
12. Заворачивать ребенка в одеяло, как рулет.
13. Игры на реакцию, когда нужно шлепнуть ладонью по ладони партнера до того, как он отдернет руку.
14. "Камень, ножницы, бумага".
15. Стоять как аист на одной ноге (кто дольше простоит).
16. Играть с воздушными шарами (подбрасывать, ловить, перебрасывать через забор и т.

д.)

17. Качаться на качелях (гамак тоже подойдет), каруселях, прыгать на батуте
18. Лепить снеговиков, играть в снежки, валяться в снегу.
19. Тренировать основные локомоторные навыки: ходьбу, бег, прыжки, перепрыгивание, боковые приставные шаги.
20. Крутить ребенка в офисном кресле.
21. Ходить как канатоходец по какой-нибудь узкой и длинной поверхности типа гимнастической скамейки или бревна. Можно сделать дома на полу дорожку из скотча и ходить по ней, как по узкому мостику над пропастью.
22. Кататься на велосипеде. Велосипед может быть любой: здесь важно, чтобы были педали, на которые нужно нажимать ногами по очереди. Важно, что ноги при этом отрываются от земли. Поэтому детский автомобиль на аккумуляторных батарейках, который приводится в движение пультом или кнопкой, не может заменить самый обычный велосипед.
23. Считалки - ритмичное произнесение текста в сочетании с движением руки.
24. Стихи с движениями.
25. Хлопать в ладоши в ритм музыки.
26. Ритмично танцевать под музыку, петь.

Игра «Театр зверей»

Цель: развитие крупной моторики, совершенствование движений, их выразительности, точности, разнообразия.

Оборудование: не требуется.

Ход игры:

А. «Зайчик». Руки согнуты перед грудью, кисти опущены. Скачет, передвигаясь одновременно на двух ногах вперед, назад, вбок. Пугливо оглаживается.

Б. «Лисичка». Руки – перед грудью. Мягко переступает на носочках – «крадется». Поворачивает голову вправо, влево. Оборачивается на ходу, оглядывая свой «пушистый хвост».

В. «Ежики». Сложить вместе согнутые «лапки», слегка присесть, переступая мелкими шажочками. «Свернуться клубком»: присесть, обхватив колени руками, голову – вниз.

Г. «Кошечка». Встать на четвереньки, вытянуть правую переднюю «лапу» вперед, опереться на нее, подтянуть «заднюю лапу». Затем то же – левой рукой и ногой. Прогнуться.

Д. «Мишка». Руки опущены, тело слегка наклоняется вперед. «Медведь» переваливается с ноги на ногу.

Е. «Воробушек». Скачет на двух «лапках» одновременно, потом «летит»: бежит, размахивая руками-«крылышками» - движения частые и неширокие. Воробушек сел на ветку: сесть на корточки, сгруппироваться.

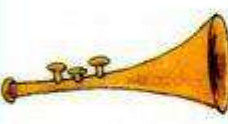
Игры на развитие мелкой моторики рук и чувства равновесия

Мелкую моторику рук развивают:

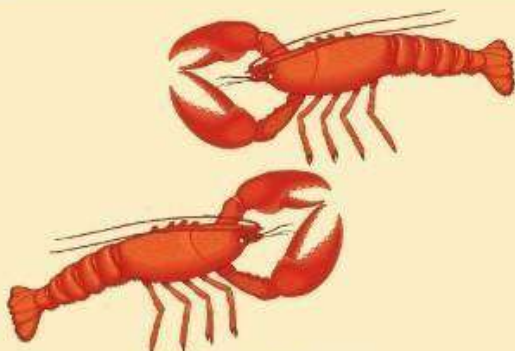
- Различные игры с пальчиками, где необходимо выполнять те или иные движения в определенной последовательности;
- Игры с мелкими предметами, которые неудобно брать в ручку;
- Игры, где требуется что-то брать или вытаскивать, сжимать – разжимать, выливать – наливать, насыпать – высыпать, проталкивать в отверстия;
- Рисование карандашами (фломастерами, кистью);
- Застегивание и расстегивание молний, пуговиц, одевание и раздевание и т.д.

Развивая мелкую моторику, нужно не забывать о том, что у ребенка две руки. Старайтесь все упражнения дублировать: выполнять *и правой, и левой*. Развивая правую руку, мы стимулируем развитие левого полушария мозга. И наоборот, развивая левую руку, мы стимулируем развитие правого полушария. В настоящее время практически у 80% населения мира лучше развито левое полушарие мозга. Оно отвечает за логическое мышление, анализ, изучение языков. А правое полушарие отвечает за интуицию, творчество, фантазию, восприятие искусства и музыки.

Артикуляционная гимнастика

	1	Окошко (БЕГЕМОТ) • широко открыть рот – «жарко» • закрыть рот – «холодно»	
	2	Чистим зубки • улыбнуться, открыть рот • кончиком языка с внутренней стороны «почистить» поочередно нижние и верхние зубы	
	3	Месим тесто • улыбнуться • пошлепать языком между губами – «пя-пя-пя-пя-пя» • покусать кончик языка зубками (чередовать эти два движения)	
	4	Чашечка • улыбнуться • широко открыть рот • высунуть широкий язык и придать ему форму «чашечки» (т. е. слегка приподнять кончик языка)	
	5	Дудочка • с напряжением вытянуть вперед губы (зубы сомкнуты)	
	6	Заборчик (ЛЯГУШКА) • улыбнуться, с напряжением обнажив сомкнутые зубы	

Использование чистоговорок



Раки-забияки

Ра-ра - раки, раки-забияки.
Ра-ра - раки, не боятся раки драки.
Ры-ры-ры - вылезают они из норы.



Радуга-дуга

Ра-ра - радуга, радуга-дуга,
Как мост небесный радуга,
Радуга-дуга.
Ра-ра - радуге, к радуге-дуге,
Побегу я к радуге, к радуге-дуге.



Радуга

Ра-ра - радугу, радугу-дугу.
Не могу догнать я радугу, радугу-дугу.
Ра-ра - радуге, по радуге-дуге,
Мечтаю пробежаться я по радуге-дуге.
Ра-ра - радуги, с радуги-дуги
Потрогать можно солнышко,
С радуги-дуги.



Мухомор в бору

Ор-ор-ор - ядовитый мухомор.
Ор-ор-ор - в бору вырос мухомор.
Ор-ор-ор - нельзя есть мухомор.



Бор

Ор-ор-ор - темный бор.
Ру-ру-ру - тихо осенью в бору.
Ру-ру-ру - растут сосны в бору.
Ру-ру-ру - грибы беру в бору.
Ру-ру-ру - мухоморы не беру.



Топор

Ор-ор-ор - вот топор.
Ор-ор-ор - я принес топор.
Ром-ром-ром - папа рубит дрова
топором.
Ра-ра-ра - не нарубишь дров без
топора.

Коррекция и развитие навыков каллиграфии

Игровые ситуации:

Для развития мелкой мускулатуры, глазомера придумываю рисунки в воздухе, на листах чистой бумаги. Составляем узоры на “полотенце”, “фартуке”, “матрешке”, вырезанных из бумаги.



2. Коррекция отдельных сторон психической деятельности (зрительного восприятия, зрительной памяти, обобщенных представлений о форме, цвете, величине предмета, слухового внимания и памяти, фонетико-фонематического представления).

Игра «Составь картинку»

Цель: развитие зрительного восприятия, целостности восприятия.

Оборудование: набор разрезанных картинок (машина, яблоко, дом, человек и т.д.).

Ход игры: из разрезанных картинок ребенок составляет целостное изображение.

Игра «На кого (что) похоже?»

Цель: развитие зрительного восприятия, целостности восприятия.

Оборудование: овощи различной формы (картофель, свекла, морковь, огурец). Можно также использовать листы бумаги с пятнами неправильных форм.

Ход игры: дефектолог показывает овощи (или пятна на листах бумаги) разной формы ребенку и они вместе определяют на кого или что они похожи (медвежонок, крокодил, утенок и т.д.).

Игра «Дополни до...»

Цель: развитие зрительного восприятия, целостности.

Оборудование: картинки с не полностью прорисованными деталями.

Ход игры: ребенку предлагается дорисовать недостающие детали, чтобы получилось целое изображение.

Игра «Что бывает такого цвета?»

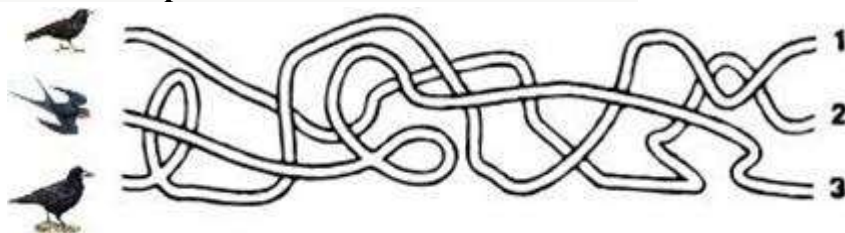
Цель: соединять представление о цвете с представлением о реальных предметах; дать понять, что цвет — одно из свойств предмета и некоторым из них присущи определенные цвета.

Оборудование: наборы предметов разного цвета: овощи и фрукты (апельсин, яблоко, помидор, огурец; редиска, огурец, капуста, баклажан), ягоды (черная и красная смородина, клубника, крыжовник и др.), картинки с изображением животных (медведь белый и коричневый, лягушка, крокодил, заяц серый и белый, лиса и др.), игрушки разного цвета, картинки с изображением предметов.

Ход игры: на столе у дефектолога лежит помидор, огурец, лист дерева (зеленый или желтый), яблоко (зеленое или красное). Дети рассматривают предметы и называют их цвет. Потом дефектолог закрывает все салфеткой, достает цветные карточки, поворачивает их тыльной стороной и предлагает трем детям взять по одной карточке. Потом они поворачивают карточки расцветкой вверх. Тот, у кого красная карточка, называет красные предметы, лежащие на столе. Владелец зеленой карточки называет

зеленые предметы на столе. Все предметы при этом закрыты салфеткой. У третьего ребенка – синяя карточка. Он также вспоминает синие предметы под салфеткой, но назвать их не может. Салфетку снимают и проверяют правильность ответов детей. Дефектолог говорит: «Правильно, помидор бывает красного цвета, огурец и листок – зеленого. А бывает помидор синего цвета? или синий листок? синий огурец?» Дети отвечают. Дефектолог просит всех вспомнить и найти в групповой комнате синие предметы.

Упражнение в прослеживающем движении глаз.



Упражнение по коррекции зрительного восприятия и внимания. «Нелепицы»



Игра «Третий лишний»

Упражнение «Осколочные картины»

Упражнение «Тени»

Цель: совершенствование восприятия формы и величины, умения выделять признаки предмета.

Материал: рисунки с вазами и тенями от них.

Описание упражнения. Педагог показывает рисунок. На нем изображены ваза и ее тень. Ученики смотрят и отвечают, что это ваза и тень от нее. Затем педагог предлагает детям посмотреть на вазу и сказать, правильная или неправильная тень от вазы на рисунке. (Правильная.) После этого учитель предлагает ученикам картинку, на которой нарисованы вазы, но некоторые тени от них не соответствуют формам ваз. Дети путем сравнения находят ошибки и дорисовывают правильные тени.

Игры, направленные на коррекцию памяти обучающихся с умственной отсталостью.

Игра «Повтори слово»

Цель: развитие кратковременной слуховой памяти, крупной моторики.

Оборудование: мяч.

Ход игры: дефектолог бросает мяч ребенку и произносит слово. Ребенок ловит мяч, перебрасывая его дефектологу должен повторить слово. Если ребенок забывает слово, дефектолог не ловит мяч.

Слуховую память развивает игра «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

Игра «Повторяй за мной»

Цель: развитие двигательной кратковременной памяти.

Ход игры:

1) наглядный вариант. Ребенку предлагается воспроизвести движения, выполняемые дефектологом: коснуться левой рукой правого (левого) уха, правой рукой – левого глаза. Необходимо преодолевать тенденции к зеркальному воспроизведению;

2) речевой вариант. Те же движения выполняются по речевой инструкции.

Можно через полчаса попросить ребенка повторить последнюю последовательность ещё раз (развитие долговременной двигательной памяти).

Игра «Волшебные руки»

Цель: развитие кинестетической чувствительности.

Оборудование: ткани разной фактуры (шелк, бархат, искусственный мех), деревянная, металлическая пластинки.

Ход игры: ребенок совместно со взрослым трогают разные материалы и определяют качество поверхности (теплое – холодное, гладкое – шершавое). Затем ребенку завязывают глаза и дают потрогать какой-нибудь материал, когда глаза развязывают он должен показать на тот, который по его мнению ему предлагали.

Игра «Всё ли верно?»

Цель: развитие зрительной памяти.

Ход игры: перед обучающимся в ряд ставят 7 фигур сначала одного цвета и просят запомнить их порядок. Затем после перестановки местами просят вернуть их к исходному положению. Затем задание усложняют появлением одной цветной фигуры, затем всех.

Игра «Узнай слово»

Цель: развитие способности на слух дифференцировать смыслоразличительные признаки близких фонем.

Оборудование: предметные картинки «коза – коса», «бочка – почка»

Ход игры: после уточнения, знакомы ли ребенку названия всех картинок. Затем предлагается показать названные картинки.

Игра «Найди ошибку»

Цель: развитие способности на слух дифференцировать смыслоразличительные признаки близких фонем.

Оборудование: заранее подготовленные фразы («Хозяйка сварила зуб», «На лугу паслась коса», «У девочки болел суб», «Воду хранили в почке»).

Ход игры: ребенок выслушивает фразы, при обнаружении ошибки, хлопает в ладоши.

3. Развитие основных мыслительных операций (анализа, синтеза, абстрагирования, конкретизации, группировки, классификации).

Игра «Чем похожи»

Цель: развитие мыслительных процессов.

Материал: пары картинок (корова — лошадь, ворона — воробей, лыжи — коньки, трамвай — автобус, молоко — вода, дождь — снег).

Описание игры: Дети находят в данной паре картинок как можно больше сходства и обосновывают свои доводы. Чтобы игра была интересней, можно придать ей соревновательный характер: за каждое правильно обоснованное сходство ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто заработал больше фишек.

Упражнения для развития мыслительных операций анализа и синтеза

Задание 1. “Анаграмма”

Составить слова, переставив буквы:

АЛИГ -

ЕОСЛ -

ОТЛЕ -

Задание 2. “Зашифрованное слово”

Составить слово из первых слогов, данных слов:

КАША

РЕКА

ТАРЕЛКА

Задание 3. “Эхо”

Составить слова, отделив первые буквы от данных слов:

ШМЕЛЬ –

МУХА –

РОСА –

Задание 4. “Зашифрованное слово”

Составить слово из первых слогов, данных слов:

МОЛОКО

НЕВОД

ТАРАКАН

Задание 5. “Анаграмма” (спрятанное слово)

Составить слова, переставив буквы:

ОГОЛАВ –

АБАРН –

ОСОКЛ –

Задание 6.

Составить новые слова, исключив одну букву из данных слов:

ПЛУГ –
ШАРФ –
КОРМ –

Задание 7.

Составить слово из вторых слогов, данных слов:

ЗМЕЯ

РАМА

Задание 8. “Занимательная лесенка”

Составить слова по данной модели.

А						
А						
А						
А						
А						
А						

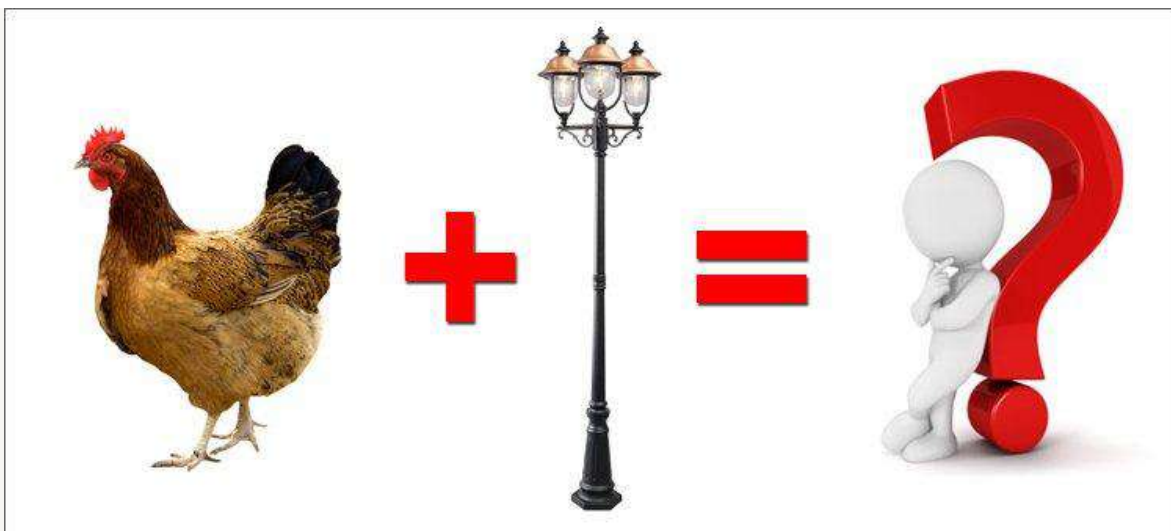
Задание 9. “Змейка”

Составить слова по данной модели.

А _ _ _ _ _
_ А _ _ _ _
_ _ А _ _ _
_ _ _ А _ _
_ _ _ _ А _
_ _ _ _ _ А
_ _ _ _ А _
_ _ _ А _ _
_ _ А _ _ _
_ А _ _ _ _
А _ _ _ _ _

4. Развитие различных видов мышления (от наглядно-образного к словеснологическому, абстрактному).

Упражнение 1. Соединяем несоединимое



Очень интересное упражнение! Полезное не только для детей, но и для взрослых. Это упражнение в качестве теста применяется на кастингах радиоведущих. Представьте себе, приходите вы на кастинг, а вам говорят: «А ну-ка, дружок, соедини-ка нам курицу со столбом». На полном серьезе, так и говорят!

Смысл именно в этом, нужно соединить два абсолютно не связанных друг с другом понятия. Радиоведущим это нужно для того, чтобы во время прямых эфиров быстро, красиво составлять подводки к песням, для легких переходов от одной темы к другой.



Ну а детишкам подойдет для развития креативного, творческого, быстрого мышления.

Так как же все-таки курицу со столбом соединить? Вариантов много:

1. Курица ходит вокруг столба.
2. Курица была слепая, шла и врезалась в столб.
3. Курица была сильная, ударила по столбу, а он упал.
4. Столб упал прямо на курицу .

Хотите потренироваться? Хорошо. Соедините:

- ромашку с молоком;
- наушники с медузой;
- сапоги с луной.

Далее придумывайте сами.

Упражнение 2. Словоразбиватели

ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

ТЮЛЬ КЛЮЧ ЕЛЬ
 КЛЮВ
ЛАК ЧАТ ВАЛ

Если в предыдущем упражнении мы соединяли, то в этом будем разбивать, одно длинное слово на много коротких, состоящих из букв большого слова. По правилам если буква встречается в длинном слове 1 раз, то повторять в коротких словах дважды ее нельзя.

Например, слово «выключатель» разбивается на:

- ель;
- лак;

- ЛЮК;
- ТЮЛЬ;
- ВАЛ;
- КЛЮЧ;
- КЛЮВ.

Я больше не вижу вариантов, а вы?

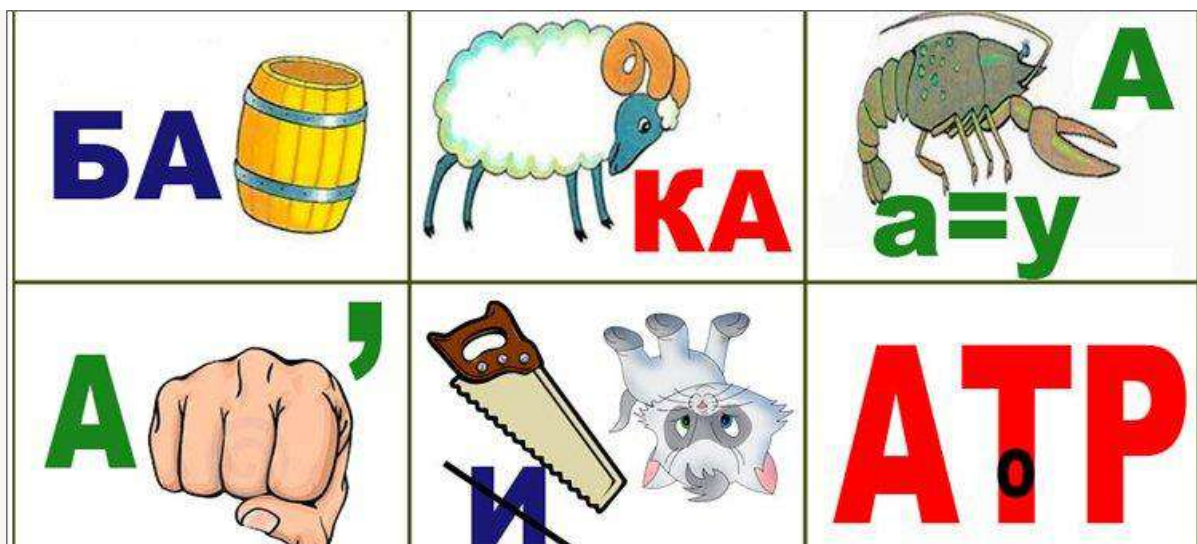
Можно разбивать любые длинные слова, например, «праздник», «картина», «полотенце», «полярник».

Упражнение 3. Ребусы



Разгадывание ребусов помогает мыслить нестандартно, творчески. Учит ребенка анализировать.

В ребусах могут присутствовать изображения, буквы, цифры, запятые, дроби, размещенные в самом разном порядке. Давайте попробуем вместе решить несколько простых ребусов.



1. На первом мы видим слог «БА» и «бочку». Соединим: БА + Бочка = Бабочка.
2. На втором принцип тот же: Баран + КА = Баранка.
3. Третий посложнее. Нарисован рак, а рядом «а = у». Значит в слове рак, букву «а» нужно заменить на букву «у», получим «рук». К этому прибавим еще одну «а»: рук + а = рука.
4. Четвертый ребус с запятой. Так как первой стоит буква «А», то слово-отгадка на нее начинается. Далее видим «кулак», после картинки запятая, значит от слова «кулак» нужно отнять последнюю букву. Получим «кула». Теперь объединяем все вместе: А + кула = акула.
5. Пятый ребус только на первый взгляд сложный. Нужно убрать букву «и» из слова «пила», а слово «кот» прочесть задом наперед. В результате получаем: пла + ток = платок.
6. Шестой, полностью буквенный ребус. С первой и последней буквами все понятно, а что с серединкой? Мы видим букву «о», нарисованную в букве «т», так и скажем «в т о». Соединяем: А + ВТО + Р = АВТОР.

Потренировались? Теперь попробуйте решить ребус самостоятельно.



Своими вариантами ответов можно делиться в комментариях. Много всяких ребусов найдете в детских журналах и книгах.

Упражнение 4. Анаграммы



Можно ли апельсин превратить в спаниеля и наоборот? «Легко!» — ответят любители анаграмм. Даже волшебная палочка не понадобится.

Анаграмма— литературный приём, состоящий в перестановке букв или звуков определённого слова (или словосочетания), что в результате даёт другое слово или словосочетание.

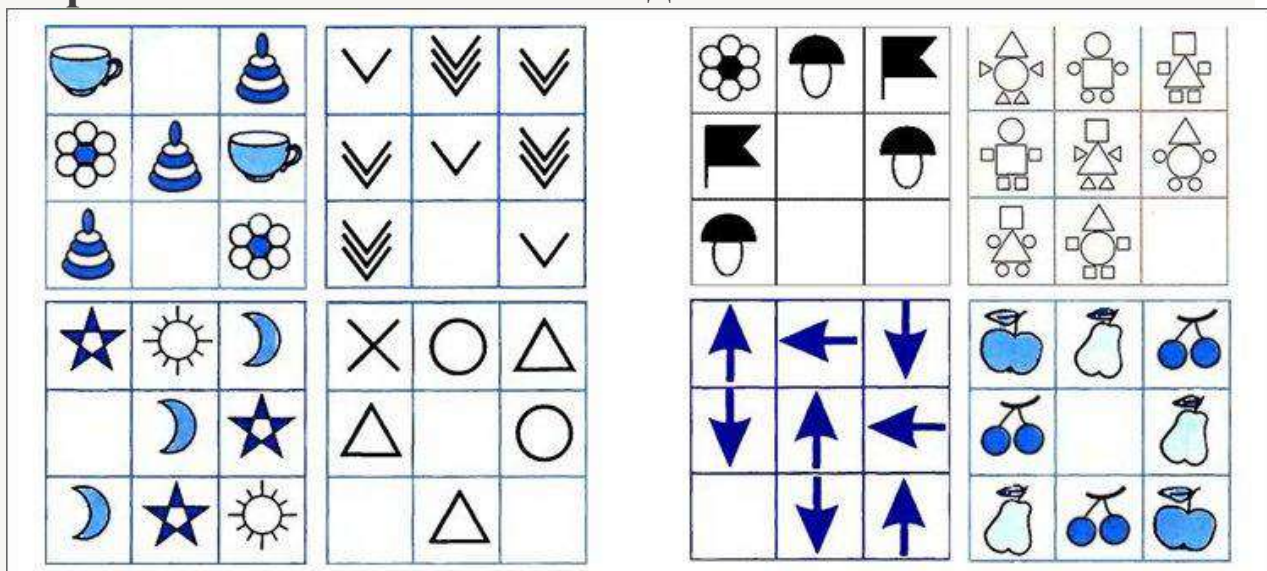
Так же легко сон превращается в нос, кот в ток, а липа в пилу.

Ну что, попробуем? Давайте сделаем так, чтобы:

- «карета» улетела к звездам;
- «слово» выросло на голове;

- «шнурок» научился летать;
- «атлас» стал съедобным;
- «насос» поселился в лесу;
- «соринка» стала прозрачной;
- «валик» положили на стол перед обедом;
- «плюшка» научилась плавать;
- «ромашка» крутилась у фонаря летними вечерами;
- «парк» не мог прожить без воды.

Упражнение 5. Логические задачи



Чем больше логических задачек вы решаете, тем крепче становится ваше мышление. Ведь не даром говорят, что математика – это гимнастика для ума. Действительно, при решении некоторых из них, прямо чувствуешь, как мозг шевелится.

Начнем с тех, что попроще:

1. Коля и Вася решали задачки. Один мальчик решал у доски, а другой за партой. Где решал задачки Вася, если Коля не решал у доски?
2. Три стареньких бабушки живут в одном подъезде, на третьем, пятом и седьмом этажах. Кто на каком этаже живет, если бабушка Нина, живет выше бабушки Вали, а бабушка Галя, ниже бабушки Вали?

3. Юра, Игорь, Паша и Артем пришли к финишу в первой четверке на соревнованиях по бегу. Кто какое место занял? Известно, что Юра прибежал не первым и не четвертым, Игорь прибежал следом за победителем, а Паша не был последним.

А следующие три задачи Сашуля принесла с математической олимпиады. Это задачи для третьего класса.

«Садовод посадил 8 саженцев. Из всех, кроме четырех выросли грушевые деревья. На всех грушевых деревьях, кроме двух растут груши. Груши со всех плодоносящих грушевых деревьев, кроме одного невкусные. На скольких грушевых деревьях вкусные груши?»

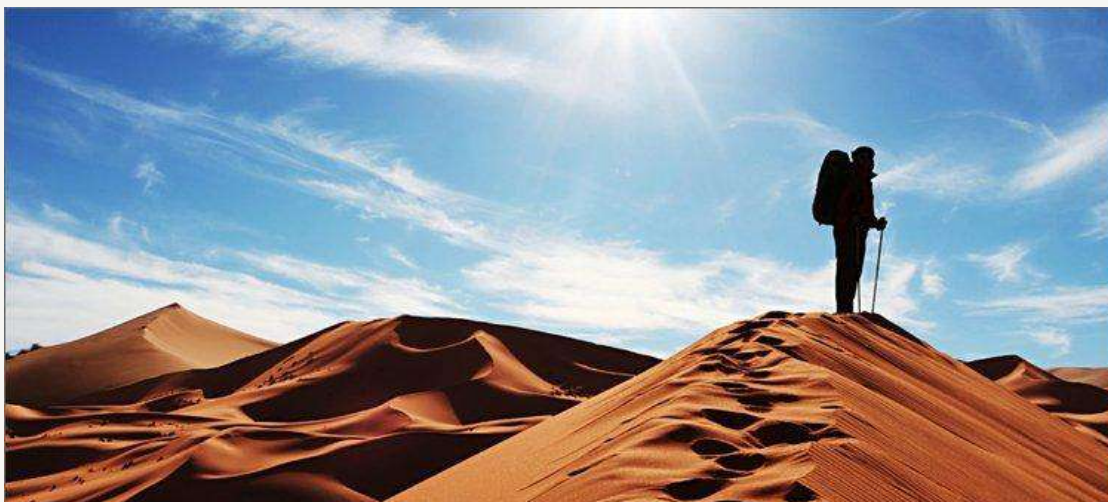


«Вася, Петя, Ваня носят галстуки только одного цвета: зеленого, желтого и голубого. Вася сказал: «Петя не любит желтый цвет». Петя сказал: «Ваня носит голубой галстук». Ваня сказал: «Вы оба обманываете». Кто какой цвет предпочитает, если Ваня никогда не врет?»



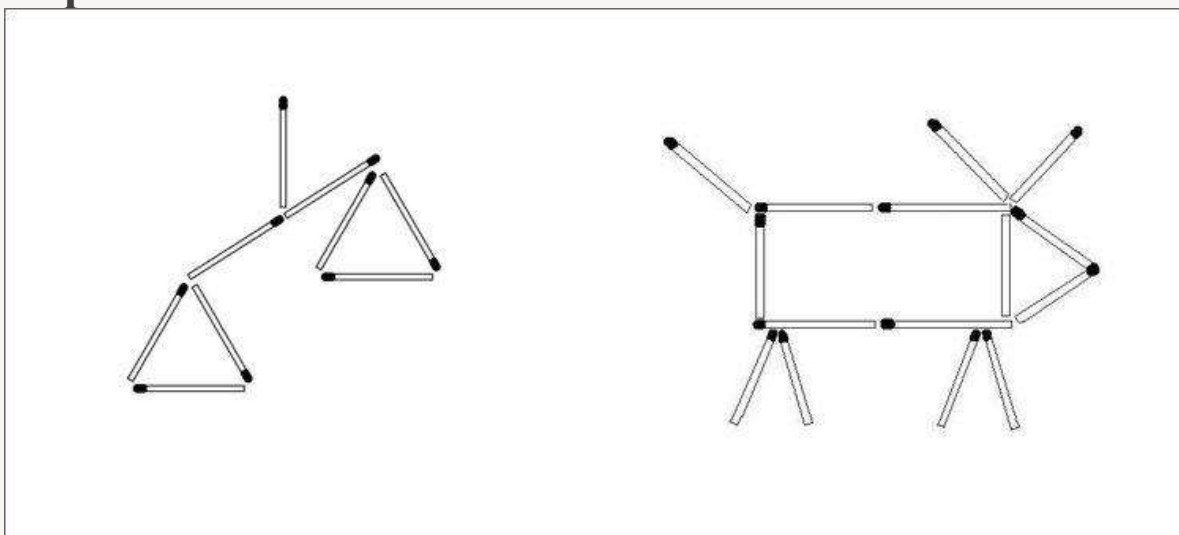
А теперь внимание! Задача повышенной сложности! «На засыпку», как говорится. Я ее не смогла решить. Долго мучилась, а потом подглядела в ответы. Она тоже с олимпиады.

«Путешественнику нужно пересечь пустыню. Переход длится шесть дней. Путешественник и носильщик, который будет его сопровождать, могут взять с собой запас воды и еды для одного человека на четыре дня каждый. Сколько носильщиков потребуется путешественнику для воплощения в жизнь своего замысла? Укажите наименьшее число».



Если на какой-нибудь задачке все-таки засыпаетесь, то обращайтесь, помогу)

Упражнение 6. Спичечные головоломки



Спички детям не игрушка! А средство для тренировки мышления. В целях безопасности предлагаю заменить спички на счетные палочки.

Из таких простых маленьких палочек получаются очень сложные головоломки.

Для начала разомнемся:

- сложите из пяти палочек два одинаковых треугольника;
- из семи палочек два одинаковых квадрата;
- уберите три палочки, чтобы получилось три одинаковых квадрата (смотрите картинку ниже).



Теперь посложнее:

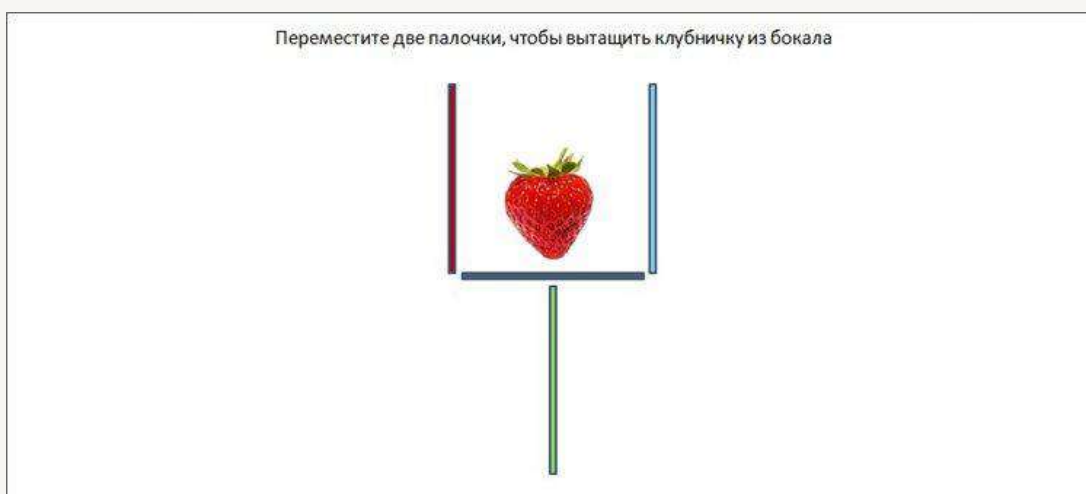
Переложите три палочки так, чтобы стрела полетела в обратную сторону.



Рыбку тоже нужно развернуть в другую сторону, переложив при этом всего три палочки.

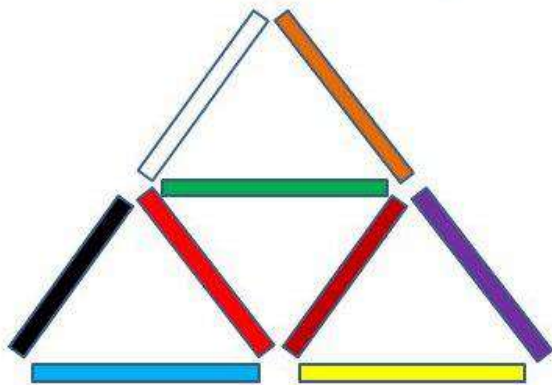


Переложив всего три палочки достаньте клубничку из бокала.



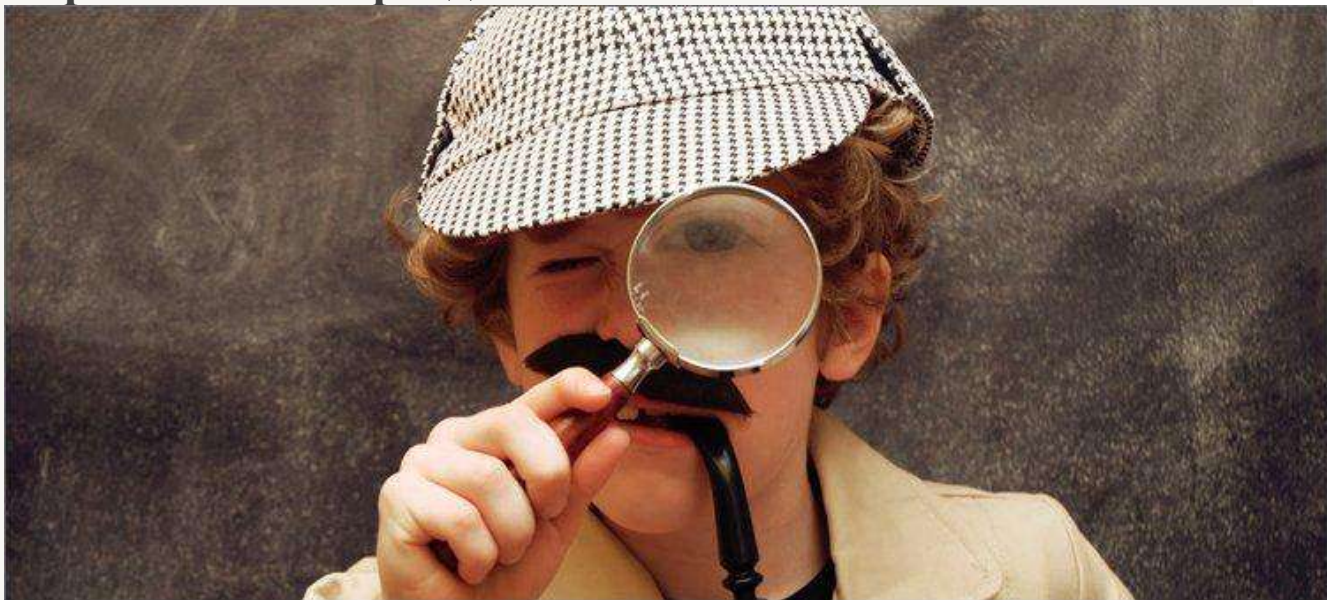
Уберите две палочки, чтобы получилось два равносторонних треугольника.

Уберите две палочки, чтобы получилось два равносторонних треугольника



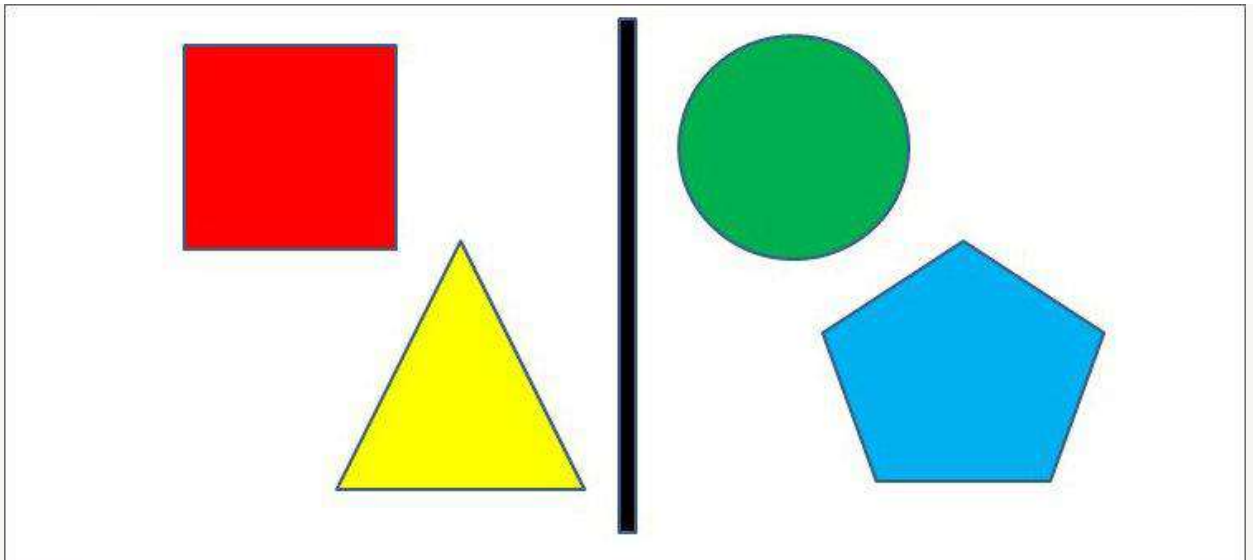
Ответы можно подглядеть в конце статьи.

Упражнение 7. Правда и ложь



А теперь поработаем Шерлоком Холмсом! Будем искать истину и обнаруживать ложь.

Покажите ребенку две картинки, на одной из которых изобразите квадрат и треугольник, а на другой круг и многоугольник.



И теперь предложите карточки со следующими высказываниями:

- некоторые фигуры на карточке треугольники;
- на карточке нет треугольников;
- на карточке есть круги;
- некоторые фигуры на карточке квадраты;
- все фигуры на карточке треугольники;
- на карточке нет многоугольников;
- на карточке нет ни одного прямоугольника.

Задача — определить, ложны эти высказывания или истинны для каждой картинки с фигурами.

Подобное упражнение можно проводить не только с геометрическими фигурами, а и с изображениями животных. Например, поместить на картинку кошку, лису и белку.

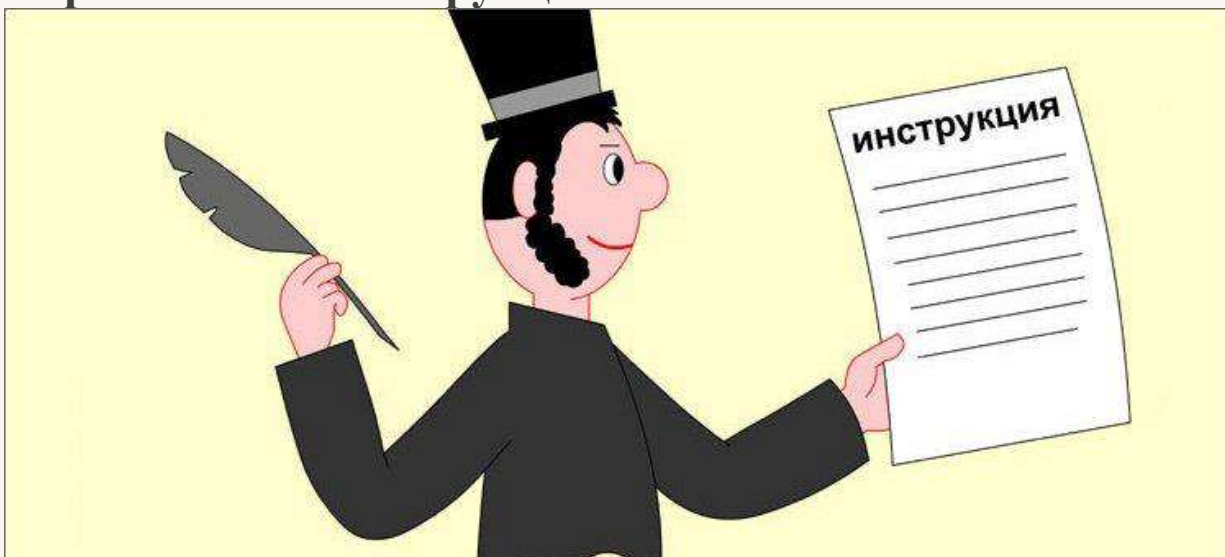


Высказывания могут быть следующими:

- все эти животные хищники;
- на картинке присутствуют домашние животные;
- все животные на картинке могут лазать по деревьям;
- у всех животных есть мех.

Картинки и высказывания к ним можно подбирать самостоятельно.

Упражнение 8. Инструкция



Нас окружают самые разные предметы. Мы ими пользуемся. Порой на инструкции, которые к этим предметам прилагаются, мы не обращаем никакого внимания. А бывает и так, что на какие-то очень нужные предметы

инструкций просто нет. Давайте исправим это недоразумение! Напишем инструкции сами.

Возьмем, например, расческу. Да, да, обычную расческу! Вот что получилось у нас с Александрой.



Итак, инструкция по использованию расчески.

1. Расческа – это приспособление для придания волосам гладкости и шелковистости, сделанное из пластмассы.
2. Применять расческу следует при повышенной лохматости и кучерявости.
3. Для того чтобы начать расчесываться подойдите к расческе, аккуратно возьмите ее в руку.
4. Встаньте перед зеркалом, улыбнитесь, поднесите расческу к корням волос.
5. Теперь медленно ведите расческу вниз, к кончикам волос.
6. Если на пути расчески встречаются препятствия в виде узелков, то проведите по ним расческой несколько раз со слабым нажимом, при этом можно слегка вскрикивать.
7. Обработке расческой подлежит каждая прядь волос.
8. Расчесывание можно считать оконченным, когда расческа на пути не встретит ни одного узелка.
9. После окончания расчесывания необходимо сполоснуть расческу водой, положить на специально отведенное для нее место.

10. Если у расчески отломился зубчик, нужно выбросить его в мусорную корзинку.
11. Если у расчески обломились все зубчики, отправьте ее следом за зубчиком.

Попробуйте написать инструкцию для кастрюли, или тапочек, или футляра для очков. Будет интересно!

Упражнение 9. Составляем рассказ



Рассказы можно составлять разными способами, например, по картинке или на заданную тему. Это, кстати, поможет научиться писать сочинения. А я предлагаю вам попробовать составить рассказ, опираясь на слова, которые обязательно в этом рассказе должны присутствовать. Как всегда пример.

Даны слова: Ольга Николаевна, пудель, блёстки, репа, зарплата, седина, замок, наводнение, клен, песня.

Вот что получилось у Саши.

Ольга Николаевна шла по улице. На поводке она вела своего пуделя Артемона, пудель был весь блестящий. Вчера он сломал замок на шкафчике, добрался до коробочки с блестками и высыпал их на себя. А еще Артемон перегрыз трубу в ванной и устроил настоящее наводнение. Когда Ольга Николаевна пришла домой с работы и увидела все это, в ее волосах появилась седина. А сейчас они шли за репой, так как репа успокаивает нервы. А репа была дорогая, стоила пол-зарплаты. Перед тем как войти в магазин Ольга Николаевна привязала пуделя к клену и, напевая песню, зашла внутрь.



А теперь попробуйте сами! Вот вам три набора слов:

1. Доктор, светофор, наушники, лампа, мышь, журнал, рама, экзамен, дворник, скрепка.
2. Первоклассница, лето, заяц, кнопка, промежуток, костер, липучка, берег, самолет, рука.
3. Константин, прыжок, самовар, зеркало, скорость, печаль, подножка, шар, список, театр.

Упражнение 10. Наведем порядок



Сыщиками мы уже поработали. Теперь предлагаю поработать полицейскими. Дело в том, что слова в известных пословицах и поговорках нарушили порядок. С нарушителями порядка будем бороться. Попробуйте расставить слова так, как им и положено стоять.

1. Еды, приходит, время, во, аппетит.
2. Вытащишь, не, труда, из, рыбку, пруда, без.
3. Отмерь, раз, а, раз, семь, отрежь, один.
4. И, кататься, саночки, любишь, возить, люби.
5. Ждут, не, семеро, одного.
6. Слово, кошке, и, приятно, доброе.
7. Сто, а, рублей, имей, не, имей, друзей, сто.
8. Падает, не, яблони, далеко, яблоко, от.
9. Течет, камень, не, вода, лежащий, под.
10. Осени, считают, по, цыплят.

Это было последнее десятое упражнение, которое еще память потренировать поможет. Также советую вам обратить внимание на интересные мыслительные игры.

Хочу уточнить. Мы не занимаемся этим специально. То есть не бывает такого, чтобы я сказала: «Давай, Александра, садись-ка за стол, будем мышление развивать!» Нет. Все это между делом, если идем куда-нибудь, едем, перед сном вместо книжек. Заниматься очень интересно, так что заставлять никого не приходится.

Ну а теперь обещанные ответы на спичечные головоломки!

Упражнения на развития мышления у младших школьников.

В начальной школе интеллектуальное развитие ребенка часто остается без внимания. Это связано с несколькими причинами. Во-первых, доминирующей деятельностью является усвоение знаний и умений, что предполагает решение задач, которые всегда имеют готовое решение. Дети привыкают решать задачи на основе уже выученного правила, они не могут действовать самостоятельно, чтобы найти новый способ решения. Во-вторых, постоянное решение типовых задач обедняет личность ребенка. Дети привыкают оценивать себя, свои возможности только через успешное или неуспешное решение типовых задач, решение которых зависит от степени усвоения определенных знаний. Это приводит к тому, что самооценка ребенка зависит только от прилежания и старательности в освоении новых знаний и правил, а не от сообразительности, оригинальности и выдумки.

В связи с названными причинами, развитие и коррекция интеллектуальных способностей у детей младшего школьного возраста является одной из важных задач работы психолого-педагогического состава школы.

В качестве примера можно предложить несколько игровых упражнений, проведение которых возможно на классных часах, разминках перед занятиями и т.п.

Упражнение “Загадки”

На одном берегу – цыплята, а на другом – утята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до островка?

Мама несет тяжелые сумки. Дочка говорит:

- Mamочка, давай я тебе помогу. Я понесу сумки, а ты возьми меня на ручки.

Поможет ли девочка маме? Почему?

Девочку Лену спросили:

- У тебя есть сестра?

- Есть.

- А у твоей сестры есть сестра?

- Нет, - ответила Лена.

А как ты думаешь?

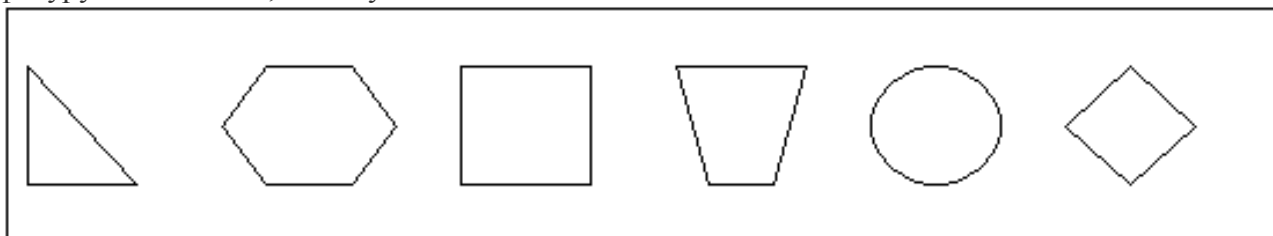
Дети в лесу собирали шишки. У мальчиков были большие ведерки, красные, без дна. А у девочек маленькие, зеленые. Кто больше соберет шишек?

У девятилетнего мальчика была кошка с коротким хвостом. Она съела мышку с длинным хвостом, а мышка проглотила соломинку вместе с зернышком. Сколько лет мальчику, у которого была кошка?

У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется?

Задания на подключение предметного (жизнейского) опыта детей.

Задание 1. Назовите изображённые на рисунке геометрические фигуры. Найдите лишнюю фигуру и объясните, почему она лишняя.



Задание 2. С какой цифры начинается запись чисел?

14 18 111 19 10 100

Задание 3. Как называется данная фигура? Почему она получила такое название?



Задания на выделение существенных признаков понятия

Задание 1. Прочитайте слова в скобках. Подчеркните те слова, которые являются наиболее существенными для данного предмета.

А) БОЛЬНИЦА (сад, врач, помещение, радио, больные)

Б) ШКОЛА (здание, ученики, мел, доска, буквы)

- В) РЕКА (вода, берег, рыба, рыболов, тина)
 Г) КНИГА (картинка, слово, бумага, читатель, библиотека)
 Д) СПОРТ (медаль, стадион, победа, соревнование, музыка)
 Е) КОМПЬЮТЕР (экран, клавиатура, считает, выполняет команды)
 Ж) ПРИНТЕР (печатает, белый, бесшумный, подключён к компьютеру)
 Задание 2. Укажите предмет, характерным признаком которого является:

- А) Шкала с делениями.
 Б) Выставление оценок и запись замечаний.
 В) Прослушивание музыки.
 Г) Просмотр фильмов.

Задание 3. Нарисуйте предметы, существенными признаками которых являются следующие: круглый и съедобный; круглый и несъедобный.

Задание 4. Чем отличается:

- А) Окно от двери.
 Б) Указка от карандаша.
 В) Круг от овала.
 Г) Лист берёзы от листа клёна.

Задание 5. Чем похожи слова каждой группы? Как можно одним словом назвать каждую из предложенных групп?

- А) Шоссе, дорога, тропинка.
 Б) Город, деревня, посёлок.
 В) Сложение, деление, вычитание.

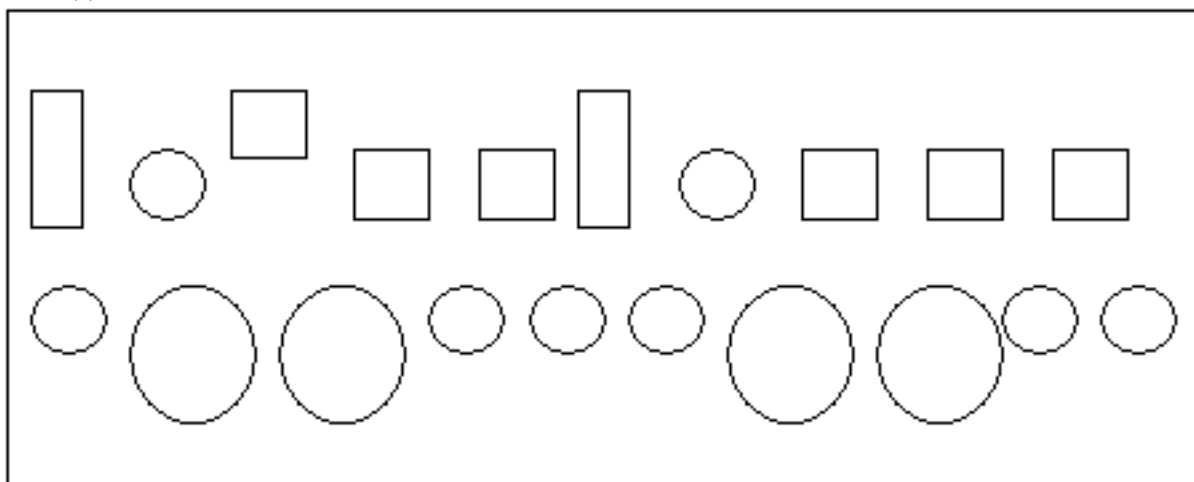
Задания, направленные на формирование умений производить основные логические операции над понятиями: обобщение, ограничение, деление и определение

А) Задания на установление закономерностей.

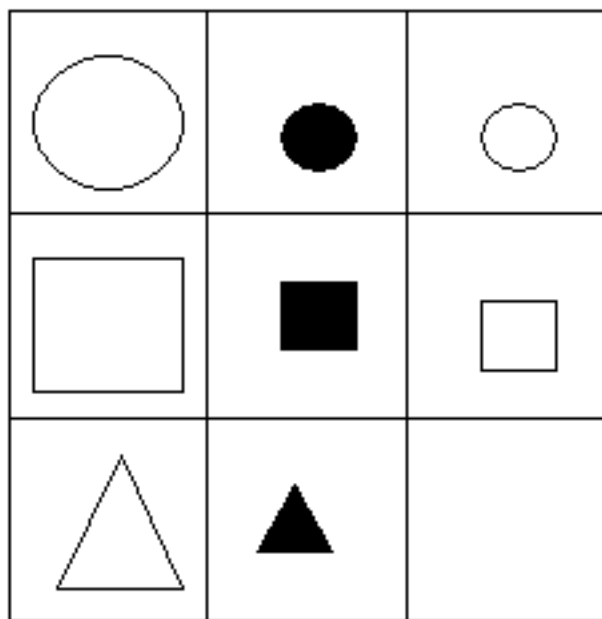
Задание 1. Вставьте пропущенные числа:

- А) 5, 15, _____, 35, _____, 55;
 Б) 14, 24, _____, _____, 54;
 В) 2, 12, 22, _____, _____, _____;
 Г) 1, 3, _____, _____, 9, _____;
 Д) 2, 4, 6, _____, _____, _____;

Задание 2. определите закономерность повторения фигур и дорисуйте последовательности.



Задание 3. Какая из фигур должна стоять в пустой клетке таблицы?



Задание 4. определите закономерность повторения последовательности и нарисуйте эту последовательность: дерево, куст, цветок, дерево, куст, цветок...

Б) Задания на объединение и разделение объектов по каким-либо признакам.

Задание 1. Назовите одним словом следующие группы чисел:

- А) 2, 4, 6, 8, ...
- Б) 1, 3, 5, 7, ...
- В) 2, 4, 7, 9, 5, 6, ...
- Г) 18, 25, 33, 48, 56, ...

Задание 2. Перечислено несколько предметов. Как их можно назвать одним словом?

- А) Суп, гуляш, каша, кисель.
- Б) Курица, гусь, утка, индейка.
- В) Лошадь, корова, овца, свинья.
- Г) Волк, лиса, медведь, заяц.
- Д) Картофель, свекла, лук, капуста.
- Е) Туфли, сапоги, кроссовки, тапочки.

Задание 3. Какое слово лишнее в каждой группе? Вычеркните его. Назовите существенный признак полученной группы. Дайте название каждой группе слов.

- А) Ель, сосна, кедр, берёза.
- Б) Лук, огурец, яблоко, морковь.
- В) Гриб, ландыш, ромашка, василёк.

Задание 4. Разделите следующие числа на две группы: чётные, нечётные, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Задание 5. Разделите данные слова на группы по количеству слогов: пенал, ваза, лампа, абак, перо, карандаш, тыква, парта, линейка, тетрадь, стол, пол, ручка, молоток, корень. Сколько групп получилось?

Задание 6. Впишите данные слова в соответствующие столбцы таблицы: кукла, ботинки, пенал, валенки, мяч, портфель, ручка, тапочки, мишка, туфли, тетрадь, волчок, карандаш, кроссовки, пистолет.

Обувь

Игрушки

Школьные вещи

Задание 7. числа 1, 2, 3, 5, 8, 12, 16, 24, 35, 48 распределите на две группы: однозначные и двузначные. В какой строке таблицы распределены на группы правильно?

1

1,2,3,5,12

8,16,24,35,48

2

1,2,3,5,8,16

12,24,35,48

3

1,2,3,5,8

12,16,24,35,48

4

2,3,5,8

12,6,16,24,35,48

Игровые развивающие задания и упражнения для развития понятийного мышления.

Задание 1. Обобщение рядов конкретных понятий при помощи родовых определений. Детям предлагается обобщить несколько групп конкретных понятий и назвать одним словом следующие группы:

тарелка, стакан, кружка, блюдце;

стол, стул, диван, кресло, шкаф;

рубашка, платье, юбка, брюки;

тапки, валенки, сапоги, сандалии, туфли;

суп, каша, котлета, пюре;

берёза, липа, ель, сосна, осина;

воробей, голубь, ворона, синица, гусь, утка;

карась, щука, окунь, лещ.

Задание 2. Конкретизация понятий. Нужно назвать предметы и явления, которые входят в более широкие понятия. Можно спросить детей о следующих категориях: деревья, животные, игрушки, имена, мебель, обувь, овощи, одежда, посуда, птицы, рыбы, фрукты, цвета, ягоды и т.д.

Задание 3. Обобщение рядов понятий более широкого объёма. Ученикам даются для обобщения 5 групп понятий, и они должны рассказать, что общего между названными категориями, чем схожи те понятия, которые вошли в одну группу:

птицы, звери, рыбы;

деревья, травы, цветы, кустарники;

мебель, посуда, одежда;

часы, весы, градусники;

пожар, наводнение, ураган.

Задание 4. Классификация. Детям раздают 16 карточек с изображением птиц, рыб, посуды, мебели – по 4 для каждой группы и просят разделить все карточки на группы, чтобы в каждой были рисунки, которые можно назвать одним словом. Затем учащихся просят объединить получившиеся группы в две, максимально похожие, и объяснить, почему они так сделали.

Задание 5. Нужно сравнить пары объектов по представлению, найти признаки различия и сходства: одуванчик и ромашка; клубника и земляника; ель и берёза; яблоня и клён; роза и колокольчик; кошка и собака; курица и утка; самолёт и чайка; животные и растения.

Задание 6. Ученики должны отгадать, какой предмет спрятан, по его описанию. Для этого необходимо подобрать какой-либо предмет или его изображение. Не показывая детям, нужно описать этот предмет: его форму, цвет, фактуру.

Задание 7. Игра “Что лишнее?”

Даётся группа понятий, из которых дети должны выбрать лишнее и дать общее название остальным. Игра возможна в двух вариантах: словесном и наглядном.

В словесном варианте предлагаются группы по четыре слова, необходимо выделить, какое слово лишнее и не подходит к остальным, и как назвать одним словом (или объяснить сходство) оставшиеся:

капуста, картошка, помидор, яблоко;
синий, красный, красивый, зелёный;
мама, человек, папа, сестра;
старый, дряхлый, маленький, ветхий;
берёза, сосна, клён, осина;
ботинок, нога, сапог, туфля;
зима, весна, лето, октябрь;
кисель, компот, лимонад, мороженое и т.д.

Задание 8. Игра “Спорщики”. Ученикам предлагается поспорить с учителем. Какое бы слово он ни произнёс, дети должны говорить ровно наоборот и чем быстрее, тем лучше: белый-чёрный; большой-маленький; быстрый-медленный; весёлый-грустный; грязный-чистый; открытый-закрытый; старый-новый; кричать-шептать; ломать-чинить и т.д.

Задание 9. Игра “Плохо или хорошо?” Детям предлагается некий объект(ситуация), и они должны объяснить, в чём его положительная и отрицательная сторона. Например, мороженое – хорошо, потому что вкусно, плохо – потому, что может горло заболеть. Даются такие слова: дождь, телевизор, конфета, собака, цветы, комары, бегать, заболеть, лук, ветер, кошка, компьютер, музыка, нож, огонь, солнце и др.

Задание 10. Игра “Слова – накладки”.

Ученики придумывают слова – накладки, затем выбирают самое смешное или оригинальное слово, объясняя, почему они так думают.

Можно предложить такие задания:

комар + марка = комарка;
зебра + ракушка = зебракушка;
дерево + ворона = дереворона и т.д.

Упражнения на нахождение существенных признаков предметов

Задание 1. Выделить два слова, наиболее существенные для слова, стоящего перед скобками:

Лес (лист, деревья, яблоня, охотник, кустарник)

Река (берег, рыба, тина, вода, рыболов)

Задание 2. Спорт (стадион, оркестр, награда, состязание, зрители)

Больница (сад, врач, радио, больные, помещение)

Задание 3. Пение (звон, голос, искусство, мелодия, зрители)

Война (пушки, солдаты, сражения, аэроплан, ружья)

Упражнения – логические задачи

Задача 1. Иван Фёдорович – отец Марины Ивановны, Коля – сын Марины Ивановны. Кем Коля приходится Ивану Фёдоровичу?

Задача 2. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что я сидел слева от папы, а мама – слева от меня?

Задача 3. Толя поймал окуня, ерша, щуку. Щуку он поймал раньше, чем окуня, а ерша позже, чем щуку. Какую рыбу Толя поймал раньше других? Можно ли сказать, какая рыба поймана последней?

Задача 4. Шли два отца и два сына, несли три апельсина. Сколько апельсинов нёс каждый?

Задача 5. Меня зовут Толя. У моей сестры только один брат. Как зовут брата моей сестры?

Задача 6. Коля выше Васи, но ниже Серёжи. Кто выше: Вася или Серёжа?

Задача 7. К празднику ученики украшают здание школы с четырех сторон 12 флажками. Их надо расставить так, чтобы было по 4 флажка с каждой стороны. Нарисовать ответ.

Задача 8. Термометр показывает три градуса мороза. Сколько градусов покажут два таких термометра.

Задача 9. Верёвку разрезали в шести местах. Сколько частей получилось?

Задача 10. Когда гусь стоит на одной ноге, он весит 3 кг. Сколько будет весить гусь, если он встанет на две ноги?

Игры для развития функций мышления

Игра 1. Составление предложений.

Детям предлагается три слова, не связанные по смыслу, например, “озеро”, “карандаш”, “медведь”. Детям надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными (“Медведь упустил в озеро карандаш”), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами и введением новых объектов (“Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере”), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи (“Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь”).

Игра 2. Исключение лишнего.

Предлагается любые три слова, например, “собака”, “помидор”, “солнце”. Детям надо оставить только те слова, которые обозначают в чём – то сходные предметы, а одно слово “лишнее”, не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное – больше признаков, объединяющих оставшуюся пару слов и не присущих исключённому, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить “собаку”, а “помидор” и “солнце” оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра 3. Поиск аналогов.

Называется какой – либо предмет или явление, например, “вертолёт”.

Детям необходимо выписать как можно больше аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учётом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы “птица”, “бабочка” (летают и садятся); “автобус”, “поезд” (транспортные средства); “штопор” (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Игра 4. Способы применения предмета.

Называется какой – либо хорошо известный предмет, например, “книга”. Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предметов. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предметов.

Игра 5. “Ну-ка, отгадай!”

Класс делится на две группы. Первая группа задумывает какой-либо предмет. Вторая группа должна отгадать, задавая вопросы. На эти вопросы первая группа имеет право отвечать только “да” или “нет”. Дети из двух групп встают в две линии напротив друг друга. Сначала задаёт вопрос первый ребёнок из второй группы: “Оно живое?”. Первый ребёнок из первой группы отвечает: “Да”. Затем задаёт вопрос второй ребёнок из второй группы: “Я его видел?”. Второй ребёнок из первой группы отвечает: “Да”. И т.д. после угадывания предмета группы меняются ролями.

Игра 6. “Определим игрушку”.

Дети приносят на игру какую-либо игрушку. Выбирается водящий. Он выходит за дверь. Учитель с ребятами придумывают какую-нибудь историю, в которой главным персонажем является одна из игрушек. Приглашается водящий. Ребята рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а заменяя его местоимениями “он” или “она”. Ведущий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории. Если водящий угадал правильно, выбирается другой ведущий и игра повторяется.

5. Коррекция нарушений в развитии эмоционально-личностной сферы (адекватных реакций, поведения, эмоций, воли) различными средствами (мимика лица, чтение по ролям, драматизация).

6. Развитие речи, владение техникой речи.

1. ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РЕЧЕВОЕ ДЫХАНИЕ

ИГРА СО СВЕЧОЙ

Цель: Развивать правильное речевое дыхание.

Ход игры: Детям предлагают сделать бесшумный вдох через нос, затем подуть на горящую свечу, стоящую на некотором расстоянии. Задача в том, чтобы не погасить свечу, а только заставить плавно танцевать пламя - Выдох делается тонкой упругой и плавной струей воздуха через плотно сжатые губы. Первый раз упражнение делается с настоящей горячей свечой, а потом можно играть с воображаемым пламенем.

МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

Цель: Та же.

Ход игры: Дети распределяются на две команды. Первая команда с помощью воображаемых соломинок на ровном выдохе выдувает мыльные пузыри. Надо стараться, чтобы они лопались не сразу, а становились как можно больше и, отрываясь от соломинки, улетали. Дети второй группы следят за их действиями и одновременно хором или по ролям читают стихотворение Э. Фарджена «Мыльные пузыри»:

Осторожно — пузыри!

Ой, какие!

Ой, смотри!

— Раздуваются!

— Блестят!

— Отрываются!

— Летят!

— Мой — со сливу!

Мой с орех!

— Мой — не лопнул дольше всех.

2. АРТИКУЛЯЦИОННАЯ ГИМНАСТИКА

ЗАРЯДКА ДЛЯ ГУБ

1. Веселый пятачок:

а) на счет «раз» сомкнутые губы вытягиваются вперед, как пятачок у поросенка; на счет «два» губы растягиваются в улыбку, не обнажая зубов;

б) сомкнутые вытянутые губы (пятачок) двигаются сначала вверх и вниз, затем вправо и влево;

в) пятачок делает круговые движения сначала в одну сторону, потом в другую.

Заканчивая упражнения, детям предлагается полностью освободить мышцы губ, фыркнув, как лошадка.

ЗАРЯДКА ДЛЯ ШЕИ И ЧЕЛЮСТИ

Дети часто говорят сквозь зубы, челюсть зажата, рот е" приоткрыт. Чтобы избавиться от этих недостатков, необходимо освободить мышцы шеи и челюсти.

1. Наклонить голову то к правому, то к левому плечу, затем катать ее по спине и груди;

2. **Удивленный бегемот:** отбросить резко вниз нижнюю челюсть, рот при этом открывается широко и свободно.

3. **Зевающая пантера:** нажать двумя руками на обе щеки в средней части и произносить «вау, вау, вау...», подражая голосу пантеры, резко опуская нижнюю челюсть широко открывая рот, затем зевнуть и потянуться.

4. **Горячая картошка:** положить в рот воображаемую горячую картофелину и сделать закрытый зев (губы сомкнут, мягкое небо поднято, гортань опущена).

ЗАРЯДКА ДЛЯ ЯЗЫКА

1. **Жало змеи.** Рот открыт, язык выдвинут как можно дальше вперед, медленно двигается вправо влево.

2. **Конфетка.** Губы сомкнуты, языком за ними помещаем «конфетку» вправо влево, вверх — вниз, по кругу.

3. **Колокольчик.** Рот приоткрыт, губы округлены, язык бьется о края губ, как язычок звонкого колокольчика.

4. **Уколы.** Острым кончиком языка касаться попеременно внутренней стороны левой и правой щеки. Нижняя челюсть неподвижна.

5. **Самый длинный язычок.** Высунуть язык как можно дальше и пытаться достать им до носа и подбородка.

МОТОЦИКЛ.

Заводим мотор: Р! Р! Р!.. РРРР! РРРР! РРРР! Поехали быстрее и быстрее: РРРР! РРРР! РРРР! РРРР!

3. УПРАЖНЕНИЯ НА ТРИ ВИДА ВЫДЫХАНИЯ

Цель: Разогреть мышцы дыхательного аппарата.

1-й вид обслуживает спокойную, плавно звучащую речь.

Свистит ветер — ССССССС...

Шумят деревья ШШШШШ...

Летит пчела — ЖЖЖЖЖЖ...

Комар звенит — ЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ...

2-й вид обслуживает волевою, но сдержанную речь.

Работает насос — ССССС! ССССС! ССССС!

Метет метель — ШШШШШ! ШШШШШ! ШШШШШ!

Сверлит дрель — ЗЗЗЗЗ! ЗЗЗЗЗ! ЗЗЗЗЗ!

3-й вид обслуживает эмоциональную речь в быстром темпе.

Кошка сердится — ф!ф!ф!ф!

Пилит пила - С!С!С!С!

Заводится мотор - Р! Р! Р! Р!

4. ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА СВОБОДУ ЗВУЧАНИЯ С МЯГКОЙ АТАКОЙ БОЛЬНОЙ ЗУБ

Ход: Детям предлагается представить, что у них очень болит зуб, и они начинают постанывать на звуке «м». Губы слегка сомкнуты, все мышцы свободны. Звук монотонный, тянущийся

КАПРИЗУЛЯ

Ход: Дети изображают капризного ребенка, который ноет, требуя взять его на ручки. Ныть на звуке не завышая и не занижая звука, отыскивая тон, на котором ровно и свободно звучи голос.

КОЛОКОЛЬЧИКИ

Ход: Дети распределяются на две группы, и каждая по очереди изображает звон колоколов: удар — бом! И отзвук — ммм... БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! БУммм — БОммм! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн! ДИньнь — ДОннн!

КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Ход: Дети воображают, что они укачивают игрушку, и напевают колыбельную, сначала с закрытым ртом на звук «м» а потом ту же музыкальную фразу колыбельной на гласные звуки «а», «о», «у»

5. ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА ОПОРУ ДЫХАНИЯ

ЭХО (по Н.Пикулевой)

Ведущий Дети

Собирайся, детвора! Ра! Ра!

Начинается игра! Ра! Ра!

Да ладошек не жалеи! Лей! Лей!

Бей в ладошки веселей! Лей! Лей!

Сколько времени сейчас? Час! Час!

Сколько будет через час? Час! Час!

И неправда: будет два! Два! Два!

Дремлет ваша голова! Ва! Ва!

Как поёт в селе петух? Ух! Ух!

Да не филин, а петух? Ух! Ух!

Вы уверены, что так? Так! Так!

А на самом деле как? Как! Как!

Если кто – то закукарекал, отдаёт фант, и игра начинается сначала.

6. ИГРЫ НА РАСШИРЕНИЕ ДИАПАЗОНА ГОЛОСА

ЧУДО-ЛЕСЕНКА

Ход игры: Каждую последующую фразу дети произносят, повышая тон голоса.

Чу-до-ле-сен-кой-ша-га-ю,

Вы-со-ту-я-на-би-ра-ю:

Шаг-на-го-ры,

Шаг-на-ту-чи...

А-подъ-ем-все-вы-ше, кру-че...

Не-ро-бе-ю, петъ хо-чу,

Пря-мо к солн-цу-я-ле-чу!

САМОЛЕТ

Ход игры: В правой руке дети держат воображаемый игрушечный самолет. Он то набирает высоту, то плавно опускается, то снова резко взмывает к небу, то делает «мертвую петлю», наконец приземляется на аэродроме. Движения руки сопровождаются тянущимся звуком ААА... или 3333... Голос следует за движением самолета то вверх, то вниз.

7. ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ СО СЛОВОМ

ВОЛШЕБНАЯ КОРЗИНКА

Цель: Развивать воображение, пополнять словарный запас, активизировать ассоциативное мышление.

Ход игры: Дети сидят в кругу; педагог, держа в руках корзинку, предлагает сложить в корзинку то, что можно встретить в лесу, или в саду, или в воздухе, или в море, или на грядке; то, что летает, или то, что ползает, и т.д. дети могут самостоятельно придумать, где искать слова для волшебной корзинки. В подготовительной группе задания усложняются: например, сложить слова, имеющие отношение к музыке (нота, скрипичный ключ, регистр, ритм, песня и т.д.) или к театру (занавес, афиша, сцена, актер, репетиция, антракт и т.п.) После этой игры легко перейти к театральным играм на «превращения».

ВКУСНЫЕ СЛОВА

Цель: Расширять словарный запас, воспитывать умение вежливо общаться, действия с воображаемыми предметами.

Ход игры: Дети сидят в кругу, педагог протягивает первому ребенку ладонь с воображаемой, например, конфетой и, называя его по имени, предлагает угощение. Ребенок благодарит и съедает. Затем кладет на свою ладошку и угощает чем-нибудь вкусным своего соседа. Тот благодарит, «съедает» и угощает третьего ребенка и т.д.

СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цель: Учить детей составлять предложение, развивать воображение, навыки совместной деятельности.

Ход игры: Дети распределяются на несколько команд, получают по 2—3 карточки с изображением различных предметов, специально подобранных из настольных игр типа лото. Через некоторое время каждая команда произносит составленное предложение.

СОЧИНИ СКАЗКУ

Цель: Развивать воображение, фантазию, образное мышление.

Ход игры: Педагог произносит первое предложение, например, «Жил-был маленький кузнечик...», дети по очереди продолжают сказку, добавляя свое предложение.

ВОПРОС — ОТВЕТ

Цель: Учить строить диалог, самостоятельно выбирая партнера, развивать быструю реакцию.

Ход игры: Ведущий (сначала взрослый, потом ребенок) произносит реплику и бросает мяч выбранному партнеру, который должен, поймав мяч, ответить на его вопрос. Выполнив задание, ребенок, в свою очередь, бросает мяч после своей реплики другому партнеру и т.д.

ПРИДУМАЙ ДИАЛОГ

Цель: Строить диалог между двумя героями известных сказок, учитывая их характеры и придумывая ситуацию, в которой им пришлось встретиться.

Ход игры. Дети распределяются на пары, им предлагается придумать и сыграть диалог между Колобком и Репкой, Курочкой рябой и Котом в сапогах, Буратино и Малышом, Красной шапкой и Незнайкой. Дети сами могут предлагать известных героев.

РАССКАЖИ СКАЗКУ ОТ ИМЕНИ ГЕРОЯ, или «МОЯ СКАЗКА»

Цель: Развивать воображение и фантазию, пополнять словарный запас, развивать образное мышление.

Ход игры: Группе детей предлагается вытянуть карточки с изображением разных персонажей какой-нибудь известной сказки. Каждый ребенок должен рассказать сказку от имени своего героя.

ПОХОЖИЙ ХВОСТИК

Цель: Учить детей подбирать рифмы к словам, пластически изображать подобранное слово.

Ход игры: Дети распределяются на группы (2—3), каждой из них предлагается слово, к которому надо подобрать рифму (слова с похожими «хвостиками») и изобразить эти слова с помощью пантомимы. Например, дается слово «ватрушка», подбираются рифмы: лягушка, подушка, старушка, кукушка, Петрушка, кормушка... Все эти слова можно изобразить с помощью пластики тела.

Слово «шишка» — книжка, мышка, крышка...

ФАНТАЗИИ О...

Цель: Развивать воображение, фантазию, связную образную речь, развивать способность представлять себя другим существом или предметом.

Ход игры: Ребенок, превращаясь во что-либо или кого-либо, рассказывает, что вещь чувствует, что ее окружает, что волнует, где и как она живет, и т.п.

Варианты: «Я — утюг», «Я — чашка», «Я — кукла», «Я — кошка», «Я — пчела», «Я — мячик» — и т.п.

РУЧНОЙ МЯЧ

Цель: Пополнить словарный запас, развивать быстроту реакции.

Ход игры: Ведущий поочередно бросает каждому ребенку мяч, называя слово.

Поймавший должен придумать свое слово:

- а) противоположное по значению (день — ночь, горячий — холодный);
- б) определение к данному слову (елка — колючая, волк — зубастый);
- в) действие (дерево — растет, мальчик — бежит).

Кроме того, для выработки четкой и ясной дикции могут быть использованы скороговорки и чистоговорки:

- Раз дрова, два дрова, три дрова.
- Проворонила ворона вороненка.
- Стоит копна с подприкопенком.
- От топота копыт пыль по полю летит.
- Корабли лавировали, лавировали да не вылавировали.
- Инженеры нивелировали, нивелировали да не вынивелировали.

- «Расскажи мне про покупку». — «Про какую про покупку?» — «Про покупку, про покупку, про покупку свою!»
 - Купи кипу пик.
 - Ткет ткач ткань.
 - Ложечка моя желобовыгибистая.
 - Шла Саша по шоссе и сосала сушку.
 - Мчится поезд скрежеща: же-че-че-ща; же-че-че-ща; же-че-че-ща.
 - Всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.
- Все приведенные таблицы, скороговорки и чистоговорки читаются сначала без участия голоса, при помощи одних лишь движений губ и языка, а затем вслух по несколько раз подряд, в различном темпе. Важно, чтобы упражнения в чтении таблиц и скороговорок сочетались с правильным дыханием. Для этого необходимо добирать воздух после каждой прочитанной строки или скороговорки.

7. Расширение представлений об окружающем мире и обогащение словаря.

Поиграйте с ребенком в игру «Кто больше?»

- Назовет слов на звук (букву) М
- Подберет слов на заданную тему, например «Мебель»

Игровое упражнение «Отгадки-загадки»

Узнай предмет по описанию – (Зеленая, белоствольная, кудрявая. Что это? – Береза)

Лохматый, косилапый....

Голодный, серый, злой....

Яркое, теплое...

Серый, маленький, колючий...

Игровое упражнение «Кто как ест?»

Кошка лакает молоко. Собака грызет кость. Корова жует сено. Курица клюет зерно. И т.д.

Вариант: «Кто или что плавает? Летает?»-

Рыба, листья, самолет, бабочка и т.д.

Игровое упражнение «Путаница»

Из каких слов образовались:

ОГУРБУЗЫ – огурцы и арбузы ПОМИДЫНИ – помидоры и дыни

РЕДИСВЕКЛА – редиска и свекла ЧЕСЛУК – чеснок и лук

РЕПУСТА – репа и капуста

Помоги разобраться.

Игровое упражнение «Слова-неприятели»

Упражнять в подборе слов-антонимов.

День – ночь

Утро -...

Зима — ...

Друг — ...

Добро — ...

Войти -...

Ложиться -...

Говорить — ...
Смеяться — ...
Слон большой, а комар...
Камень тяжелый, а пушинка...

Игровое упражнение «Слова – приятели»
Упражнять в подборе слов – синонимов
Здание – дом
Конь -...
Приятель -...
Идти -...
Глядеть -...
Смелый -...
Крошечный -...

Игровое упражнение «На что похоже?»
Предлагает детям подобрать похожие слова (сравнения)
Белый снег похож на...
Синий лед похож на...
Густой туман похож на...
Чистый дождь похож на...

Игровое упражнение: Где и для чего можно применять предмет, который я назову?
Например: кнопка
1) для прикрепления бумаги к доске;
2) можно бросить в окно, чтобы подать сигнал;
3) сдать в металлолом;
4) провести маленький круг
5) положить на стол и т.д.
Гвоздь — ... , ботинок -..., шнурок — ...

Игровое упражнение «Найти лишний предмет»
Предлагаете несколько картинок, среди которых одна картинка изображает предмет, не относящийся к той же тематической группе, что и другие предметы

Ребенок должен показать «лишнюю» картинку и объяснить почему она лишняя.

Игровое упражнение: Догадайтесь, каким будет четвертое слово (смысловые ряды)
Гвоздь – молоток, шуруп -...
Дом – крыша, книга — ...
Птица – яйцо, растение — ...
Хорошо – лучше, медленно — ...
Школа – обучение, больница -...
Человек – ребенок, собака — ...
Пальто – пуговица, ботинок — ...

Игровое упражнение «Новые слова»
У лисы длинный хвост – как одним словом сказать? – длиннохвостая;
У мальчика длинные ноги — длинноногий

Игровое упражнение «Закончи предложение»
Миша пошел гулять (когда?)...

Мише стало грустно (отчего?)...

Миша обрадовался (когда?)...

Игра « Кто больше запомнит, что из чего сделано?

« дети по памяти называют металлические , бумажные, пластмассовые предметы. За правильный ответ дается фишка. Выигрывает тот, кто собрал больше кружков.

8. Коррекция индивидуальных пробелов в знаниях.