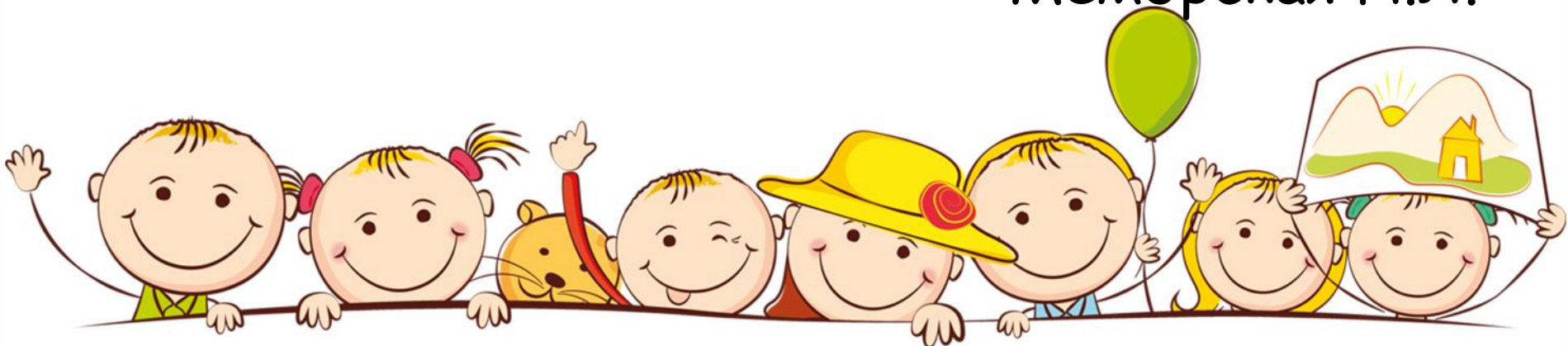
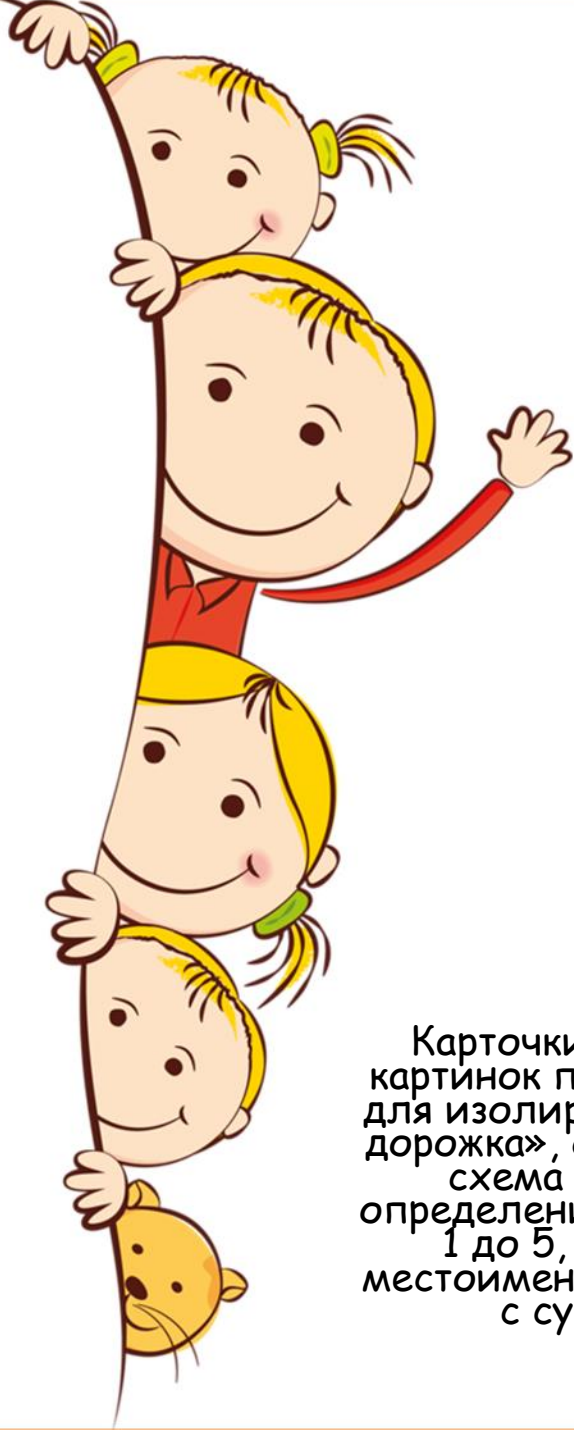


Учебно-методическое пособие «Знайкины перевертыши»

подготовила учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад №40
«Радость» г.Новочебоксарска ЧР
Меморская Н.Л.





Цель пособия:

Автоматизация звуков Р, Ш, Ж, С, З, Л
изолированно, в слогах и словах и
словосочетаниях.

Задачи: Развитие звуковой культуры речи:

- Работа над умением выдавать четкую характеристику звука (согласный-гласный, твердый-мягкий, звонкий-глухой).
- Закрепление умения детей определять место автоматизируемого звука в слове (начало, середина, конец).
- Учить делить слова на части (слоги).

Обогащение словаря и развитие грамматического строя речи:

- Учить согласовывать местоимения "мой", "моя", "моё", "мои" с существительными.
 - Учить согласовывать числительные с существительными.
- Развивать слуховое, зрительное восприятие, речевое общение, память, образное мышление и внимание.

Игровой материал:

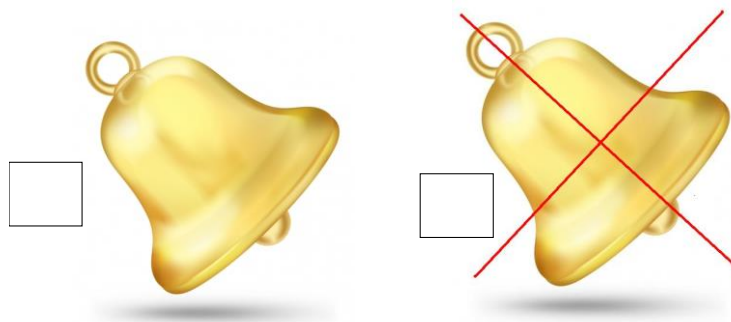
Карточки с «окошками» (отверстиями) с изображением предметных картинок по 16 шт. на каждый автоматизируемый звук, 6 игровых полей для изолированного произношения автоматизируемого звука - «звуковая дорожка», схема для автоматизации звука в прямых и обратных слогах, схема для закрепления характеристики звука, игровое поле для определения количества слогов в слове с изображением точек (цифр) от 1 до 5, игровое поле с изображением символов притяжательных местоимений для согласования местоимений "мой", "моя", "моё", "мои" с существительными, числительных с существительными.

Логопед просит ребенка длительно произнести изолированный звук Р (Ш, С, Ж, З, Л), по карточке со «звуковой дорожкой», двигая пальцем по дорожке





Перевернув «звуковую дорожку» на обратную сторону, закрепляет знания о данном звуке по схемам: «гласный-согласный», если согласный, то «звонкий - глухой», «твердый-мягкий». Можно работать маркером, делая метки в соответствующих клетках.



Автоматизация звука в прямых и обратных слогах



Дидактическая игра «Найди место звука в слове»

Цель: Учить детей определять место звука в слове
(начало, середина, конец).

Оборудование: игровое поле с символом автоматизируемого звука,
предметные картинки с «окошками»

Описание игры: Ребенок отбирает карточку с автоматизируемым звуком и называет слово. Совмещает символ звука на игровом поле в с «окошке» предметной картинки (например: кораблик – символ звука Л) и определяет позицию звука в данном слове. Чтобы проверить свой ответ, необходимо повернуть картинку на обратную сторону и совместить символ звука в «окошке» предметной картинки. Если заданный звук слышится в начале слова, то «окошко» будет располагаться в первой клеточке звуковой линейки. Если звук слышится в середине слова, во второй клетке. Если звук в конце слова, «окошко» размещается в третьей клетке.

Из разложенных на столе карточек ребенок выбирает картинку, в названии которого слышится и произносится автоматизируемый звук.





CP



Педагог предлагает назвать, что изображено на карточке, затем уточняет наличие звука в слове: «Есть ли звук Р в слове «РОБОТ»?».

Ответ: «В слове «РОБОТ» слышится и произносится звук Р», совмещая «окошко» на карточке с буквой на «звуковой дорожке».

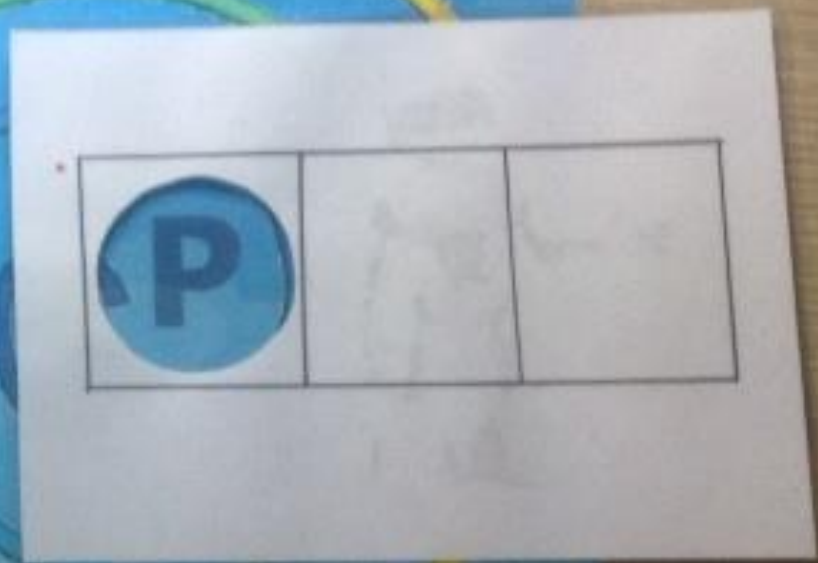
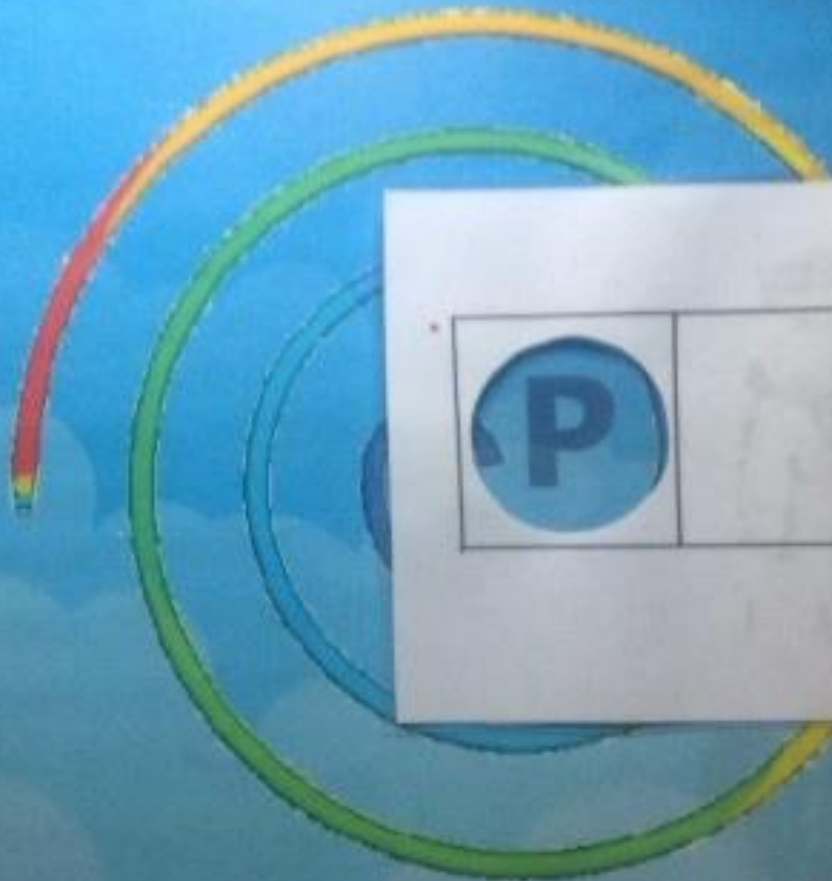




P

Логопед просит ребенка уточнить позицию звука Р в данном слове (начало, середина, конец). Ребенок проверяет ответ, перевернув карточку с перфорацией. Если ответ верный, то перфорация в карточке оказывается в той клетке, где находится звук в данном слове.





P		
---	--	--

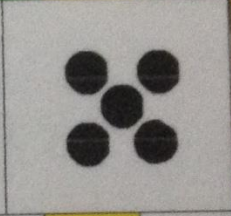
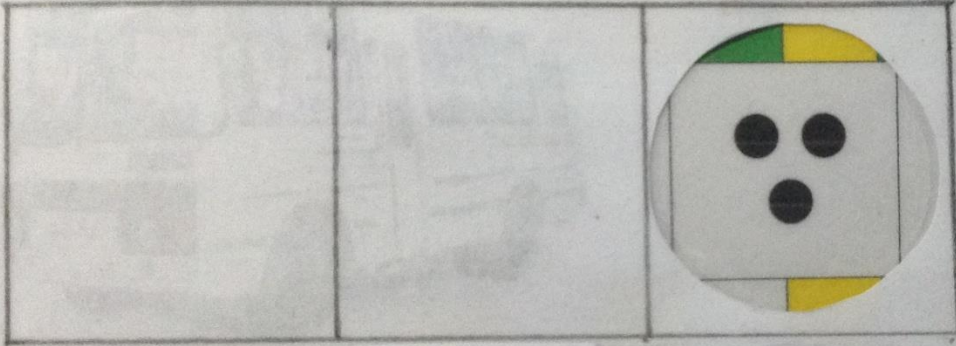
Дидактическая игра «Поделим слово на части (слоги)»

Цель игры: научить детей делить слова на слоги, определять последовательность звучания слогов в слове, определять количество слогов.

Оборудование: игровое поле с точками (цифрами) от 1 до 5 и предметные картинki с «окошками» на автоматизируемый звук.

Описание игры: Вначале игры ребенок произносит слово, изображенное на предметной картинке, далее необходимо «прохлопать» слово и определить количество частей (слогов) в слове. Совмещая символ количества слогов в «окошке» картинki, ребенок произносит: «В слове ШКАФ одна часть (один слог)». Затем проверяет ответ, перевернув картинку на обратную сторону, если количество точек совпадают с цифрой, значит, ответ верный.

3



Дидактическая игра «Сосчитай до 5»

Цель: автоматизировать звук в словосочетаниях, учить согласовывать имена числительные с существительным в именительном падеже.

Оборудование: предметные картинки с «окошками» на автоматизируемый звук, игровое поле с цифрами.

Описание игры: перед ребенком расположить на столе игровое поле с цифрами от 1 до 5 и предметные картинки на автоматизируемый звук. Совмещая по порядку цифру в «окошке» картинки слева направо, ребенок проговаривает: "Одна роза, две розы, три розы, четыре розы, пять роз".

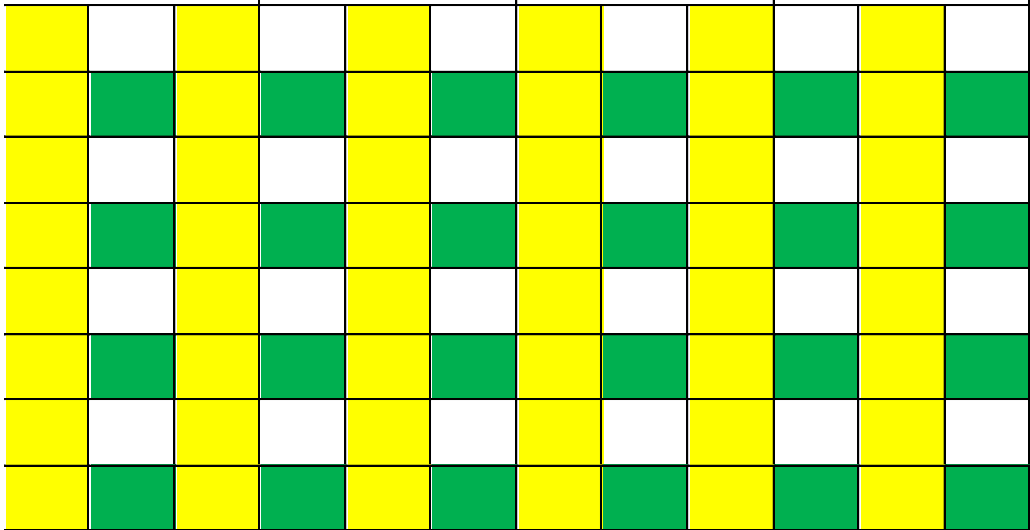
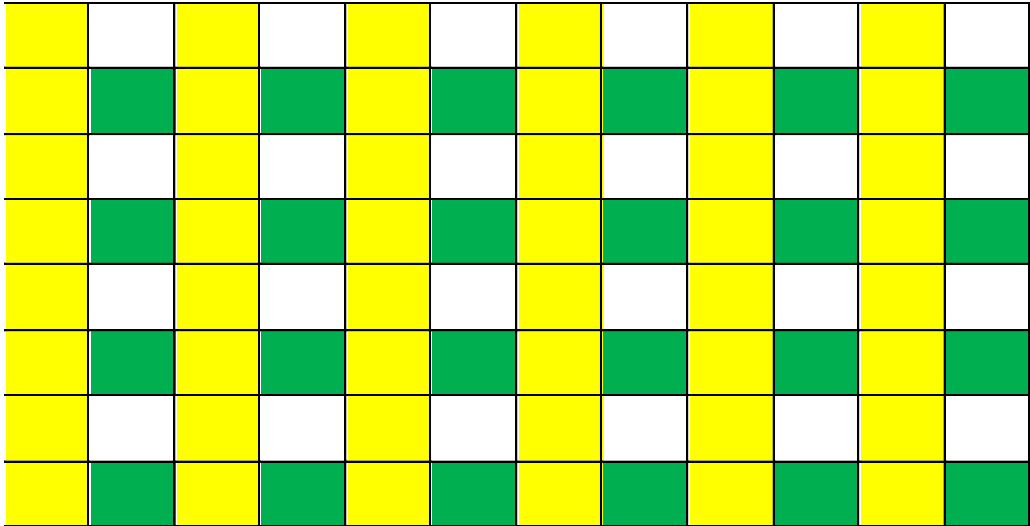


Дидактическая игра «МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ»

Цель: автоматизировать звук в словосочетаниях, учить согласовывать притяжательные местоимения МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ с существительными в именительном падеже.

Оборудование: игровое поле с символами местоимений МОЙ, МОЯ, МОЁ, МОИ и предметные картинки с «окошками» на автоматизируемый звук.

Описание игры: Совмещая символ местоимения в «окошке» картинки, подходящего к изображенному изображению на картинке, ребенок произносит: «МОЙ ШКАФ». Затем проверяет ответ, перевернув картинку на обратную сторону, если символы местоимений совпадают, значит, ответ верный.



Дидактическая игра «Живое-неживое»

Цель игры: автоматизация звука в словах, расширение знаний о живых и неживых предметах.

Оборудование: предметные картинки на автоматизируемый звук, игровое поле с символами «Живое-неживое».

Описание игры: объяснить детям (или напомнить им при условии, что они уже играли в подобную игру): если задаем вопрос «Кто это?», значит предмет живой. А если задаем вопрос «Что это?», значит предмет неживой. К каждой картинке надо правильно поставить вопрос, то есть предложить детям подумать, как правильно спросить, например, про собаку: «Кто это?» или «Что это?». Обсуждаем «живой» это предмет или «неживой». Далее предложить дошкольникам определить, что подставить в «окошко» картинку: сердечко (если он живой) или перечеркнутое сердечко (если предмет неживой). Ответ проверяем, перевернув картинку на обратную сторону. Если символы на поле и картинке совпадают, ответ правильный.



Спасибо за внимание!