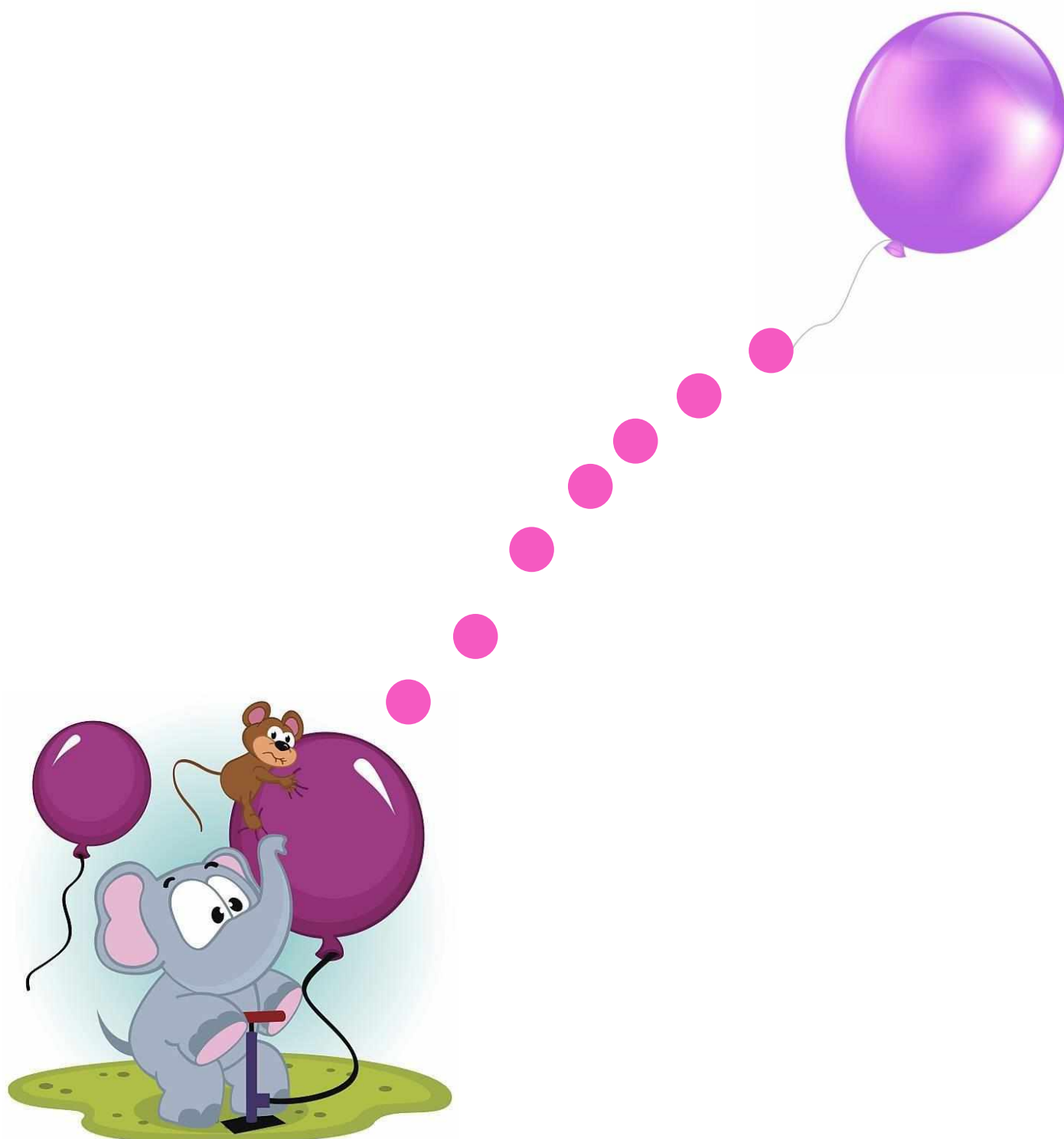


Дидактические пособия для автоматизации поставленных звуков

Упражнения с использованием декоративных камешков **Автоматизация звука «С»**

Помоги слонику насосом надуть шарики.

Произноси звук «С» и клади на кружочки камешки



**Погрузи песок в кузов самосвала.
Произноси слоги со звуком «С» и клади камешки»**



**Укрась кактус камешками.
Вспомни слова со звуком «С» и назови их.**

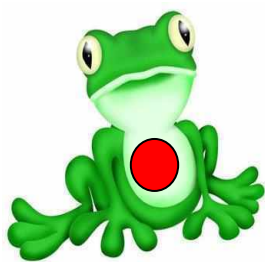


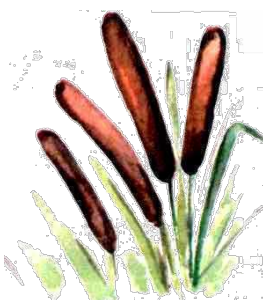
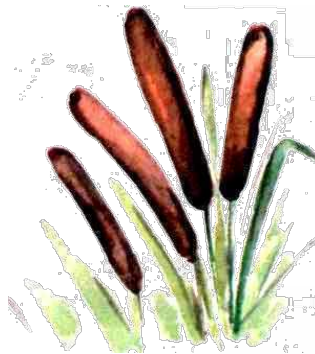
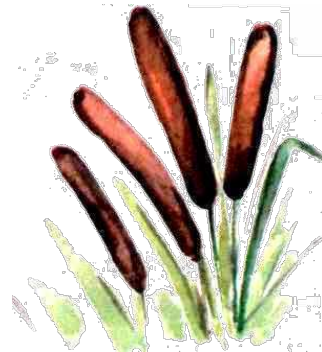
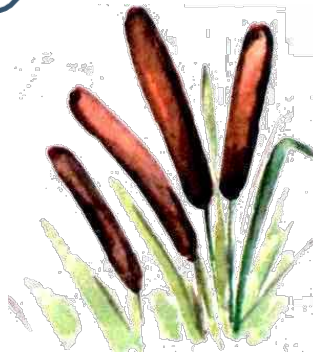
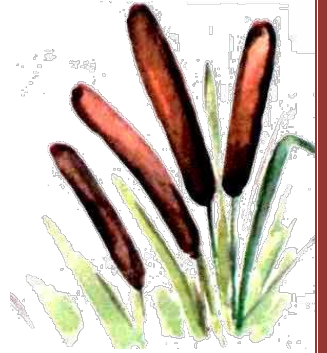
Игра «Лягушонок убегает от цапли»

Задача: учить определять наличие (отсутствие) звука Ц в слове , развивать фонематический слух.

Ход игры Цапля ходит по болоту,
Будто ищет там кого-то.
Ой, боюсь, что эта цапля
Лягушонка хочет сцапать

У ребенка лягушка (см. Приложение). Чтобы убежать от цапли, нужно правильно определять, есть в слове звук Ц или нет. Если ребенок правильно определит наличие/отсутствие звука Ц в слове, то идет вперед, если нет, то возвращается назад: стол, цветок, боец, свет, лицо, яйцо, палец, пинцет, песок, кольцо, место, птенец.





Формирование слоговой структуры слова

Дидактическое пособие

«Слоговой калейдоскоп»

У детей с тяжелыми нарушениями речи часто наблюдается нарушение слоговой структуры слова. Подобное нарушение одно из наиболее трудных из всех проявлений речевой патологии требующих коррекции. Нарушение слоговой структуры слов сохраняется у детей с проблемами речевого развития на протяжении многих лет, проявляясь, всякий раз, когда ребёнок сталкивается с новой звуко-слоговой и морфологической структурой слова.

Цель: коррекция слоговой структуры слова у детей с общим недоразвитием речи.

Задачи:

- формировать пространственные представления;
- развивать ритмическую способность через игровые приемы и упражнения;
- обучать правильному произношению слов различной слоговой структуры

Дидактическое пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста, имеющих общее недоразвитие речи.

В комплект «Слоговой калейдоскоп» входят игры:

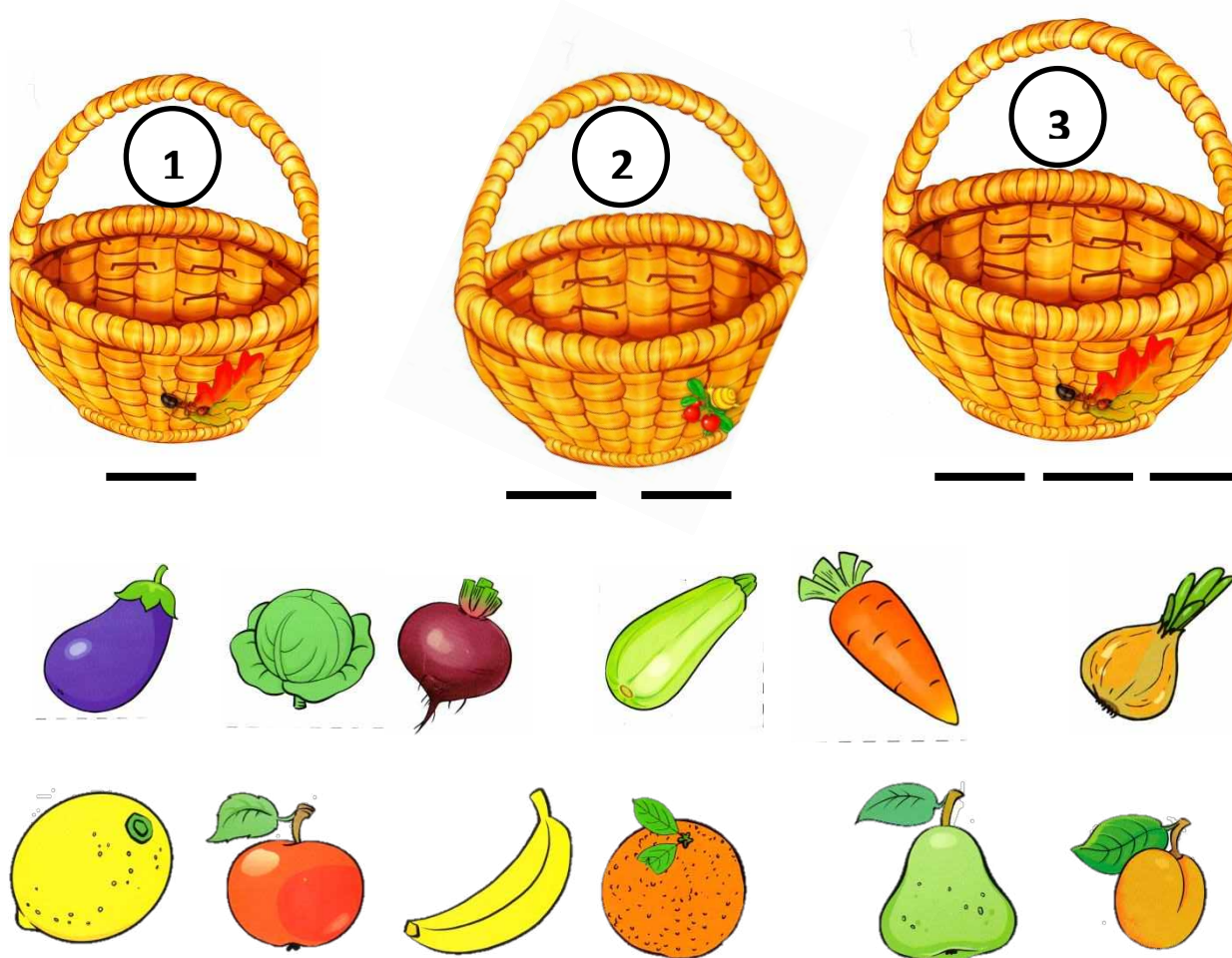
1. «Отхлопай словечко»
2. «Прошагай словечко»
3. «Чудесный альбом»
4. «Слоговые корзинки»
5. «Пирамида»
6. «Сколько слогов в слове»
7. «Сосчитай, не ошибись»
8. «Подбери слово»
9. «Цепочка слов»
10. «Веселые нотки»
11. «Цепочка слогов»
12. «Слоговой конструктор»
13. «Точка»
14. «Молчанка»
15. Карточка 1. Составь слово по первым слогам названий картинок
16. Карточка 2. Составь слово из данных слогов
17. Набор массажных шариков «Су-джок»
18. Дорожки для выкладывания ритмичных рядов, большие и маленькие
19. бусинки.
20. Предметные картинки разной слоговой структуры.
21. Альбом по слоговой структуре «Классы слоговых структур»
22. Цифровой ряд.
23. Слоговые схемы

«Слоговые корзинки»

Цель: учить подбирать слова с заданной слоговой схемой.

Материал: корзинки, набор предметных картинок, схемы слоговой структуры слов.

Ход игры: детям предлагается помочь «разложить овощи, фрукты, грибы» в корзинки в соответствии с количеством слогов.



«Подбери слово»

Цель: закреплять умение анализировать слоговую структуру слов.

Материал: предметные картинки, карточки со схемами слоговой структуры. Карточки со словами (для читающих детей).

Ход упражнения:

Вариант 1. Ребёнок подбирает схемы к картинкам.

Вариант 2. Ребёнок подбирает картинки к схемам.



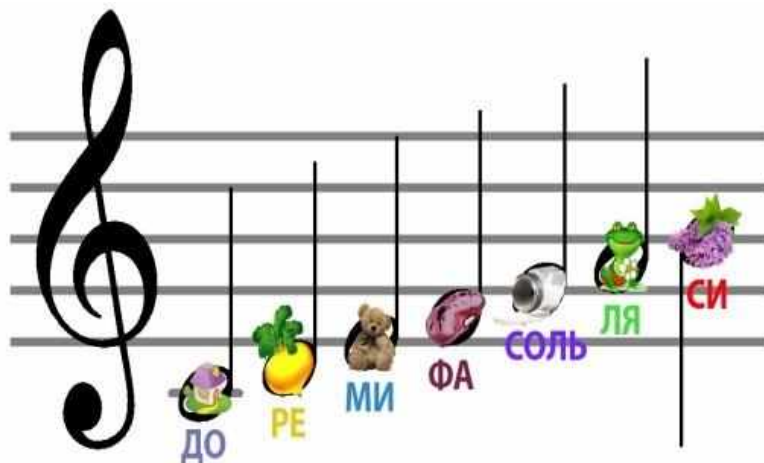
Игра «Веселые нотки»

Цель: развитие умения делить слова на слоги

Материал: конверт с нотами - слогами

Ход игры: логопед предлагает придумать слова, которые бы начинались слогами из двух звуков, а заканчивались названием музыкальных нот (по схеме): ...- до, ...- ре, ...- ми, ...- фа, ...- соль, ...- ля, ...-си.

(Примерные ответы: чудо, море, сами, арфа, Валя, неси).



Игра «Цепочка слогов»

Цель: закреплять умение анализировать и синтезировать двух - трёхсложные слова.

Материал: карточки с разделёнными на части картинками.

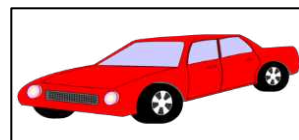
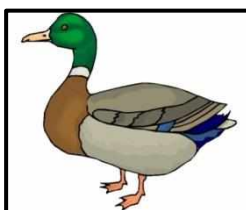
Ход игры: дети выкладывают цепочку из картинок по типу домино.

Продолжить цепочку слов по правилу: последний слог одного слова является первым слогом следующего)



Выделение первого слога в слове

По первым слогам названий картинок составь слово



Дидактические пособия, направленные на формирование фонематических процессов



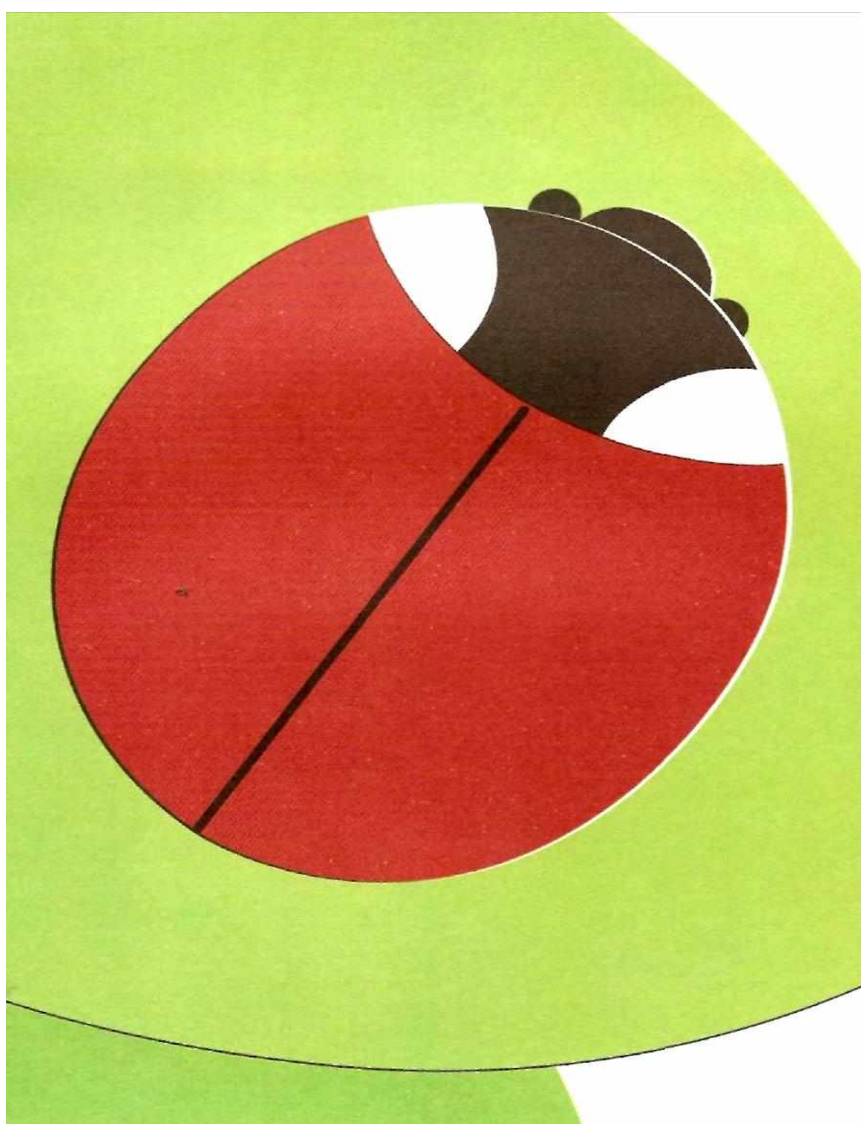
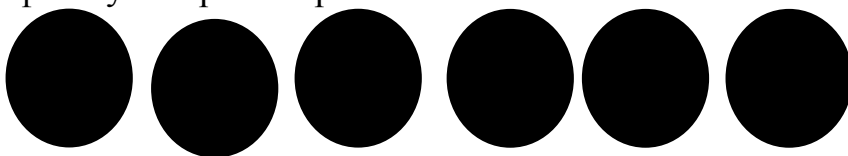
Игра «Божья коровка»

Цель: закреплять умение выделять в слове первый и последний звук.

Материал: кружочки из картона черного цвета.

Ход игры

Взрослый называет слово. Ребенок определяет первый звук и кладет фишку (черный кружок) на левое крылышко, затем определяет последний звук и кладет фишку на правое крылышко.



Задачи:

- закреплять представления о гласных звуках, как слогообразующих;
- закреплять представления о согласных звуках, о твердости и мягкости согласных звуков;
- формировать звукобуквенный анализ и синтез слов.

«Фонетические счёты»

Фонетические счёты представляют собой пластиковое полотно, на котором располагается кармашек для картинки (слово), нанизанные на спицы кубики с гранями красного, синего и зеленого цвета для звукового анализа и синтеза.

В кармашек помещается картинка – слово.

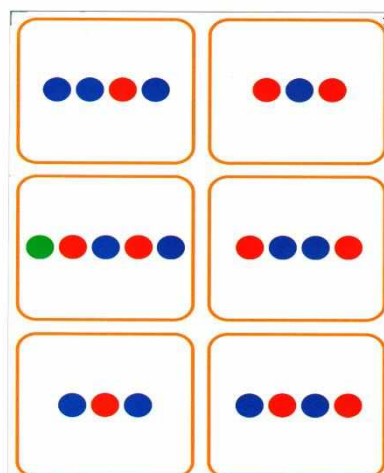
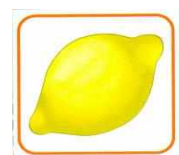
Ход игры: ребёнок последовательно выделяет звук в слове, даёт характеристику звука, отмечает его кубиком нужного цвета. После составления схемы слова у ребёнка уточняется количество звуков в слове, количество гласных, согласных.

- Определение первого и последнего звука в слове;
- Определение позиции звука в слове (начало, середина, конец);
- Определение последовательности звуков в слове
- Определение количества звуков в слове



«Отгадай-ка»

Перед ребенком на столе выкладываются карточки с изображениями и схемы слов. Задача ребенка подобрать к схеме картинку, «отгадать зашифрованное слово»



ПОСОБИЕ «Конструктор букв» я применяю в совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста во время обучения грамоте. Он стал для меня настоящим помощником, дети с удовольствием конструируют буквы, слоги, слова, короткие предложения, сравнивают с образцом, проверяют друг у друга. Конструктор букв способствует не только быстрому овладению грамоте, но активизирует речемыслительную деятельность, так как при конструировании задействованы все анализаторы (*зрительный, слуховой, кинестетический, тактильный*). В то время как дети думают, что они весело и беззаботно играют, складывая из полосок буквы, в их памяти сохраняется образ буквы, а я посредством учебно-игровой деятельности закрепляю материал.

Пособие представляет собой двусторонний картон красного и синего цвета, разрезанный на определенное количество полосок и дуг. Эти элементы позволяют без труда составить любую букву русского алфавита (печатный вариант). Причем красным цветом мы обозначаем гласные звуки и соответственно составляем гласные буквы, а синим – согласные. Все элементы конструктора лежат в прозрачных конвертах, что придает детям еще больший интерес и уверенность, что им доверили «взрослое дело», самим открыть и найти нужные полоски.

Данное пособие помогает сформировать у ребенка зрительный образ буквы, научить определять количество элементов в печатной букве, правильно расположить эти элементы в пространстве, научить печатать саму букву. А умение обозначать буквы определенным цветом, закрепляет умение дифференцировать гласные и согласные звуки.

Цель: познакомить детей с буквами, учить складывать печатные буквы из отдельных элементов, сначала по образцу, а затем по памяти.

Задачи.

Образовательные: формировать у детей умение различать и правильно соотносить все буквы русского алфавита.

Развивающие: развивать у детей внимание, память, речь.

Воспитательные: воспитывать у детей интерес к чтению.

Ход игры: в эту игру может играть один ребенок или сразу несколько детей одновременно. Дети могут самостоятельно анализировать написание букв (или сначала вместе с педагогом) и выкладывать их из отдельных элементов конструктора. Когда дети хорошо освоили этот этап, они могут уже из отдельных букв сложить сначала слог, а потом и само слово.

Детям можно предложить следующие задания с графическим конструктором: «Сделай по образцу», «Закончи букву», «Найди и исправь ошибку», «Сделай по памяти», «Преврати букву А в Н», «Сколько букв можно сделать из тех же элементов, что и у буквы Б?».

При этом, какой сложности будет задание, педагог может решать сам, учитывая возраст ребенка и его уровень развития.



Дидактические игры, направленные на формирование лексико-грамматического строя речи

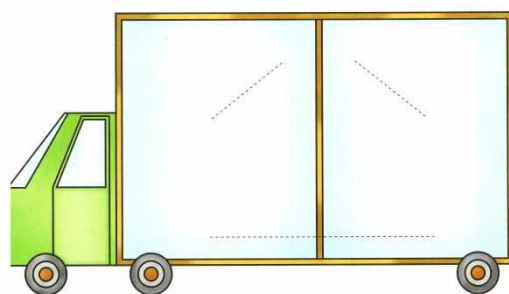
«Чья? Чей»

Задача: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные с помощью различных суффиксов.

Ход игры:

1 вариант.

Логопед ставит на наборное полотно картину с изображением грузовика и сообщает детям о том, что в зоопарк нужно отвезти зверей. У детей предметные картинки с изображением головы и хвоста животного или птицы. Дети вставляют в прорези грузовика и называют, чья это голова и чей хвост показались в грузовике. Отгадать, кого перевозят в зоопарк

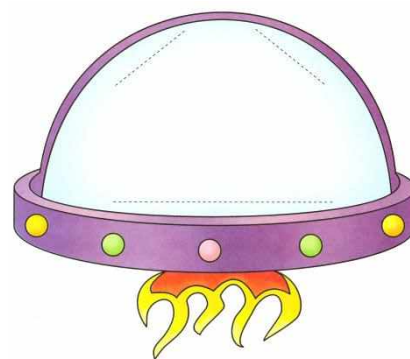


Образец ответа ребенка:

- Это львиная голова и львиный хвост, в зоопарк везут льва.
- В зоопарк везут льва, потому что это львиная голова и львиный хвост.

2 вариант.

Логопед сообщает детям о том, что в космосе живут необычные животные, и предлагает назвать, кто прилетел в зоопарк из космоса на летающей тарелке. Дети называют, чья голова, чей хвост показались в иллюминаторе летающей тарелки.



«Сосчитай-ка»

Задача: формировать умение согласовывать числительные один, три, пять с существительными по родам

Ход игры: на наборном полотне прикреплены цифры, у ребенка предметные картинки по теме недели (посуда, овощи, фрукты, игрушки и т.п.). Ребенок вставляет картинку в наборное полотно и произносит грамматическую фразу: «У меня одна кукла, один медведь, три куклы, три медведя, пять кукол, пять медведей»



ВАРИАНТЫ ИГР НА ИЗМЕНЕНИЕ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ ПО ЧИСЛАМ «Чудо»

На доске прикреплено изображение волшебника и карточки, изображающие большие предметы. Логопед говорит детям, что они сегодня будут помогать волшебнику превращать большие предметы в маленькие. Дети по очереди берут «волшебную палочку», дотрагиваются ею до любого предмета, называют слово ласково и заменяют картинку с большим предметом на картинку с маленьким.



Дидактические пособия, направленные на формирование связной речи

Гантели



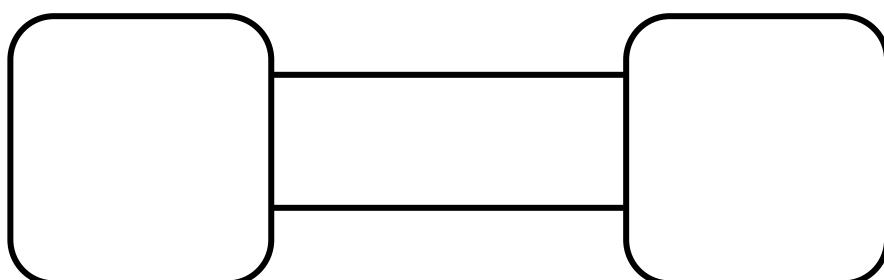
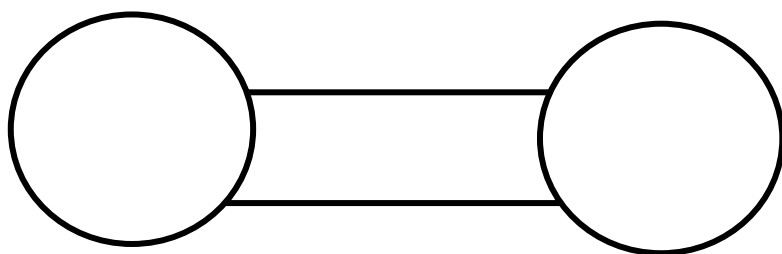
Цель: учить составлять предложения с двумя заданными словами, определять количество слов в предложении, автоматизировать и дифференцировать поставленные звуки на материале слов.

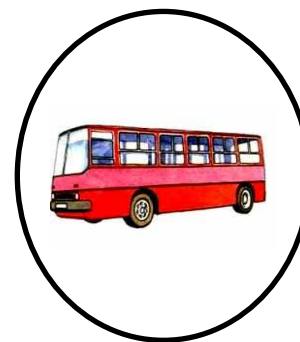
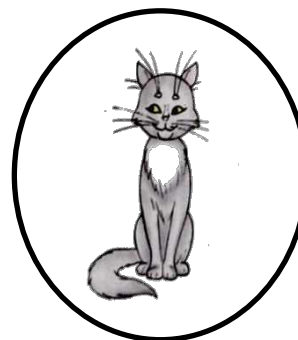
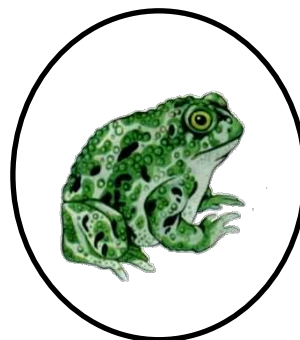
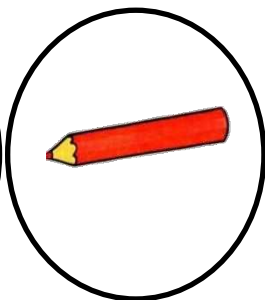
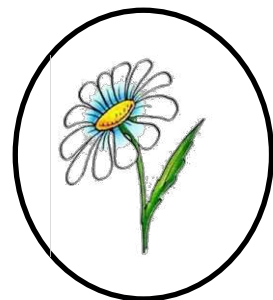
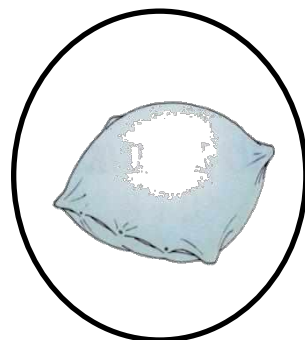
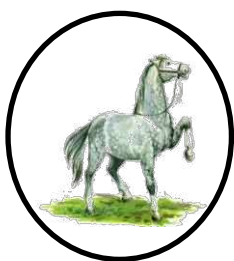
Подготовка к игре: из цветного картона вырезать 24 гантели по одному из шаблонов (см. Приложение 1), на гантели наклеить по 2 картинки (см. Приложение 2): шкаф-подушка, шарф-шуба, бусы-шляпа, лягушка-шишка, кошка-сарай, мышка-кактус; автобус-сом, лиса-самолет, кукушка-сова, санки-совок, коса-сапог, кувшин-стол; желудь-пила, ложка-ласточка, лапа-лошадь, скакалка-лодка, вилка-роза, корова-галка; ракета-зебра, ромашка-рак, морковь-рысь, рыба-ворона, топор-юла, яблоко-карандаш.

Варианты игры (на примере звуков С, Ш)

1. Перед ребенком игрушки-спортсмены: лиса и мишка. Мишка хочет поднимать только те гантели, на которых обе картинки со звуком Ш, а лиса, где обе картинки со звуком С (с целью усложнения задания некоторые гантели содержат по одной картинке с нужным звуком).

2. Логопед дает ребенку одну из гантелей и просит ребенка придумать предложение, где бы присутствовали оба слова (предложения могут быть шуточными). Когда предложение будет составлено, ребенок определяет количество слов в этом предложении. Чем больше слов в предложении, тем тяжелее гантели.





«ФРАЗОВЫЙ КОНСТРУКТОР»

Для формирования высказывания используются различные приемы: схемы для составления описательных рассказов, схемы предлогов, опорные карточки для мнемотехники. Ценность этого пособия состоит в том, что ребенок не только повторяет фразы, произнесенные педагогом, или другими детьми, а конструирует предложение самостоятельно или по образцу.

Цель: создание условий, способствующих предупреждению и устранению речевых нарушений.

Задачи:

- Обучение построению двухсловных и трёхсловных предложений; учить составлять фразу из двух слов;
- Установление лексико-грамматических отношений между членами предложения; формировать умение согласовывать слова в предложении;
- формировать умение распространять простые предложения однородными членами.
- Актуализация накопленного пассивного и активного словаря
- Формирование связности и чёткости высказывания
- Развитие зрительного, слухового и кинестетического анализаторов



«Фразовый конструктор» состоит из игровых полей, на которых представлены модели предложений:

Модель 1 «Составь фразу из двух слов»

- глагол+ существительное (готовит суп)
- существительное + глагол (яблоко висит)

Модель 2 «Составь предложение из трёх слов»

- существительное + глагол + существительное (мальчик пьёт сок)

Модель 3 «Составь предложение из четырех слов»

- существительное + глагол + существительное + существительное (мам дарит сыну подарок)
- существительное + глагол + предлог + существительное (бабушка готовит на плите)

Модель 4 «Распространение предложения однородными членами»

- существительное + глагол + существительное + существительное + существительное ()

Задания: подобрать

- к существительному глагол
- к глаголу существительные

Составь предложение

 Мальчик	 Дедушка
 в	 за
 Сидит	 Обувает

Составь фразу

Составь предложение

 Папа	 Девочка
 на	 с
 Идет	 Бежит

 Морковь	 Телевизор
 Парк	 Кухня

 Снег	 Собака
 Дача	 Дорога