

***Развитие звуковой стороны речи
через использование
дидактических игр.***

**из опыта работы учителя-логопеда
Рогуновой Светланы Юрьевны
МБДОУ «Детский сад № 20»**

Задачи:

1. Развивать звуковую сторону речи детей через дидактические игры на развитие:
 - слухового внимания;
 - фонематического слуха;
 - артикуляционной моторики;
 - мелкой моторики рук;
 - на постановку и автоматизацию звуков в слогах, словах, предложениях;
 - на автоматизацию в связной речи;
 - на развитие лексико-грамматических конструкций;
2. пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
3. расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
4. повысить познавательную активность и работоспособность детей;
5. активизировать процессы восприятия, внимания, памяти.

«Парные картинки»

Цель: автоматизация звуков в словах поставленные звуки, употребление существительных в ед. и мн. числе; а так, же в согласовании числительных с существительными.



“Лягушка ловит комариков”

Цель: автоматизация и дифференциация звуков З и ЗЬ.

Ход игры: если ребенок слышит слово, в котором твердый звук З, то синей фишкой закрывает больших комаров, а если мягкий ЗЬ, то зеленой маленьких комариков.



“Покорми клоуна”

Цель: автоматизация звука в словах, развития мелкой моторики рук.

Ход игры: ребёнок берёт горошину, придумывает слово на заданный звук. “Слово называй – горошинку бросай”.



"Подсолнух"

Цель: автоматизация звука в слове, развитие мелкой моторики.

Ход игры: Ребенок достает семечко из подсолнуха, открывает его и проговаривает, что там изображено, если он произнес слово правильно, то забирает семечко себе, если нет, взрослый забирает его.



«Рифмовочки»

Цель: автоматизировать слоги и рифмуемые слова с заданным звуком.

Ход игры: логопед проговаривает рифмовку по картинкам, а ребенок повторяет за ним. Например:

Очка – очка – очка – дочка, кочка, ночка.



«Гора»

Цель: автоматизация и дифференциация звука в словах.

Для сонорных звуков пособие изготавливается для трех позиций данного звука: открытый, закрытый слог и со стечением согласных.

Ход игры: поднимаемся и спускаемся по горе, называя слова столько раз, сколько камешков под картинкой.



«Что под листочком?»

Цель: автоматизация звука в словах, закрепление цвета, ориентировка на листе.

Ход игры: перед ребенком листочки разного цвета, нужно поднять листок и назвать картинку. Листочки можно поднимать произвольно, по цвету, по ориентировке на листе (верхняя строчка, нижняя, перед желтым листиком, после зеленого и т. д.).



«Сугроб»

Цель: автоматизация звука в словах, развитие дыхания, зрительной памяти.

Ход игры: перед ребенком карточка с картинками, закрытыми «снежным сугробом», сделанным из белой салфетки. Нужно подуть на «сугроб», чтобы он разлетелся, и можно было увидеть и назвать картинки. Потом сугроб закрывается и ребенок называет увиденные картинки.



«Рыбачок»

Цель: автоматизация звука в словах, развитие координации движений.

Ход игры: ребенок «ловит рыбку (со скрепкой)» на удочку с магнитом. Кто поймает больше, тот победил.



«Сухой бассейн»

Цель: автоматизация звука в словах, развитие мелкой моторики.

Ход игры: в небольшой емкости с сухим горохом находятся мелкие

игрушки (от киндер-сюрпризов) на заданный звук. Ребенок на ощупь находит игрушку, достает ее и называет.

Вариант I: ребенок ощупывает игрушку, называет, а потом достает.

Вариант II: поверх емкости надевается матерчатая «крышка» с одним отверстием; ребенок опускает туда одну руку и без зрительного контроля называет игрушку, а потом достает.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ