

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

**НА ТЕМУ:
«УПРАЖНЕНИЯ, ИГРЫ И ТВОРЧЕСКИЕ
ЗАДАНИЯ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА
АВТОМАТИЗАЦИЮ ШИПЯЩИХ ЗВУКОВ В
ТЕКСТЕ»**

**КАЛУГИНОЙ ЮЛИИ АЛЕКСАНДРОВНЫ
УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД ГБДОУ ДЕТСКИЙ САД №95**

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
2017Г.**

1. Упражнения, направленные на автоматизацию шипящих звуков в тексте

- ◎ проговаривание чистоговорок
- ◎ проговаривание скороговорок, пословиц
- ◎ проговаривание, заучивание загадок, считалок
- ◎ проговаривание, заучивание стихотворений, потешек
- ◎ проговаривание, пересказ текстов

2. Игры, направленные на автоматизацию шипящих звуков в тексте.

Игры могут быть использованы при работе с сюжетными и предметными картинками, на физкультминутках, на прогулке.

1. Игра «Сказки»

Цель:

1. Развитие связной речи.
2. Автоматизация шипящих звуков в тексте.
3. Развитие симультанных процессов.
4. Развитие умения выделять главную мысль.

Оборудование: игровое поле, 24 карточки, 4 фишки разного цвета, кубик и книжка с русскими народными сказками «Теремок», «Репка», «Колобок», «Петушок и бобовое зернышко».



Описание игры:

Игра первая. Играют 2-4 человека. Все карточки перемешиваются и кладутся на середину стола рисунками вверх. Играющие определяют очередность ходов по жребью. Тот, кто начинает игру, внимательно рассматривает картинки, лежащие на столе, и старается быстро найти иллюстрацию, относящуюся к началу одной из четырех сказок. Найдя такую карточку, он берет ее, кладет перед собой и начинает рассказ.

Например: «Посадил дед репку. Выросла репка большая-пребольшая», и т.д. Затем второй играющий ищет среди карточек, лежащих на столе, первую карточку-иллюстрацию к следующей сказке. Найдя ее, он кладет карточку перед собой и рассказывает начало своей сказки. Так же делает и следующий участник игры и т.д.

Затем каждый играющий по очереди старается быстро найти среди карточек свою, иллюстрирующую следующий эпизод сказки. Так, подбирая и рассказывая сказку, играющие стараются как можно быстрее подобрать картинки к своей сказке и рассказать ее. Выигравшим считается тот, кто лучше всех знает сказку – тот, кто первым соберет все шесть карточек и правильно расскажет сказку.



Игра вторая. Играют 2-4 человека. Картинки перемешивают и раздают играющим поровну. Затем при помощи считалки определяют очередность ходов. Тот, кто начинает игру, рассматривает свои картинки, стараясь найти среди них картинку, иллюстрирующую начало сказки. Если он нашел такую картинку, то кладет ее на середину стола. Если же не нашел, то пропускает ход. Второй участник так же рассматривает внимательно свои картинки и старается найти среди них вторую картинку, следующую по сюжету за первой, выложенной на столе. Если у него нет такой карточки, то он может положить на стол (под выложенной до него картинкой) любую другую картинку, иллюстрирующую начало другой сказки. Следующий играющий может положить на стол рядом с выложенными ранее картинками свою картинку, или первую картинку из следующей сказки и т.д. Если играющий ошибся и положил картинку неправильно, он пропускает ход. Тот, кто положит последнюю – шестую картинку в ряду, получает фишку. Игра заканчивается, когда все дети выложат все четыре ряда картинок. Выигрывает тот, кто к концу игры соберет больше фишек.



2. Игра «Домики-сказки»

Цель:

1. Развитие связной речи.
2. Автоматизация шипящих звуков в тексте.
3. Развитие симультанных процессов.
4. Развитие умения выделять главную мысль.

Оборудование: : 6 больших сюжетных картинок, на которых нарисованы сказочные домики, 24 маленьких предметных картинок, на которых нарисованы герои сказок.

Первый домик – из сказки «Красная шапочка».

В нем живут: Красная шапочка, бабушка, серый волк и дровосек.

Второй домик – из сказки «Три поросенка».

В нем живут три поросенка и волк.

Третий домик – из сказки «Два жадных медвежонка». В нем живут: мама-медведица, два медвежонка и лиса.

Четвертый домик – из сказки «Царевна-лягушка». В нем живут: Царевна-лягушка, Василиса Премудрая, Иван-царевич и Баба-Яга.

Пятый домик – из сказки «Дюймовочка». В нем живут: Дюймовочка, крот, ласточка и полевая мышь.

Шестой домик – из сказки «Петушок и бобовое зернышко». В нем живут: петушок, курочка, кузнец и коровушка.



Описание: **Игра первая.** В игре могут принимать участие 2-6 ребят. Логопед показывает ребятам большие карты и рассказывает, что на них нарисовано, о какой сказке идет речь. Дети должны найти героев каждой сказки и вспомнить содержание каждой сказки.



Игра вторая. Играть может один ребенок.

Ребенок должен найти лишние картинки, которые не подходят к сюжету и рассказать, почему они не подходят. Т.о. ребенок рассказывает две сказки.



3. Игры, используемые на физкультминутках и на прогулке.

Со звуком (ш): «Кот на крыше», «Маленькие ножки бежали по дорожке».

Со звуком (ж): «Жуки», «Пчелы».

Со звуком (ч): «Солнечные зайчики», «Чижик».

Со звуком (щ): «Теремок», «Коршун».





**3. Творческие задания,
направленные на автоматизацию
шипящих звуков в тексте.**

1. Составление рассказов по предметным картинкам.

Игра «Отгадай картинку».

Цель: 1. Автоматизация шипящих звуков в тексте.

2. Развитие связной речи.

Оборудование: предметные картинки (шапка, жук, качели, ящик и др.)

Описание: дети составляют рассказы-описания по предметным картинкам.

Другие дети должны отгадать заданную картинку.



2. Составление рассказов по сюжетной картинке.

Игра «Кто больше предложений придумает».

Цель: 1. Автоматизация шипящих звуков в тексте.

2. Развитие связной речи.

Оборудование: сюжетные картинки («Мишка», «Неожиданная встреча»).

Описание: Логопед придумывает название рассказа. Играют 3-5 человек. Каждый ребенок составляет предложение по сюжетной картинке. Все предложения должны быть связаны по смыслу.

Кто не может составить предложение, выходит из игры. Выигрывает тот, кто составляет предложения и остается последний.



3. Составление фантастического рассказа по картинке с нереальным сюжетом.

Игра «Волшебные превращения»

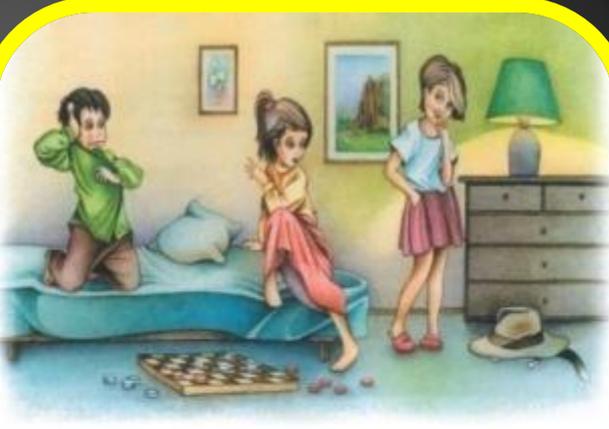
Цель: 1. Автоматизация шипящих звуков в тексте.

2. Развитие связной речи.

3. Развитие воображения.

Оборудование: сюжетная картинка («Котишка-плутишка»).

Описание: Логопед придумывает название рассказа. Игруют 2-4 ребенка. Дети придумывают невероятные, фантастические предложения связанные по смыслу, глядя на картинку. За оригинальные предложения ребенок получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.



Автоматизация и дифференциация шипящих звуков

Дифференциация звуков [Ш] — [Ж]

Котишка-плутишка

Живёт у Наташи котишка — шалуи и плутишка. Шалит котишка каждый день: то карандаши под шкаф закатит, то подушку порвёт, то на шторе повиснет. Недавно пришли к Наташе Алёша и Маша в шашки сразаться. Вдруг Маша как подпрыгнет: по полу к ней движется живая шляпа. Алёша от ужаса прыгнул на кушетку. А Наташа улыбается: «Это же мой котишка-плутишка шалит!»

Слова, произношение которых следует отработать для пересказа текста: живёт, у Наташи, котишка, шалуи, плутишка, шалит, каждый, карандаши, под шкаф, подушку, на шторе, пришли, к Наташе, Алёша, Маша, в шашки, сразаться, движется, живая, шляпа, от ужаса, на кушетку, это же.

4. Составление рассказа по серии сюжетных картинок.

- Цель:** 1. Автоматизация шипящих звуков в тексте.
2. Развитие связной речи.
3. Развитие сукцессивных процессов (рядовосприятия).
4. Развитие аналитико-синтетической деятельности (операций сравнения, обобщения, анализа, синтеза) и логического мышления.

А) Серия дана сразу.

Используются картинки:

-«Собаки и вороны»

-«Шалун», «Доигрались!»



Б) Дети должны по памяти установить последовательность событий и пересказать прочитанный текст.

Используется серия: «Весна наступила», «Нашли ежа».



В) Найти лишнюю картинку в серии сюжетных картинок. («Нашли ежа»).



Г) Определить ошибку в последовательности картинок после прочтения рассказа, без прочтения рассказа.

(«Зайка и морковка»).



Д) Составление ассоциативной цепочки и придумывание рассказа.

Игра «Ассоциации».

Оборудование: цепочка из трех картинок.

Например: корова – молоко – сыр, масло, сметана.

Описание: играть могут 1-4 человека. Необходимо установить связь между картинками и составить рассказ.



5. Сравнение 2-х сюжетных картинок , на которых детали различны.

Игра «Одинаковое и разное».

Цель: 1. Автоматизация шипящих звуков в тексте.

2. Развитие связной речи.

3. Развитие внимания, памяти.

4. Развитие мышления – операций сравнения, анализа, синтеза.

5. Развитие симультанного восприятия.

Оборудование: 2 сюжетные картинки с различными деталями.

Описание: играть могут 2-4 человека.

Сначала дети должны найти общие детали, потом различные.

За каждый правильный ответ, дети получают фишку.

Выигрывает тот, у кого больше фишек.



Спасибо за внимание!