

Презентация пособий

Составитель: Сторожук Н.С.

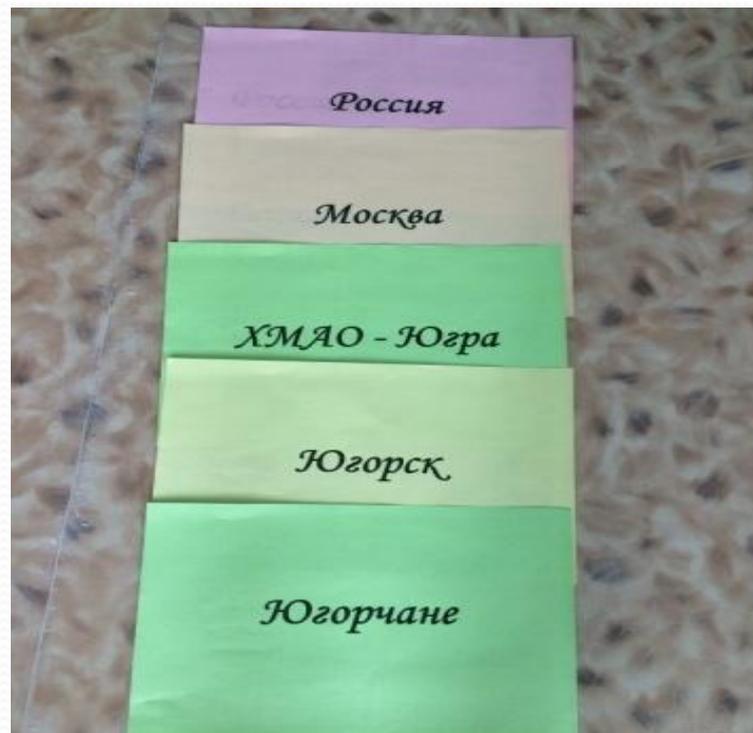
Игра «Системный лифт»

Цель: Развивать умение анализировать и обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта.

«Системный лифт» графически выглядит, как трёхэтажный дом - введение понятия, для дальнейшей работы НС – С – ПС; гнездо – 1 этаж, птица – 2 этаж.

Раньше была икринкой - стала лягушкой.

Будущее человека. Сейчас маленький потом – большой.



Дидактическая игра «Лесные ягоды и деревья родного края»

ЦЕЛЬ: научить детей находить ягоды родного края и деревья

Правила игры. На столе справа лежат карточки с изображением ягод, растущих на севере и юге нашей страны. Первой команде необходимо выбрать только северные ягоды и разместить их на фланелеграфе справа. Второй команде необходимо среди карточек на столе слева выбрать только те деревья, которые растут только в нашем родном крае и разместить их на фланелеграфе слева.

1-ая команда - отбирает ягоды, растущие на севере
2-ая команда – отбирает деревья и кустарники севера



Дидактическая игра «Семья слов»

Цель: учить образовывать родственные слова к существительному – лист. Использую принцип мнемотехники. Символы являются подсказками для детей. Звезда – основное слово (лист) ; большая гора – превосходную степень (листище) ; маленькая гора – уменьшительно- ласкательную степень (листик, листочек, красная лента – прилагательное (листовой салат, три прямоугольника – множественное число (листья) ; рука – действие (листопад) .Пустые кармашки для других слов, которые возможно образовать.



Дидактическая игра «Веселые гусенички»

Цели и задачи:

- Развивать фонематический слух у детей.
- Учить определять место звука в слове (начало, середина, конец).

Описание: В глазу у гусеницы написана буква, на теле – нарисованы три круга. К каждой гусенице прилагаются круги, их размер соответствует размеру нарисованных кругов на теле гусеницы, с картинками, в названии которых есть данный звук.

Возраст детей: 5-7 лет

Варианты заданий:

- Подобрать картинки с предметами, название которых начинается на данный звук.
- Подобрать картинки с предметами, в названии которых есть данный звук (в начале, середине, в конце)

Применение:

- как часть занятия
- во время индивидуальной работы с детьми
- во время самостоятельной деятельности детей



Дидактическая игра для обучения грамоте старших дошкольников «Собери гусеничку»

Задача: Учить определять количество звуков в словах. Учить подбирать слова с заданным звуком, определять его месторасположение. Совершенствовать умение различать гласные и согласные звуки. Учить составлять слоги, повторять буквы алфавита.

Эту игру я изготовила вместе с ребятами. Мы вместе вырезали кружочки, приклеивали буквы, этот процесс их так завлёк, что им хотелось поскорей узнать как же можно с этим всем поиграть. В эту игру можно играть индивидуально и небольшими группами детей. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, я убедилась в том, что играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания и лучше развиваются.



Дидактическая игра по развитию речи «Слоговое лото»

В пособие "Слоговое лото" входят карточки с разноцветными картинками, слоги.

Задача: учить выделять из слов – названий картинок первый слог, составлять новое слово; развивать фонематическое восприятие. Для детей 6-7 лет.

Ход игры: играет 1-2 ребёнка, детям раздают карточки, на которых изображены картинки. На карточке спрятано новое слово. Его надо составить, выделив из каждого слова на картинке первый слог, а затем сложить слово.



Логопедическая игра «Помоги мальчику Саше»

Тема: автоматизация звука С.

Цель игры:

- автоматизация звука «С» в словах (предложениях) ;
- развитие моторики артикуляционного аппарата;
- развитие пальчиковой моторики;
- формирование правильной голосовыдыхаемой струи, кинестетических ощущений;
- развитие фонематического слуха, навыков звуко-буквенного анализа слов (определение места заданного звука в слове - в начале, середине или в конце слова) ;
- развитие умения составлять предложения.

Игровая задача: Мальчик Саша потерялся, давай поможем ему найти дорогу домой. Дорожку будем выкладывать фишками (камушками). Фишку (камушек) будем класть на ту картинку, в названии которой есть звук «С»



Логопедическая игра «Медвежонок Миша ищет малину»

Тема: Автоматизация звука Ш.

Цель игры:

- автоматизация звука «Ш» в словах (предложениях) ;
- развитие моторики артикуляционного аппарата;
- развитие пальчиковой моторики;
- формирование правильной голосовыдыхаемой струи, кинестетических ощущений;
- развитие фонематического слуха, навыков звуко-буквенного анализа слов;

Игровая задача: Медвежонок Миша очень любит малину. Мама медвежонка приготовила для него целую корзину малины, а он не может ее найти. Давай ему поможем. Дорожку будем выкладывать фишками (камушками). Фишку (камушек) будем класть на ту картинку, в названии которой есть звук «Ш».



Логопедические игры для автоматизации и дифференциации звуков

Игра "Лунтик-художник"

Задача: дифференциация звуков [р] и [л].

Оборудование: картинка с изображениями Лунтика с красками; 2 мольберта – один с изображением буквы Р, другой – с изображением буквы Л; предметные картинки со звуками [л] и [р].

Инструкция: Лунтик очень любит рисовать. Он нарисовал уже очень много картин, но когда рисовал их, складывал в одну стопку. И теперь нам с тобой нужно помочь ему разобрать картины: на один мольберт мы будем класть картины, в названии которых есть звук [р], а на другой - со звуком [л].



Дидактическая игра «Веселые малыши»

Цель: Дифференциация звуков С-Ш.

Описание игры:

1 вариант.

Задача: дифференциация звуков С-Ш в слогах.

Оборудование: картинки малышей с мыльными пузырями, картинки мыльных пузырей со слогами.

Ход игры:

Логопед-Воспитатель: Познакомьтесь это веселые малыши Соня и Миша. Они очень любят играть с мыльными пузырями, но малыши только учатся и пузырьки получаются маленькие. Хочешь поиграть вместе с ними? Тогда бери пузырик и повторяй за мной (если ребенок умеет читать, то произносит сам).

Образец: Са - ша, со – шо, су – шу, сы – ши.



Дидактическая игра «Веселые малыши»

2 вариант.

Задача: дифференциация звуков С-Ш в словах, словосочетаниях.

Оборудование: картинки малышей с мыльными пузырями, картинки парных цветных мыльных пузырей с предметными картинками.

Ход игры:

Логопед-Воспитатель выкладывает два мыльных пузыря одного цвета, просит ребенка их перевернуть и назвать, что на них изображено.

Образец: Мишка – миска, уши - усы, касса - каша, крыша - крыса.

Попросить ребенка назвать у кого, что получилось.

Образец: У Сони мишка – у Миши миска



Дидактическая игра «Веселые малыши»

3 вариант

Задача: дифференциация звуков С-Ш в словосочетаниях, предложениях.

Оборудование: картинки малышей с мыльными пузырями, картинки мыльных пузырей с предметными картинками.

Ход игры:

Логопед-Воспитатель: Для Сони мы будем выбирать пузырьки с картинками в названии которых слышится звук Ш, а для Миши в которых слышится С. Выбирай пузырик и называй для кого это.

Ребенок: Кошка для Сони; собака для Миши...

Логопед-Воспитатель: назови все, что получилось у Сони и Миши.

Ребенок: У Сони кошка, шайба, шапка, шуба, машинка.

У Миши собака, санки, сапоги, сумка, скакалка.

Логопед-Воспитатель: Как ты думаешь, все ли предметы подходят для Сони и Миши? Пусть ребята поменяются тем, что им не подходит.

Ребенок: Соня отдаст Мише машинку, а Миша Соне скакалку. Миша отдаст Соне санки, а Соня Мише шайбу. Миша отдаст Соне сумку, а Соня Мише шапку.

Логопед-Воспитатель: Чем поменялись малыши?

Ребенок: Малыши поменялись машинкой и скакалкой. Малыши поменялись санками и шайбой. Малыши поменялись сумкой и шапкой.



Дидактическая игра «Веселые малыши»

4 вариант

Задача: дифференциация звуков С-Ш в словах.

Оборудование: картинка малыша с мыльными пузырями, картинки больших мыльных пузырей со словами.

Ход игры:

Логопед-Воспитатель: У Сони и Миши есть друг Саша. Хочешь с ним познакомиться? Он научит тебя дуть большие пузырьки. Выбирай пузырик и повторяй за мной.

Образец: Пишу – несу, ваш – вас, шило – сила...





Спасибо за внимание!