Советы логопеда для родителей

Речевые дидактические игры:

Возросшее за последнее время количество детей с речевыми нарушениями разной этиологии и сложности требует от специалистов внимания и скрупулезной работы. Но информационная плотность дошкольной ступени обучения детей и подготовка их к школе, требует от учителя-логопеда решения сложных задач поиска эффективных форм и методов работы по исправлению речевых нарушений. Чтобы повысить интерес детей к логопедическим занятиям, нужны разнообразные творческие задания, новые подходы к упражнениям по коррекции звукопроизношения.

Такой формой может быть только игра — как ведущая деятельность ребенка дошкольного возраста, — естественная среда его развития. Обучающий материал, который преподносится ребенку в игровой форме, усваивается быстрее, легче и дает более высокие результаты; сложные и порой малоинтересные логопедические упражнения становятся для ребенка увлекательным занятием.

Это позволяет решить сразу несколько задач:

- 1. Пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе коррекции звукопроизношения.
- 2. Расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков.
- 3. Повысить познавательную активность и работоспособность.
- 4. Активизировать процессы восприятия, внимания, памяти.
- 5.Плавно регулировать поведенческие трудности детей.
- 6. Увеличить объем коррекционного воздействия, включив игровые упражнения в режимные моменты.

1. Дидактическая игра «Звуковые кубики»

Цель: автоматизация поставленных звуков в словах (свистящих, шипящих звуков и соноров).

Содержание работы:

логопед предлагает рассмотреть один кубик и назвать все картинки, правильно проговаривая автоматизируемый звук. Можно предложить кинуть (катнуть)

кубик на стол и назвать ту картинку, которая окажется сверху, можно предложить повторить словосочетание с этими звуками.

2. Дидактическая игра «Ловкий волчок»

Цель: автоматизация поставленных звуков (свистящих, шипящих звуков и соноров).

Содержание работы:

ребенку предлагается рассмотреть картинки. Затем в центр игрового поля кладутся шарики, ребенок вращает юлу, и шарики разлетаются, при этом попадая в специальные углубления. Ребенок называет картинки, на которых остановились шарики. Игра продолжается несколько раз, пока не будут названы все картинки.

3. Дидактическая игра «Подарки для матрешек»

Цель: дифференциация поставленных звуков [л - p] в словах.

Содержание работы:

логопед предлагает посмотреть и назвать картинки. Ребенок должен определить, какой из двух звуков слышно в слове и «подарить» картинку соответствующей матрешке. В игре есть картинки для дифференциации звуков: $[\mathbf{u} - \mathbf{x}], [\mathbf{c} - \mathbf{3}], [\mathbf{n} - \mathbf{p}], [\mathbf{c} - \mathbf{u}], [\mathbf{3} - \mathbf{x}].$

4. Дидактическая игра «Ромашка»

Цель: дифференциация поставленных звуков [с - ш] в словах.

Содержание работы:

на столе макеты ромашек и лепестки к ним. Ребенку предлагается называть картинку на лепестке цветка, правильно проговаривая дифференцируемые звуки, и составить ромашки. В игре есть картинки для дифференциации звуков: [m-x], [c-3], [n-p], [c-m], [s-x].

5. Дидактическая игра «Урожай»

Цель: дифференциация поставленных звуков [р - л] в словах.

Содержание работы: на столе ведерки и набор яблочек. Ребенку предлагается называть картинку на яблочке, правильно проговаривая дифференцируемые звуки, и складывать их в ведерки. В игре есть картинки для дифференциации звуков: $[\mathbf{m} - \mathbf{x}]$, $[\mathbf{c} - \mathbf{s}]$, $[\mathbf{n} - \mathbf{p}]$, $[\mathbf{c} - \mathbf{m}]$, $[\mathbf{s} - \mathbf{x}]$.

6. <u>Игровое упражнение «Подскажи словечко»</u>

Цель: автоматизация и дифференциация звуков [л - р] в словах.

Содержание работы:

логопед читает стихотворную строчку, ребенок, глядя на картинку подсказывает последнее слово, при этом определяет какой звук слышится [л] или [р].

7. Игровое упражнение «Отгадай загадку»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков [л - р] в словах.

Содержание работы:

логопед предлагает рассмотреть набор картинок, выложенных перед ребенком в произвольном порядке. Затем логопед загадывает загадку, ребенок выбирает картинку и называет ее, при этом определяет какой звук слышится [л] или [р].