

Игры для автоматизации звука «Р»

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА УЧИТЕЛЕМ-
ЛОГОПЕДОМ ГБДОУ ДЕТСКИЙ САД №116
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНК-
ПЕТЕРБУРГА
ЦВЕТКОВОЙ А.Н.



2013 г.

«Бабочка»

Описание игр



Р
А

Р
О

РУ

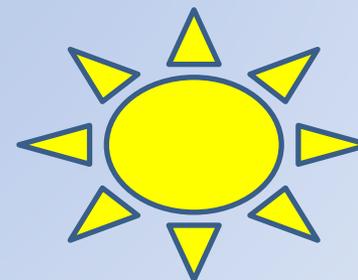
Р
Ы

А
Р

О
Р

РЭ

УР



Доскажи словечко

Описани
е

Вот высокая



Тут зелёная



Там глубокая



А на ней
лежат



В зоопарке



Купим
спелый



Скачет в гости



Красный он, как



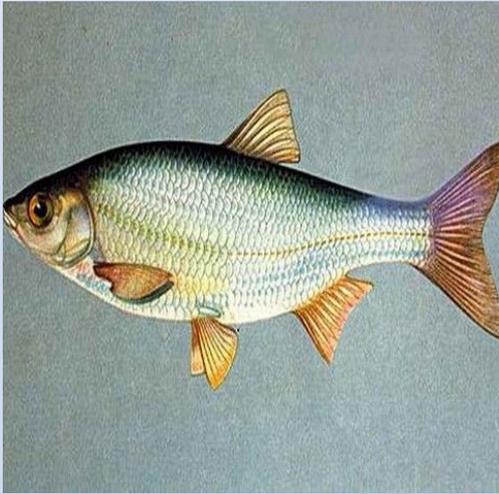
«Четвёртый лишний»

[описание](#)



«Четвёртый лишний»

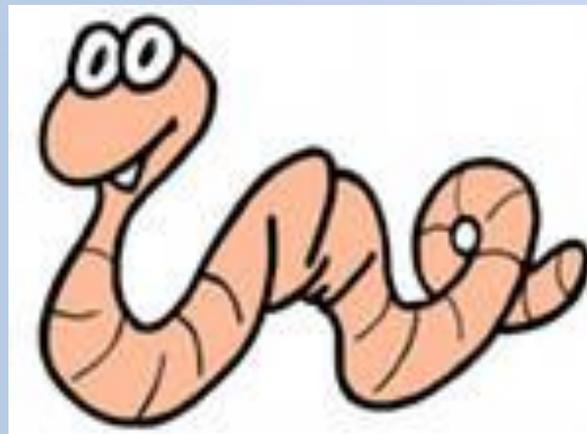




**«Четвёртый
лишний»**



«Четвёртый лишний»



Найди пару



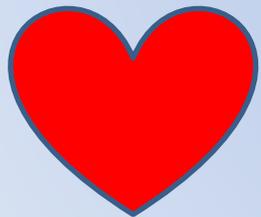
Придумай предложение по картинке.



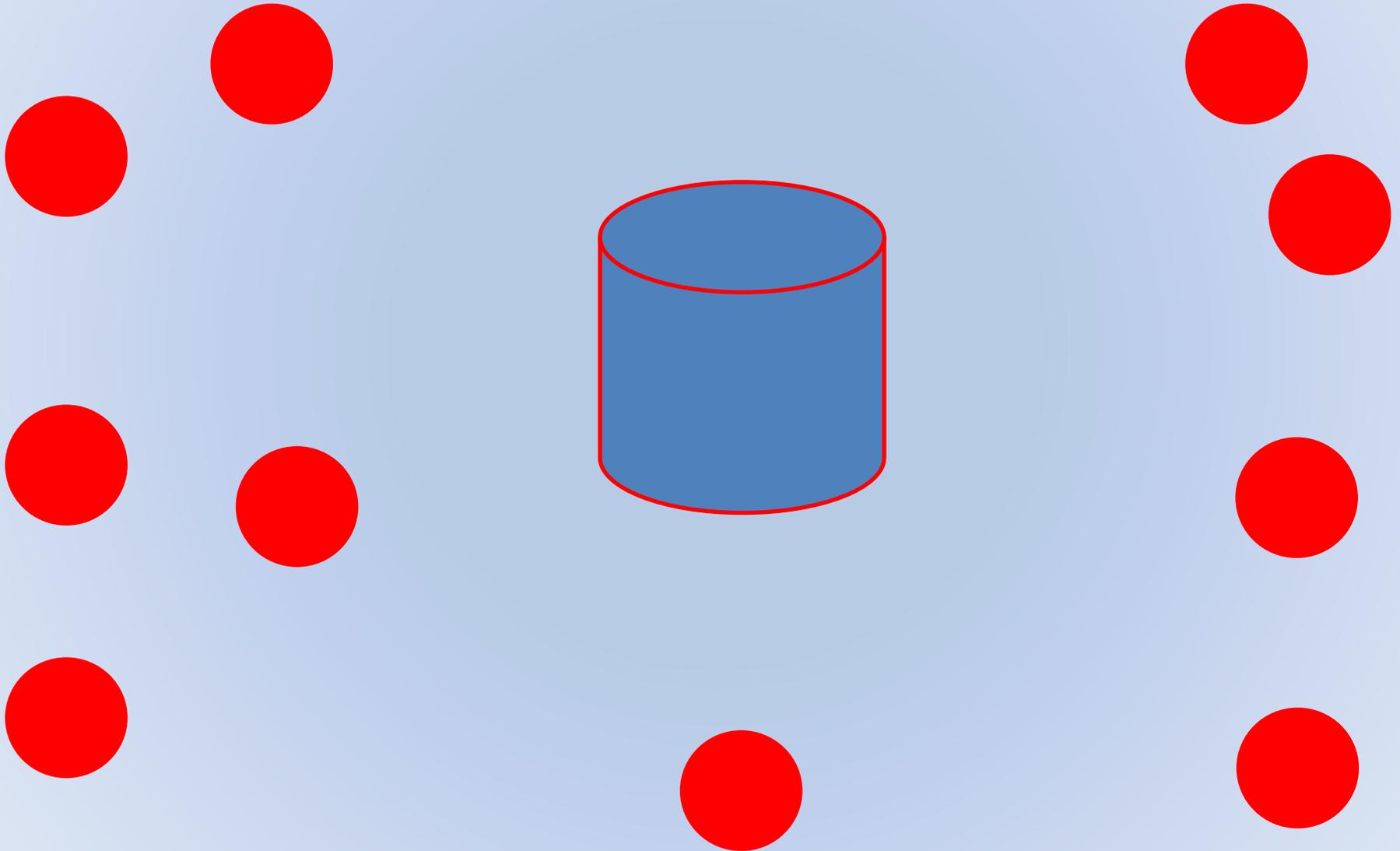
Что делает робот-трубач?



Что делает барабанщик?

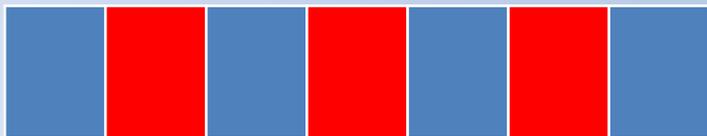
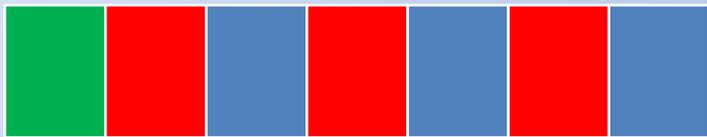


Один-много

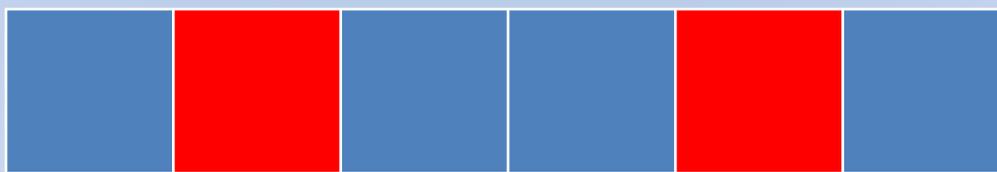


Подбери схему к слову

[описание](#)



Подбери к схеме слово



Составь предложение по картинке



Рая держит в руках корзину с фруктами.

Вернуться в
[начало](#)
презентации

«Бабочки»

[играть](#)

Цель: автоматизация звука в слогах.

«Перелетай» с бабочкой с облачка на облачко и читай (повторяй за логопедом) слоги.

«Доскажи словечко»

[играть](#)

Цель: автоматизация звука в словах.

Взрослый читает предложение, ребёнок заканчивает, договаривая одно слово.

«Четвёртый лишний»

[играт](#)

[ь](#)

Цель: Автоматизация звука в словах.

Развитие фонематического восприятия.

Нужно выбрать картинку, в названии которой нет автоматизируемого звука. (Ребёнок наводит курсор на картинку, «щёлкает» по ней, и если картинка выбрана правильно, она исчезнет.

«Найди пару».

[играть](#)

Цель: Автоматизация звука в словосочетаниях.

Развитие логического мышления.

Подбери к каждой картинке пару – найди между картинками логическую связь. (Ребёнок подбирает пару к картинкам из левого столбика, найдя пару, «щёлкает» по той картинке, к которой подбирал(левый столбик)

«Придумай предложение».

[играть](#)

Цель: автоматизация звука в предложении.

Развитие связной речи.

Придумай предложение по картинке.

«Один-много».

[играть](#)

Цель: автоматизация звука.

Согласование числительных с существительными.

Ребёнок считает круги «один красный круг, два красных круга» и т.д., при этом «щёлкает» мышкой по кругам.

«Подбери к слову схему»,
«Подбери схему к слову»

[играть](#)

Цель: автоматизация звуков, развитие навыка фонематического анализа.

Смысл игр заключается в том, что ребёнок подбирает схему к слову или наоборот, при этом он может мышкой удалять ненужные схемы (или картинки), в итоге останется правильная схема (или картинка), и если по ней «щёлкнуть», она окажется возле картинки (или схемы).



Автоматизация правильного произношения звука «Р» при помощи использования компьютерных технологий

Цель:

- Автоматизация звука , развитие фонематического восприятия, развитие связной речи с использованием ЭОР (*презентаций, выполненных на основе компьютерных технологий*);
- Стимулирование у ребёнка формирование познавательного интереса и общения.