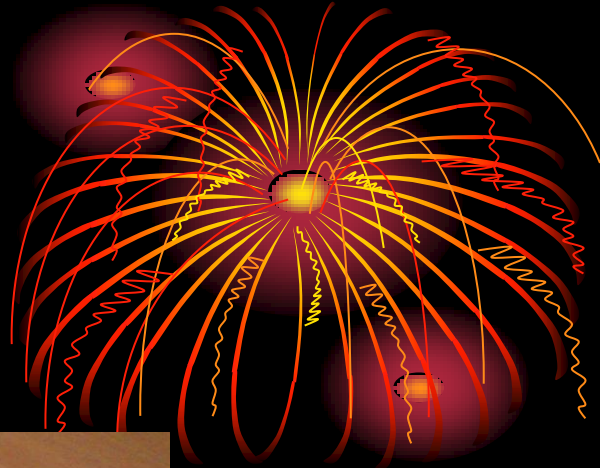




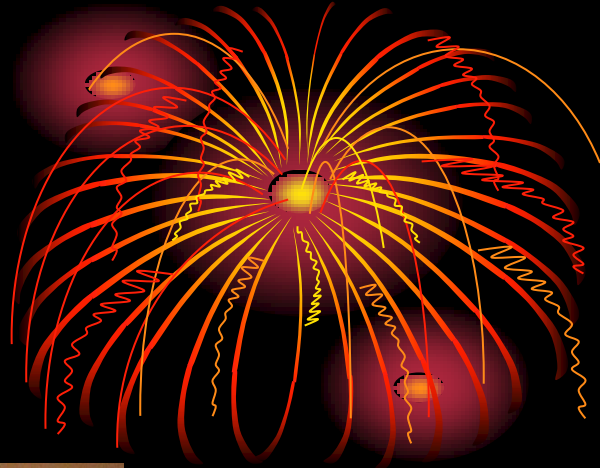
"Изюминка"

*Презентация дидактического материала
по образовательной области "Коммуникация"*

В домиках «он», «она», «они», «оно» живут слова мужского, женского, среднего рода единственного и множественного числа.



Цель: «Расселить» слова по домикам –
интуитивно определить их род и число без названия
терминов.

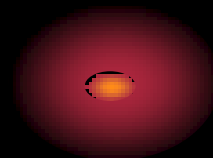
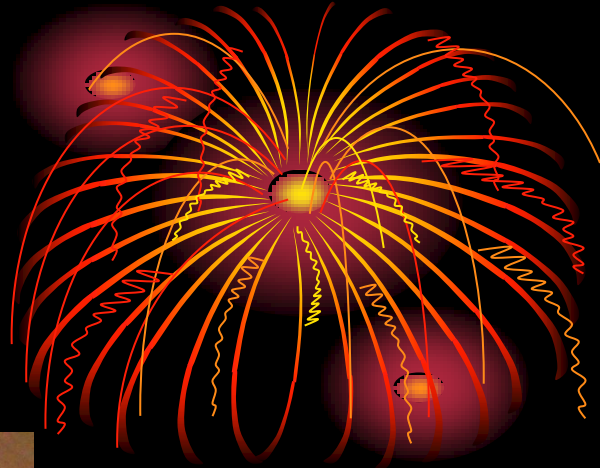


Игры на классификацию.

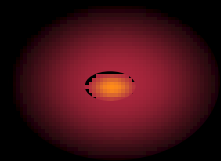
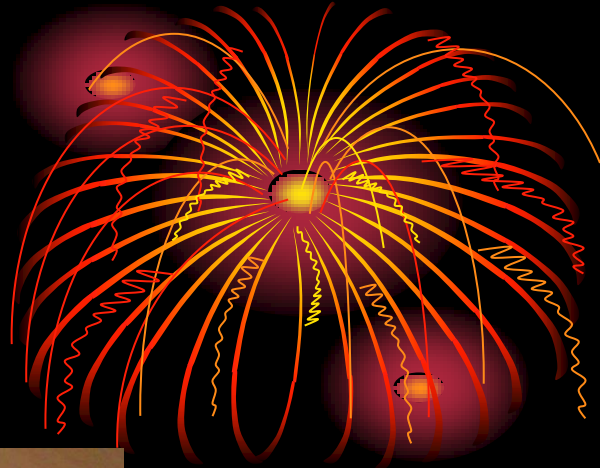
Настольно-печатная игра «Магазин».

Цель: учить детей группировать предметы по определённому признаку.

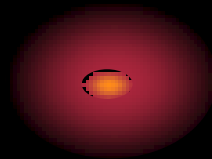
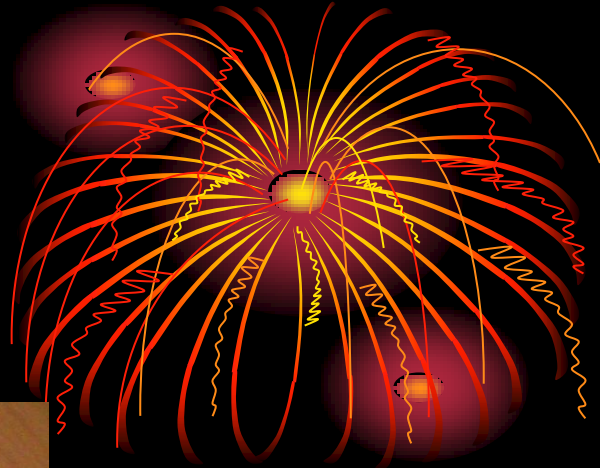
Развивать ассоциативные связи и фантазию; связную речь и умение составлять описания предметов. Развивать память.



Цель: развивать память, логику и сообразительность.



Тренировать внимание.



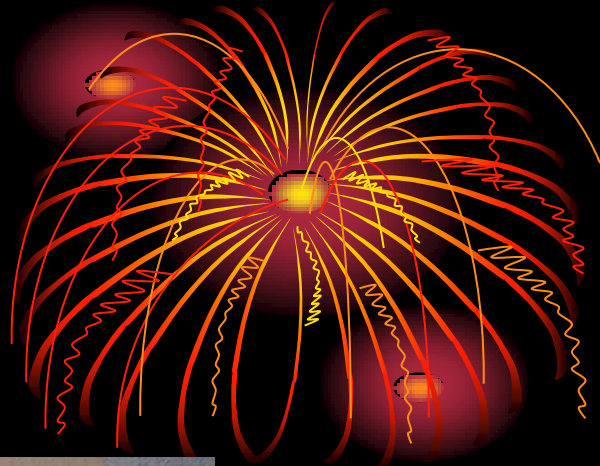
Игры на звукопроизношение.

Цель: учить определять звонкие и глухие звуки.

Прикроем уши ладонями произнесём звук «с» он произносится глухо, поэтому в ушах нет звона.

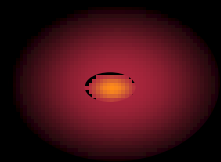
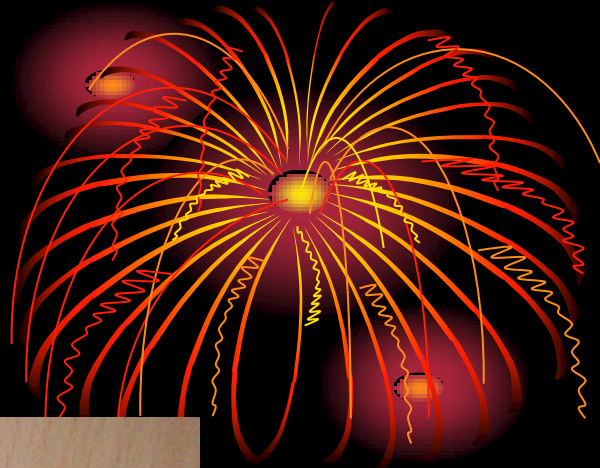
А при произнесении звука «з» - в ушах зазвенело, значит это звонкий звук.

Звонкие живут на крыше, глухие в подвале. Но есть звуки подружки, они живут в большой комнате.



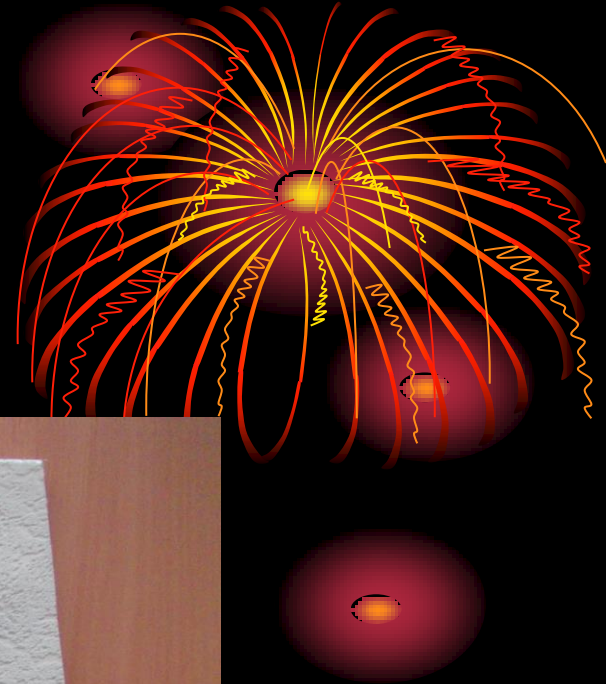
«Прятки».

Дидактическая игра на автоматизацию звуков, ориентацию на листе бумаги, развитие памяти.



Звуковая карусель.

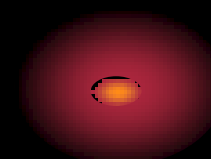
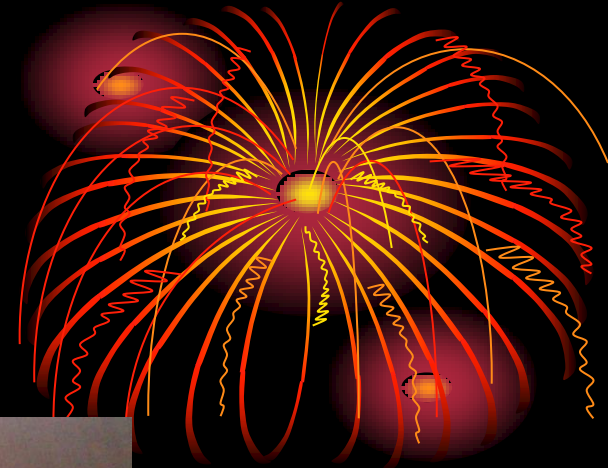
Цель: научить детей составлять слова из начальных звуков или соответствующих цифре над картинкой.



«Звуковой домик».

Цель: определить место автоматизируемого звука в словах-картинках

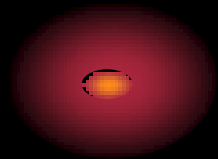
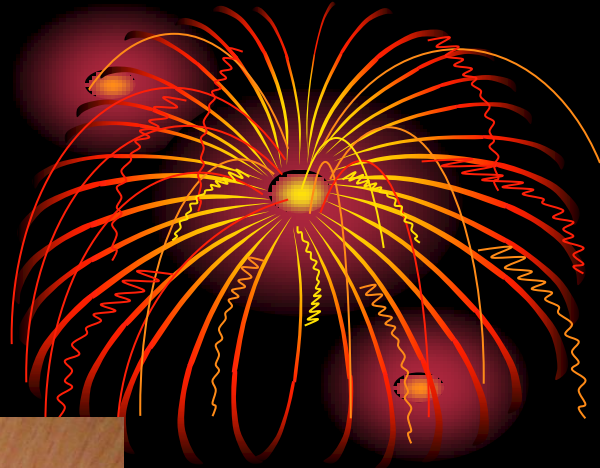
и соотносить их с соответствующими графическими схемами (таблицой-Домиком).



«Воздушные шары».

Цель: научить детей подбирать картинки,
название которых начинается на заданный звук.





«Весёлая гусеница».

Цель: составлять слова из слогов (1,2,3).

Учить определять количество слогов в слове.

