

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка - детский сад № 199 «Радужный»

Методическая разработка:

**«Эффективные игровые технологии, применяемые на
этапе автоматизации звуков»**

Улымова Татьяна Николаевна
Магомедова Шерипат Рамазановна
Пастернакевич Виктория Александровна

Содержание:

1. Содержание	2
2. Пояснительная записка	3
3. Содержательный компонент	3
4. Цель и задачи	4
5. Приемы проведения пальчиковых игр	6
6. Основные принципы проведения пальчиковых игр	6
7. Методические рекомендации по выполнению упражнений на развитие мелкой моторики с предметами	7
8. Приложение 1. Картотека пальчиковой гимнастики с предметами.	9
9. Приложение 2. Мастер – класс для педагогов «Развитие речи детей дошкольного возраста посредством нетрадиционных пальчиковых игр в свете ФГОС»	25
10. Приложение 3. Буклет для мастер-класса педагогов по теме «Развитие речи детей дошкольного возраста посредством нетрадиционных пальчиковых игр»	26
11. Приложение 4. Консультация для родителей: "Использование нетрадиционного материала для развития мелкой моторики рук"	27
12. Приложение 5. Буклет для родителей малышей по теме «С пальчиками играем-речь развиваем»	30
13. Приложение 6. Буклет для родителей детей дошкольного возраста «Пальчиковые игры с предметами»	31
14. Приложение 7. Сценарий развлечения для детей старшей группы «Страна пальчиковых игр»	32

Пояснительная записка.

Данная методическая разработка предназначена для учителей-логопедов и воспитателей дошкольных образовательных учреждений. Здесь представлены дидактические игры, которые позволяют весело и интересно автоматизировать звуки на всех этапах работы с дошкольниками.

Содержательный компонент.

Актуальность

Формирование у детей грамматически правильной, лексически богатой и фонетически чистой речи — одна из важнейших задач в общей системе обучения ребенка родному языку в дошкольном учреждении и семье. Правильная речь является одним из показателей готовности ребенка к обучению в школе, залогом успешного усвоения грамоты и чтения.

Чем богаче и правильнее речь ребенка, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности, содержательнее и полноценнее отношения со сверстниками и взрослыми, тем активнее осуществляется его психическое развитие.

Однако, в последнее десятилетие произошли большие изменения в образовательных структурах.

Наблюдаются два взаимосвязанных процесса:

- Усложнение научно – технического прогресса. Появилось больше компьютеров, мобильных телефонов, планшетов, телевизоров и других гаджетов, стал доступным Интернет. Соответственно это изменило и формы общения, хотя потребности в общении сохранились на том же уровне. Все меньше дети разговаривают и играют во дворе, в компаниях, больше взаимодействуют с компьютером, общаются через Интернет. Меньше разговаривают, глядя на человека, глаза в глаза, больше по телефону. Меньше общения посредством звука и больше посредством буквы.

- Усложнение дефектов речи. Характер, глубина, количество и структура дефектов речи изменились. Во – первых, если раньше был нарушен один звук, то сейчас, как правило, не одна группа. Во – вторых, усложнились дефекты в самой структуре речи. Нарушены не только звуки, фонетико-фонематическое различение звуков, но и грамматика, и связная речь. Помимо всего этого, дети с речевыми проблемами имеют психологические особенности:

- Дефицит внимания;
- Низкий уровень развития самоконтроля.
- Низкий уровень познавательной активности.
- Быстрая утомляемость и, как следствие, низкая работоспособность.
- Особенности зрительно-пространственного восприятия.
- Низкий уровень мотивации к обучению.

Среди методов коррекции логопедических нарушений дошкольников с положительной стороны в плане эффективности зарекомендовали себя методы игровой терапии. Именно в ходе игры выстраивается система взаимоотношений дошкольника с внешним миром, развиваются психические функции, среди которых речь занимает основное место. Использование в

логопедической работе с детьми игровых технологий способствует предупреждению речевых нарушений. Ребёнок, свободно выражая свои мысли и чувства, развивает в игре речевые навыки.

Дети с речевыми нарушениями часто отстают от своих сверстников в физическом развитии (нарушение моторики), отличаются слабостью движений, психической истощаемостью, возбудимостью или замкнутостью, повышенной раздражительностью.

Нарушение общей и речевой моторики вызывает у них быстрое утомление при нагрузках на занятиях. В связи с этим детям с речевыми нарушениями необходимо больше времени и количества повторений, чем их сверстникам с нормой речи. Поскольку ведущим видом деятельности дошкольника является игра, мы стали использовать их на коррекционных занятиях.

Практическая значимость опыта заключается в том, что систематизированный материал, основанный на использовании различных игровых технологий, влияющих на формирование правильного звукопроизношения, может представлять интерес для учителей – логопедов, воспитателей, работающих с детьми дошкольного возраста имеющих речевые нарушения и их родителей в процессе совместной деятельности.

В настоящее время в продаже имеется большое количество пособий для автоматизации поставленных звуков в словах, словосочетаниях, предложениях и так до свободной речи, т.к. основная масса логопатов проходит этап автоматизации поставленных звуков изолированно и в слогах быстро и незаметно. Но иногда, дети испытывают на этом этапе значительные трудности, в силу возраста или особенностей развития, а учитывая специфику логопедической работы очень трудно удержать ребёнка на одном месте и добиться от него многократного повторения одного и того же звука до его автоматизации. Чтобы решить эту задачу и превратить однообразную и монотонную работу по закреплению произношения звука в интересную игру, приходится придумывать разнообразные способы, чтобы заинтересовать ребёнка игровыми сюжетами, моментами, приёмами, и желательно каждый раз новыми.

Поэтому мы строим свою работу таким образом, чтобы повышалась познавательная мотивация детей, чтобы ребёнок учился планировать, контролировать и оценивать учебные действия, мог работать в группе, вести диалог со взрослыми и другими детьми, умел отстаивать свое мнение.

Содержание моей работы направлено на обеспечение коррекции недостатков в развитии детей с речевыми нарушениями, на осуществление индивидуально-ориентированной педагогической помощи с учетом особенностей психофизического развития.

Целью использования игровой технологии в логопедической практике является повышение мотивации к занятиям, повышение работоспособности на занятиях, увеличение результативности коррекционно-развивающей работы, развитие любознательности, интереса к русскому языку, формирование предпосылок к учебной деятельности.

Задачи, решаемые данными дидактическими играми

1) Образовательные:

- повысить эффективность работы по автоматизации звуков
- активизация словаря детей;
- формирование звуковой культуры речи;
- формирование грамматического строя речи;

2) Развивающие:

- развитие фонематического слуха;
- развитие чувства ритма;
- развитие вербальной памяти;
- активизация всех компонентов речевой деятельности;

3) Воспитательные:

- воспитание целеустремленности;
- воспитание интереса, уважения и любви к русскому слову.

Для проведения коррекционно-развивающей работы с использованием игровых технологий в нашем кабинете подобраны игрушки, разнообразные дидактические игры.

Игрушки используются на занятиях, как герои, создающие мотивацию, игровую ситуацию и сюрпризный момент. Они погружают детей в какую-то сказочную или игровую ситуацию, где дети должны помочь героям или приглашают их поиграть, научить тому, чему учатся сами дети. В конце занятия они благодарят их за помощь. Такая игровая ситуация воспитывает нравственные чувства детей, они не просто учились произносить какой-либо звук, но и помогали герою выучить его любимый звук и т.п.

Особое внимание хотелось бы уделить дидактическим играм. Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактического материала мы используем:

игрушки, реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-прикладного искусства и др.), объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена и др.).

Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи:

- Расширять и уточнять знания детей
- Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация)
- Совершенствовать речь
- Развивать все психические процессы.

Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки, в которых дети выполняют определенные роли.

Словесные игры отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане на основе представлений и без опоры на наглядность. Поэтому словесные игры проводим в основном с детьми старшего дошкольного возраста. Среди этих игр много народных, связанных с

потешками, прибаутками, загадками, перевёртышами, игры-загадки («Какое это время года? », игры-предположения («Что было бы, если бы? »).

В коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими нарушение речи, дидактические игры подобраны по каждому направлению работы для решения узкой коррекционной задачи:

- 1) Формирование точных движений органов артикуляции (с помощью приёмов артикуляционной гимнастики).
- 2) Формирование направленной воздушной струи.
- 3) Развитие мелкой моторики:
 - а) с помощью пальчиковой гимнастики;
 - б) с помощью массажа рук;
 - в) с помощью самомассажа пальцев рук;
 - г) с помощью предметно-практической деятельности (шнуровка, лепка, мозаика, конструктор, плетение, нанизывание и т.д.).
- 4) Развитие фонематических процессов (фонематический слух, фонематическое восприятие, фонематические представления).
- 5) Отработка опорных звуков (это звуки, которые сходны с нарушенными по артикуляции (месту или способу образования), но произносимые ребёнком правильно).

В своей разработке большее внимание мы хотим уделить разделу «Звукопроизношение», т.к. при проведении работы по автоматизации, дифференциации звука и введения его в речь работа должна быть разнообразной и не наскучить ребёнку. Игровая мотивация стимулирует к заинтересованности в положительном результате. С другой стороны, игровая мотивация может служить и усложнением при закреплении навыка правильного произношения, т.к. увлечшись игровым сюжетом, ребёнок перестаёт контролировать произношение и может проиграть. Поэтому ему приходится концентрироваться на двух задачах одновременно: соблюдать правила игры и контролировать правильное произношение.

Всем нам известно, что работа над автоматизацией звуков ведется поэтапно от простого к сложному: сначала в слогах, словах, предложениях, в связной речи и в спонтанной речи. Предложенные нами игровые приёмы, можно адаптировать под любой этап автоматизации, всё зависит от нашей с вами фантазии.

Принципы эффективной автоматизации звуков

Обязательным условием эффективности коррекционно-логопедической работы на этапе автоматизации звуков является необходимость придерживаться следующих принципов:

1. Принцип фонетической доступности предполагает учет фонетических требований при подборе лексического материала для автоматизации и дифференциации фонем (лексический материал не должен содержать неправильно произносимых ребёнком звуков).

2. Принцип последовательности в отработке лексического материала (звук-слог-слово-предложение-рифмовки-стихи-рассказы-самостоятельная речь, от отражённой речи - к самостоятельной).

3. Принцип постепенного усложнения речевого материала (от сочетаний слов, к предложениям и рассказам, от рифмовок к стихам и т.д.).

4. Принцип соблюдения смысловой доступности (доступность лексического материала, соответствие возрасту ребёнка, при необходимости объясняем значение незнакомых слов).

5. Принцип утрированного произношения автоматизируемого звука (на первоначальных этапах автоматизации).

6. Принцип постепенного увеличения темпа отработки лексического материала.

7. Принцип систематичности занятий с логопедом, закрепление автоматизируемых звуков с родителями.

8. Принцип игровой направленности.

9. Принцип сознательности и активности (наличие у ребёнка положительной мотивации, стимулирование его со стороны педагога при необходимости)

10. Принцип учета индивидуальных особенностей ребёнка (смена видов деятельности, места, положения ребёнка и т.д.)

Предлагаемые игровые приёмы работы многократно используются нами на логопедических занятиях, на разных этапах автоматизации звуков, вызывают интерес у детей и способствуют эффективной автоматизации звуков.

I Автоматизация изолированного звука

1. «Кто дольше?»

Ход игры: ребенок и педагог соревнуются в правильном и длительном произношении звука (возможно использование длинного шнура – кто быстрее наматывает). Победитель отмечается каким-либо символом (звездочкой, кружочком и т.д.). Игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков.

2. «Кто больше?»

Ход игры: используется любой счетный материал (собачки, грибочки, квадратики и т.д.). За каждое правильное произнесение звука или слога педагог и ребенок берут себе по одной фигурке. Игру можно проводить с двумя-тремя детьми с односторонним нарушением произношения. В этом случае логопед оценивает его правильность и награждает участников.

3. «Научи Петрушку»

Ход игры: педагог берет пальчиковую куклу и просит ребенка научить ее правильно произносить тот или иной звук или слог. Ребенок выступает в роли учителя, Петрушка - ученика.

4. «Поедем на машине»

Ход игры: игра используется для автоматизации изолированного звука [р]. В тетради для индивидуальных занятий ребенок и педагог рисуют машину, от которой тянется извилистая дорожка к домику (деревцу, гаражу, скамейке и т.д.). Ребенок ставит палец на начало маршрута и, длительно произнося [р], ведет пальцем по дорожке. В результате он должен «доехать» до интересующего объекта. В первый раз разрешается делать 2-3 остановки в пути. Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода или самолета; для [з] - комарика; для [ж] - жука и т.д.

5.«Пальчики здороваются»

Ход игры: ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный звук. педагог следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребенка.

6.«Маленькие ножки бежали по дорожке...»

Ход игры: ребенок представляет, что указательный и средний пальцы - это ножки, большой палец прижимает безымянный и мизинец к середине ладони. Указательным и средним пальцами ребенок «шагает» по столу, произнося на каждый «шажок» заданный звук.

7.«Прокати мяч»

Ход игры: педагог предлагает ребенку прокатить по полу мяч из одного конца кабинета в другой, произнося при этом заданный звук. Используется для автоматизации шипящих, свистящих и сонорных звуков. Также ребенок может подбрасывать мяч вверх

8.«Звуковые дорожки»

Упражнение направлено на отработку длительного произнесения автоматизируемого звука. Ребёнок ведёт пальчик по дорожке и произносит автоматизируемый звук.

9.«Веселое рисование»

Ребенок на подносе с крупой (манкой) рисует узоры и произносит автоматизируемый звук

10.«Рисуем дорожки»

Ребенок рисует карандашом дорожки, помогает героям сюжета добраться до дома, до мамы и произносит автоматизируемый звук

11.«Пружинка»

Ребёнок растягивает пружинку, произнося автоматизируемый звук.

12.«Полянка»

Ребёнок прижимает пальцы поочередно к массажному коврику «Травка», произнося автоматизируемый звук.

13«Цветочная поляна» Ребенок садит цветочки (бусины) на поляну (основа из песочного пластилина)

14.«Волшебный клубочек»

Ребёнок сматывает нитку в клубок, произнося автоматизируемый звук.

15.«Звук-путешественник»

Автоматизируемый звук отправился «путешествовать» по кабинету, по сюжетной картине, по столу, по игровому полю. Ребёнок длительно произносит звук, проходя по указанному маршруту. Параллельно отрабатывается навык пространственной ориентировки (можно использовать игрушку-помощницу, схемы маршрутов)

16.«Поем звук»

Ребенок под знакомый мотив песенки поет изолированно звук, пока звучит мелодия

17.«Пианино»

Ребенок нажимает на клавиши и пропевает автоматизируемый звук.

18.«Веселый мячик»

Ребенок отбивает мяч об пол и произносит звук кратко, сжимаем мяч, произносит звук долго.

19.«Разноцветные прищепки»

Ребенок использует пособия с прищепками, произнося автоматизируемый звук, слог. Используя данное пособие и для дифференциации звуков.

II Автоматизация звука в слогах.

1.«Заборчик» (на примере звука [с])

Ход игры: ребенок повторяет вслед за педагогом цепочки слогов, обозначающие действия с заборчиком (строим, отбираем плохие доски, возводим стену, забиваем гвозди в забор).

Пример:

«Строим заборчик»:

са – са – са

су – су – со и т. д.

«Отбираем плохие доски» (убрать лишний слог):

са – су – ба

сы – ка – сы

«Возводим стену»:

ас – эс – ос – ус – ыс

«Забиваем гвозди в забор»:

ас – са – ос

ус – сы – ыс

2.«Строим дом» (на примере звука [с])

Ход игры: уложим три кирпича са; теперь четыре кирпича сы, теперь пять кирпичей со, теперь шесть кирпичей ус и т.д. Можно сопровождать эту игру рисованием домика.

3.«Я рисую» (на примере звука [с])

Ход игры: Сегодня мы с тобой нарисуем чудесную картину, но только не листе бумаги, и рисовать будем не красками, а волшебными звуковыми чернилами. Ребенок произносит несколько раз различные слоги со звуком [с] и после этого появляется часть картинка. Чтобы нарисовать всю картину, необходимо правильно назвать сказать все слоги.

4.«Пальчики здороваются»

Ход игры: ребенок большим пальцем поочередно прикасается к указательному, среднему, безымянному, мизинцу. Одновременно он произносит заданный слог. Педагог следит за правильностью произношения и точностью движений пальцев рук ребенка.

5.«Говорящие руки» (на примере звука [ш])

Ход игры: педагог дает инструкцию: Мы с тобой поиграем в «говорящие руки». Левую руку научим говорить [ш], а правую - [а]. Давай попробуем! Педагог берет своей рукой левую руку ребенка и показывает, как совместить произношение [ш] с легким ударом руки по столу, точно так же правая рука «обучается» говорить [а]. Поочередно, слегка ударяя руками по столу, ребенок в медленном темпе произносит: Ш - а, ш - а. Постепенно пауза между [ш] и [а] сокращается, и ребенок переходит к слитному проговариванию.

6.«Эхо»

Ход игры: просим ребенка повторить за педагогом слоги и серии слогов, ребенок - эхо. Затем пусть ребенок сам придумает и назовет слоги, логопед - эхо.

7.«Ступеньки»

Ход игры: в тетради ребенка педагог рисует ступеньки. Нужно прошагать пальчиками по ступенькам вверх и вниз, правильно повторяя слог. Другой вариант: ступеньки выкладываются самим ребенком на столе из счетных палочек или спичек. Задание остается прежним.

8.«Ромашка»

Ход игры: в тетради ребенка педагог рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву (р, л, з, ж, ш и т.д.) На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребенок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги: ра, ро, рэ; ар, ор, эр и т.д. Упражнение проводится с детьми 5-7 лет, которые знают буквы, а также используется при обучении грамоте.

9.«Раз - шажок, два - другой...»

Ход игры: ребенок стоит, руки на поясе. Педагог предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг повторяя заданный слог или ряд слогов. Упражнение логоритмическое.

10.«Телеграмма»

Ход игры: дети, взявшись за руки, образуют круг. Педагог, поворачиваясь к ребенку, называет слог или пару слогов. Ребенок должен повторить этот слог, повернувшись к товарищу. Телеграмма проходит круг, возвращаясь к педагогу. Если кто-то из детей неверно повторит звуковой ряд, значит телеграмма не

дошла до адресата, и игра начинается заново. Упражнение используется не только для автоматизации звуков в слогах, но и для развития фонематического восприятия. Например, по кругу передаются слоги ша - са , ко - го, зу - жу - зу и др.

11.«Доскажи словечко» (на примере звука [р])

Ход игры: педагог дает инструкцию: я буду придумывать начало предложения, а ты догадайся, какой должен быть конец:

Во дворе идет интересная иг...(ра).

Мама купила Юрику воздушные ша...(ры).

Мы залезли на высокую го...(ру).

Петух потерял в драке пе...(ро). И т.п.

12.«Звуковые часы»

Ребёнок вращает стрелку часов, пока не услышит сигнал «Стоп!». После этого, считает количество раз, необходимое для произнесения слога.

13.«Травка»

Пальчики «здороваются» с массажным ковриком «Травка», ребёнок проговаривает слоги.

14.«Пальчики здороваются»

Пальцы поочередно соприкасаются с большим пальцем, «здороваются», ребёнок проговаривает слоги.

15.«Полянка»

Ребёнок проговаривает слоги, нажимая на разноцветные пуговицы.

16.«Слушай, считай, повторяй»

Логопед производит действие, которое ребёнок может услышать (хлопает, стучит, топает), ребёнок считает и проговаривает слог нужное количество раз.

17.«Чувствуй, считай, повторяй»

Логопед с помощью игрушки - помощницы производит тактильный контакт с ребёнком, (поглаживание, постукивание, пощипывание), ребёнок считает и проговаривает слог нужное количество раз.

18.«Заборчик»

Ребёнок выкладывает забор из счётных палочек, проговаривая слоги.

19.«Игры с мячом»

Ребёнок катит мяч по столу (по полу), проговаривая слог; ловит мяч, повторяя слоги отражённо за логопедом; произносит на 1 слог больше, меньше, громче, тише (в разных режимах); проговаривает слоги, сопровождая ударами мяча об пол, подбрасывая вверх; крутит мяч на полу и произносит слоги.

20.«Речь с движениями»

Ребёнок проговаривает слоги, сопровождая речь движениями (хлопками, шагами, приседаниями и т.д.).

21.«Следы на песке»

Ребёнок шагает пальчиками по кинетическому песку, произнося слог на каждый шаг. Детям очень нравится рассматривать следы, считать их и произносить слоги повторно.

На пальчики надевают перчатки. Ребенок смачивает их в красках и шагает по листу, оставляя следы. На каждый шаг называет слог.

22.Игры с массажными мячиками и колечками «Су-Джок»

Ребёнок прокатывает (покалывает) мячиком или колечком по пальцам, произнося слоги.

23.«Кулак-ребро»

Ребенок произносит слог на каждую смену позы рук.

24.«Игра с деревянными палочками»

Ребенок стучит палочками и проговаривает слоги.

25.«Игры с камушками Марблс».

Ребенок повторяет ритмический рисунок и проговаривает слоги.

III Автоматизация звука в словах.

1.«Подбери слово» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: в предложении потерялись слова. Я буду начинать предложение, а ты закончи, только твое слово должно быть со звуком [с].

Мама купила ... (самовар, санки, сосну и т.д.)

Грузовик привез ... (посуду, постели, косынки и т.д.)

2.«Свистляндия» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: сегодня мы с тобой отправляемся в необычную страну – «Свистляндию». Чтобы чувствовать себя там комфортно, мы должны выучить её язык. Он очень похож на наш, только в нем в начале (или конце) слова добавляется «свист». Смотри: слово стекло у них звучит как «свистстекло». Давай поучимся их языку. После можно закрыть глаза, произнести волшебное слово «Сусапус», и произойдет чудо: мы окажемся в «Свистляндии». Можно назвать то, что мы увидим в их стране.

3.«Лабиринт»

Ход игры: для этой игры используется обычный лабиринт. Путешествуя по нему, ребёнок находит слова на тот звук, который автоматизируется. После прохождения лабиринта, дается задание вспомнить как можно больше слов, встретившихся на пути.

4.«Вагоновожатый» (на примере звука [с])

Ход игры: слова педагога: «Ты знаешь, как называется человек, проверяющий билеты пассажиров в вагоне поезда? Он называется вагоновожатый. Сегодня и

ты им будешь». На столе разложены картинки, в названии которых есть, либо нет звука [с]. «Сейчас ты будешь рассаживать пассажиров в зависимости от их билетов. В первый вагон сядут те, в названии которых есть звук [с]. Остальные должны быть во втором вагоне» (В этой игре к автоматизации звука добавляется и развитие фонематического слуха). В дальнейшем число вагонов может увеличиваться за счёт добавления новых звуков, либо усложнения задания: в 1-ом вагоне звук [с] в начале, во 2-ом – в середине, в 3-ем – в конце.

5.«Построй домик» (на примере звука [л])

Материал: предметные картинки на прямоугольниках (кирпичиках) - 7-14 штук, и на большом треугольнике (крыша).

Ход игры: построить домик для какого-нибудь героя (на звук, который автоматизировался), например: “Л” - построить домик для куклы Ларисы, выбирая только кирпичики, в названии картинок которых слышится звук “Л”.

6.«Собери цветочек».

Материал: предметные картинки на цветных лепестках и на круглой сердцевине цветка.

Ход игры: собрать цветочек, выбирая лепестки на заданный звук. После того как ребенок собрал цветок, педагог предлагает ребенку закрыть глаза и переворачивает несколько лепестков лицевой стороной вниз. Открыв глаза, ребенок должен вспомнить и назвать, какие картинки были на перевернутых лепестках.

7.«Солнышко»

Материал: предметные картинки на прямоугольниках желтого цвета (лучи) и на круге (солнце).

Ход игры: педагог предлагает ребенку собрать лучи для солнышка, выбирая только те, в названии которых слышится заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка определить позицию звука в понравившихся картинках.

8.«Украшим комнату флажками»

Материал: натянутая веревочка, предметные картинки, наклеенные на разноцветные флажки.

Ход игры: педагог сообщает ребенку, что скоро праздник. В честь праздника логопед предлагает украсить кабинет флажками с картинками, выбирая только флажки с картинками на заданный звук. Когда задание выполнено, педагог просит ребенка отвернуться и по памяти назвать картинки на флажках.

9.«Собери бусы»

Эту игру лучше всего проводить с двумя детьми - один ребенок собирает бусы с одного конца, другой - с другого.

Материал: длинный шнурок, предметные картинки, наклеенные на небольшие разноцветные круги, по краям которых с помощью дырокола проделаны два отверстия.

Ход игры: педагог предлагает детям собрать бусы, выбирая только такие, на которых наклеена картинка с заданным звуком.

10.«Отгадай загадку – назови отгадку»

Ход игры: педагог загадывает ребенку такие загадки, отгадки которых имеют в наличии заданный звук. Можно облегчить задание, предложив ребенку выбрать из предложенных картинок, картинку-отгадку и назвать ее.

Игровые приёмы автоматизации звуков предполагают параллельное развитие фонематического слуха, совершенствование грамматического строя речи; обогащение, уточнение и закрепление лексического запаса; формирование грамматических категорий.

11.«Колокольчик»

Ребенку нужно произнести слоги, слова с отрабатываемым звуком. Логопед оценивает правильное произношение звоном колокольчика.

12.«Пирамидка»

Ребенку нужно нанизывать колечки на стержень пирамидки, отрабатывая речевой материал.

13.«Цифру узнай, слово повторяй» Ребенок на ощупь узнаёт цифры в «Волшебном мешочке» затем повторяет слог, слово, определённое количество раз.

14.«Волшебная палочка»

Касаясь картинки «Волшебной палочкой», изменить слово по образцу. Например: сапог – сапоги, нос – носы, коса – косы, стакан – стаканы и т.д.

15.«Решаем примеры»

Используются картинный материал из пособия Бобылевой З.Т. «Игры с парными карточками»

16.«Звуковое домино» из пособия Юрьевой Е.Н «Цепочки слов»

17.«Звуковой автобус»

Цель: изменение слов по падежам, отработка падежных окончаний. Ребёнку предлагается «прокатить» слово на автобусе.

18.«Поезд»

Ребёнку предлагается прокатить слово в одном из вагонов поезда, в зависимости от места звука в слове. (Используется пособие «Весёлый поезд»)

22.«Жадина»

Ребёнок перевоплощается в «жадину» (либо используется игрушка-заместитель) и проговаривает слова, затем словосочетания, согласуя их с местоимениями.

23. «Живые — неживые слова»

Ребёнку предлагается выбрать картинки с автоматизируемым звуком и разделить их на две группы (одушевлённые и неодушевлённые предметы)

24.«Бюро находок»

Цель: автоматизация звука в словах и словосочетаниях, использование в речи притяжательных прилагательных.

Логопед: Кто потерял хвост? Чей это хвост?

Ребенок: Кошка потеряла хвост. Это кошачий хвост.

25.«Игровые поля»

Ребенок надевает на пальчики динозаврика и весело шагает по игровому полю, проговаривает слова.

26.«Логографические игры»

Ребенок прорисовывает изображение предмета и четко проговаривает его название. Используя логографические игры, мы не только автоматизируем звук, но и формируем графомоторные навыки, развиваем внимание, память, зрительные и пространственные представления.

27.«Логомоторные игры». Ребенок многократно повторяет одни и те же слова с одновременным выполнением простейших однотипных движений пальцами рук.

28.«Реципрокные поля»

Ребенок проговаривает слова по специальным таблицам, пальчиками касаясь определенной картинки.

29«Веселые резиночки».

Ребенок надевает на пальцы резиночки четырех цветов, затем соотносит цвет резиночки на пальчике и цвет картинки, называет ее.

30.«Прятки»

Ребенку предлагается конверт с открывающимися окошками в виде облачка, бусин, мячей и др. Ребенок поднимает окошко и отвечает, кто прячется.

31.«Прятки 2»

В прозрачный конверт вкладывается игровое поле на котором расположены картинки по необходимому звуку. С другой стороны педагог закрашивает картинки маркером. Ребенку нужно салфеткой стереть краску и рассказать, кто прячется (например, в домике).

32.«Сухой бассейн».

Ребенок достает из контейнера с крупой мелкие игрушки по автоматизируемому звуку и называет их. Затем прячет обратно и говорит «нет чего?»

IV. Автоматизация звуков в словосочетаниях:

1.«Что с чем» (на примере звука [с])

Ход игры: просим ребенка назвать по картинке, что с чем, при этом второе слово в словосочетании тоже должно содержать звук [с]. Пример:стул со спинкой, стол со скатертью, сосна со стволом и т.д.

2.«Назови, кто это или что это?» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: сейчас мы с тобой будем знакомить слова. Но не просто так. Если они подружатся, то мы получаем приз (фишка). Я буду называть одно слово (признак), а ты другое (слово, отвечающее на вопрос кто? или что?). Но учти, при этом должно соблюдаться следующее условие, в твоём

слове должен быть звук [с]. После ты повторишь мое и свое слово – проверим, подружались ли слова. Пример: Высокая – скала, быстроногий – страус, стильная – сумка и т.д. Другой вариант игры, когда ребенок придумывает существительное, а педагог – прилагательное.

V Автоматизация звука в предложениях.

1.«Составь предложение по схеме»

Ребёнок составляет предложение с автоматизируемым звуком с заданным количеством слов, согласно схеме.

2.«Составь предложение по картинке»

Ребёнок составляет предложение с автоматизируемым звуком по сюжетной картинке.

3.«Путаница»

Детям необходимо восстановить правильный порядок слов в предложении.

4.«Исправь ошибку»

а) Дети слушают предложение с ошибками (ошибки в звуковом оформлении, логопед произносит автоматизируемый звук искажённо, заменяет его) ребёнок должен услышать ошибку и исправить ее.

б) Дети слушают предложение с ошибками (ошибки в грамматическом оформлении предложения) ребёнок должен услышать ошибку и исправить ее.

5.«Расскажи по схеме» (использование приёма мнемотехники)

Ребёнок составляет предложения с опорой на схематичные рисунки.

6.«В гостях у Колобка»

С использованием стенда «В гостях у Колобка». Ребёнок совместно с логопедом обыгрывают ситуацию – путешествия, составляя при этом предложения с предлогами. Игры проводятся с использованием кукол из пальчикового театра.

Цель: автоматизация звука в предложениях, отработка предложных конструкций, закрепление навыка пространственной ориентировки.

7. «Он, она, они, оно ждут тебя уже давно»

С использованием пособия «Тучки» Ребёнку предлагается разложить картинки с автоматизируемым звуком по кармашкам, согласовывая существительные в роде и числе. Затем каждая «Тучка» превращаются в «Жадину» и ребёнок озвучивает их речь, согласовывая существительные с притяжательными местоимениями.

8.«Расскажи, что есть у Лады».

Ребенку предлагают достать из волшебного мешочка маленькие игрушки и подарить кукле Ладе (Рае, мишке, зайке и др.) Ребенок проговаривает предложение «У Лады лук». Постепенно, предложения усложняются.

втоматизация звуков в предложениях/фразах:

9.«Чего не бывает» (на примере звука [с])

Ход игры: перед ребенком лежат картинки. Каждый выбирает любую картинку, называет её. А после придумывает с ней предложение, в котором объясняется, без чего не бывает слово на этой картинке, но в слове должен быть звук [с]. Пример: Не бывает самолета без хвоста. Не бывает сосны без ствола и т.д.

10.«Что рисуют дети» (на примере звука [с])

Ход игры: инструкция педагога: смотри, вот две юные художницы – Света и Соня. Они нарисовали много красивых картин, давай назовем, что нарисовала Соня, а что нарисовала Света. Пример: Света нарисовала сварщика, а Соня нарисовала садовника.

11.«Из чего сделан предмет?» (на примере звука [с])

Ход игры: детям предлагаются картинки, которые разложены на две половины. Нужно взять любую картинку из первой стопки, выбрать подходящую ей из второй стопки, а после составить предложение. Пример: Скамейка сделана из досок. Снеговик сделан из снега и т.д.

12.«Живые предложения»

Дети становятся «словами» и, взявшись за руки, образуют «предложение». Эта игра позволяет детям усвоить, что предложения состоят из слов, слова в предложении должны стоять по порядку, отдельно, но быть «дружными» (согласованными), в конце предложения нужно ставить знак – точку, восклицательный или вопросительный знаки.

13.«Путаница»

Детям необходимо восстановить правильный порядок слов.

VI Автоматизация звука в чистоговорках, скороговорках и стихах.

Приёмы логопедической работы.

1.Повторение чистоговорки, скороговорки в разных интонационных режимах» (громко – тихо, с разной эмоциональной окраской)

2.Повторение чистоговорки, скороговорки в разных тембровых режимах (с изменением силы голоса « Великан или Гномик», «Папа Тигр или Тигрёнок»)

3.Повторение чистоговорки, скороговорки в разных темповых режимах («Медленная Черепаха или Шустрый Зайчонок»)

4.«Доскажи словечко с этим слогом»

Ребенка делит слова на слоги и подбирать слова с нужным количеством слогов.

Логопед выкладывает фишками и проговаривает начало чистоговорки. Например: ла-ла – о о.

Затем предлагает ребенку посмотреть на картинки и выбрать те, в названиях которых столько же слогов. Названия всех предложенных картинок должны заканчиваться слогом, повторяющимся в первой части чистоговорки.

Ребенок с помощью взрослого делит эти слова на слоги (прохлопыванием), выбирает те, которыми можно закончить чистоговорку, и выкладывает их фишками.

Например: ла-ла-ла - помогла.

5.«Повтори последний слог»

Логопед называет строчку из чистоговорки, ребёнок повторяет последний слог с автоматизируемым звуком.

6.«Веселые резиночки» На пальчиках у ребенка резиночки разных цветов. Перед глазами распечатанное игровое поле. Каждому цвету кружочка соответствует цвет резиночки на пальчике. Ребенок называет слог и нажимает на кружок необходимым пальчиком (ла-ла-ла-лак)

7.«Мнемосхемы»

Ребенок заучивает стихи благодаря предложенным схемам.

8.«Пальчики играют» С ребенком разучиваются пальчиковые игры в стихотворном воспроизведении. Стишок подбирается к автоматизированному звуку.

VI Автоматизация звука в текстах и рассказах.

Используются следующие приёмы:

- составление рассказов с опорой на схемы (приём мнемотехники),
- рассказы по картине,
- рассказы по серии картин,
- пересказы.

Взаимодействие с родителями и педагогами.

Применяемые нами игровые технологии используют и родители и воспитатели в образовательной деятельности и в режимных моментах, в индивидуальной работе с детьми. Совместно мы работаем над формированием предметно-развивающего пространства в группе, создаем благоприятные условия для полноценного развития наших воспитанников.

В первые же дни после начала коррекционной работы (первый период обучения) родителям в ходе семинара-практикума или на индивидуальной консультации даются рекомендации по выполнению артикуляционной гимнастики. Записи домашних заданий обязательно дополняются игровыми заданиями, направленными не только на закрепление приобретенных навыков, но и на развитие различных психических функций.

В дальнейшем все консультации, размещаемые на информационных стендах, красочно оформляются и обязательно содержат примеры игр, позволяющих родителям применить полученные знания на практике.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучив состояние проблемы автоматизации звуков у дошкольников с ОНР в теории и на практике логопедической работы, мы пришли к выводу, что эта проблема остаётся актуальной для логопедов и требует поиска эффективных путей её решения.

Процесс автоматизации звуков у дошкольников с ОНР имеет свои особенности, мы выяснили, с какими трудностями сталкиваются логопеды и воспитатели на практике.

Автоматизация звуков у дошкольников с ОНР осложняется наличием других нарушенных компонентов речи (фонематического слуха, нарушением слоговой структуры, недоразвитием словаря, несформированностью грамматического строя речи, низким уровнем развития связной речи). Поэтому, логопед должен параллельно с автоматизацией звуков, использовать различные виды заданий, направленных на коррекцию имеющихся нарушений речи.

Так как ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то и процесс автоматизации звуков будет более эффективным, если он организован в игровой форме.

Использование дидактических пособий «Звук – путешественник», «Тучки», «В гостях у Колобка», позволяет учителю-логопеду ненавязчиво, в игровой форме корректировать имеющиеся нарушения фонематического слуха, лексико-грамматического строя речи у детей, способствует развитию связной речи на базе автоматизируемого звука, способствуя повышению эффективности коррекционно-логопедической работы.

Использование «Игр с буквами для автоматизации звуков» способствует прочному закреплению звуко-буквенных связей, совершенствованию навыков чтения и письма, развитию внимания, мышления, зрительного восприятия, графомоторных навыков, любознательности у детей.

Целенаправленная работа с родителями и педагогами (показ открытых занятий, выступление на родительских собраниях, проведение консультаций, семинаров-практикумов) способствует развитию активного взаимодействия всех участников педагогического процесса, росту качественных показателей уровня речевого развития дошкольников с ОНР.

Количество детей с нарушениями речи неуклонно растёт, поэтому от практикующего логопеда требуется не только понимания причин и сути речевого нарушения, знания методики и психологических особенностей детей, но и умения правильно организовать коррекционно-логопедический процесс, выбрать и разработать оптимальные пути логопедического воздействия, грамотно подобрать игры и упражнения, использование которых разнообразит логопедические занятия, вызовет интерес у детей, повысит учебную мотивацию и будет способствовать формированию необходимых речевых навыков.

1. Комарова Л. А. Альбомы по автоматизации звуков. — М., ГНОМ и Д, 2009г.

2. Селиверстов В. И. Речевые игры с детьми. — М., Владос, 1994.
3. Логопедия: Учебное пособие./ Под ред. Л. С. Волковой. М., Просвещение, 1989.
4. Косинова Е. М. Азбука правильного произношения. — М., Эксмо, 2005г.
5. Коновалова, Г. А. Игровые приемы по автоматизации звуков у дошкольников / Г. А. Коновалова. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016.

Консультация для учителей-логопедов

«Игровые приемы в работе логопеда»

Автоматизация звука — это закрепление правильных движений артикуляционного аппарата для произнесения того или иного звука. Для того чтобы звук автоматизировать, его прежде необходимо научиться произносить изолированно, то есть отдельно от других звуков. Поставленный изолированный звук очень хрупкий, так как у ребенка произносящего тот или иной звук неправильно, сложилась привычка дефектного произношения. Автоматизируя звук в речи, вы избавляетесь от негативного стереотипа и закрепляете новый правильный. Как известно, сначала произношение закрепляется изолированно, затем в слогах, словах, фразах. При тяжелых речевых нарушениях (чаще при различных формах дизартрии) этап автоматизации затягивается, ребенку долго не удастся правильно произносить поставленный звук в слогах и словах, не говоря уже о фразах. Многократное повторение одного и того же речевого материала быстро надоедает ребенку, утомляет его и вызывает нежелание заниматься. Если же ребенок «застрял» на автоматизации изолированного звука, то о разнообразии приемов и говорить не приходится. У него теряется интерес к логопедическим занятиям, пропадает желание посещать кабинет логопеда. Очень важно, чтобы ребенку захотелось заниматься с вами, а это бывает тогда, когда занятия взрослые превращают в интересную и увлекательную игру. Использование различных игровых приемов и упражнений позволяет решить сразу несколько задач: – пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения; – расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков; – повысить познавательную активность и работоспособность детей; – активизировать процессы восприятия, внимания, памяти; – плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры; – увеличить объем коррекционного воздействия, включив игровые упражнения в различные режимные моменты. Предлагаемые игровые приемы предназначены в основном для автоматизации изолированного звука и закрепления правильного произношения этого звука в слогах. Некоторые игровые приемы:

Кто дольше? Ребенок и взрослый соревнуются в правильном и длительном произношении звука. Победитель отмечается каким-либо символом (звездочкой, снежинкой, листочком, кружочком и т. д.). Данную игру можно использовать для автоматизации свистящих, шипящих, сонорных звуков. Кто больше? Используется любой счетный материал (собачки, грибочки, квадратики и т. д.). За каждое правильное произнесение звука или слога взрослый и ребенок берут себе по одной фигурке. Игру можно проводить с двумя-тремя детьми с однотипным нарушением произношения.

Научи мишку Взрослый берет пальчиковую куклу и просит ребенка научить ее правильно произносить тот или иной звук или слог. Ребенок выступает в роли учителя, Мишка в роли ученика.

Повтори для лисички На столе выставляются игрушки. Для каждой из них ребенок произносит звук или слог (или ряд слогов). Взрослый подыгрывает ребенку: «Как лисичке понравилось! Мишка не расслышал, повтори-ка еще раз!» Пчелка жужжит Игра используется для автоматизации звука [ж]. Взрослый просит ребенка помочь пчеле собрать с цветов вкусный нектар и отнести его в улей. Ребенок ставит палец на начало маршрута и, длительно произнося [ж], ведет пальцем по дорожке. Для автоматизации звука [л] выбирается образ гудящего парохода или самолета; для [з] — комарика; для [ш] — змеи и т. д. Покажи, как ползет, как едет...

«Показать», как ползет черепаха, улитка, божья коровка, едет машинка. Ребенок ставит палец на начало маршрута и, произнося слог с автоматизируемым звуком, ведет пальцем по дорожке. Песенки Игра используется для автоматизации звука [ш]. Взрослый предлагает ребенку повторять слоговые песенки вместе со змейкой: ша–шо–шу–ши... и т. д. Для автоматизации звука [ж] выбирается картинка-символ жука; для [ч] — паровозика; для [р] — тигра; для [л] — самолета; для [з] — комара и т. д.

Собери пирамидку Ребёнок нанизывает колечки на стержень пирамидки. Одновременно он произносит заданный звук или слог.

Намотай шнурочек на катушку Ребёнок наматывает шнурок на катушку. Одновременно он произносит заданный звук или слог.

Упражнение с массажными колечками-пружинками Ребенок поочередно надевает массажные колечки-пружинки на каждый палец, правильно повторяя звук или слог. Упражнение с массажным мячиком Ребенок катает массажный мячик между ладонями, произнося при этом заданный звук или слог. Также массажный мячик можно подбрасывать вверх.

Коновалова, Г. А. Игровые приемы по автоматизации звуков у дошкольников / Г. А. Коновалова. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016.

**Консультация для родителей на тему:
«Автоматизация звуков в домашних условиях»**

Цель: познакомить родителей с принципами и приемами автоматизации поставленных звуков в домашних условиях.

Ход консультации

1. Вводная беседа.

Посещая регулярно занятия логопеда, звукопроизношение дошкольника может приобрести характер «кабинетной речи», когда в кабинете логопеда (или при просьбе повторить правильно) звуки получаются чёткими, а в произвольной речи эти же звуки ребёнок произносит искажённо. Это свидетельствует о том, что процесс коррекции звукопроизношения находится на этапе «автоматизации». Скорость прохождения этого этапа зависит от частоты выполнения домашних заданий, направленных на автоматизацию поставленных звуков. В идеале необходимы ежедневные занятия по автоматизации хотя бы по 5-15 минут в день.

2. Общие положения.

Автоматизировать звук – ввести его в слоги, слова, предложения, связную речь. С физиологической точки зрения этап автоматизации звука представляет собой закрепление условно-рефлекторных речедвигательных связей на различном речевом материале. Поставленный звук еще очень хрупкий, условно-рефлекторная связь без подкрепления может быстро разрушиться.

К автоматизации поставленного звука можно переходить лишь тогда, когда ребенок произносит его изолированно совершенно правильно и четко при продолжительном или многократном повторении, то есть, когда учитель-логопед этот звук ребенку «поставил». Ни в коем случае не следует вводить в слоги и слова звук, который произносится еще недостаточно отчетливо, так как это приведет лишь к закреплению неправильных навыков и не даст улучшения в произношении.

Автоматизация звука осуществляется по принципу от легкого к трудному, от простого к сложному и проводится в строгой последовательности:

- автоматизация звука в слогах (прямых, обратных, со стечением согласных);
- автоматизация звука в словах (в начале слова, середине, конце);
- автоматизация звука в предложениях;
- автоматизация звука в чистоговорках, скороговорках и стихах;
- автоматизация звука в коротких, а затем длинных рассказах;
- автоматизация звука в разговорной речи.

К новому материалу можно переходить только в том случае, если усвоен предыдущий.

3. Этапы и приёмы автоматизации поставленных звуков в речи.

Автоматизация звука в слогах.

Слог – более простая речевая единица по сравнению со словом. Кроме того, слоги лишены смысла, у ребенка в связи с этим отсутствуют стереотипы произношения слов, что облегчает их автоматизацию.

Автоматизация звуков начинается с прямых открытых слогов, затем продолжается в обратных и закрытых слогах. Позже отрабатывается произношение звука в слогах со стечением согласных.

Например, при автоматизации звука [С] в слогах мы соединяем закрепляемый согласный с гласными [а], [ы], [о], [у] сначала в прямых слогах: са, сы, со, су, затем в обратные: ас, ыс, ос, ус, далее в слоги, где звук находится между гласными: аса, асы, асо, асу, ыса, и, наконец, в слоги со стечением согласных (берутся те согласные звуки, которые не нарушены у ребенка): сто, ста, спа, сма, сны, ско.

Автоматизация звуков в словах.

Автоматизация в словах сначала осуществляется с опорой на слоги (са – сад). На начальных этапах проводится закрепление произношения слов, в которых данный звук находится в начале слова, затем слов, в которых звук – в конце и середине слова.

Для автоматизации звука используют приемы отраженного повторения, самостоятельного называния слов по картинке, прочтение слов.

Полезны задания, направляющие ребенка на поиск слов, содержащих данный звук (придумывание слов с данным звуком).

Старайтесь вводить творческие упражнения, игры, от произнесения отдельных слов переходить к построению словосочетаний с ними и коротких высказываний.

Автоматизация звука в словах – это выработка нового навыка, требующая длительной систематической тренировки. Поэтому на каждое положение звука в слове – в начале, середине, конце – подберите по 20–30 картинок (можно схематично нарисовать самим). За одно занятие дается 10–16 слов, при этом каждое проговаривается 4–5 раз с выделением автоматизируемого звука (он произносится более длительно и утрированно).

На этом этапе проводится работа и над сложными формами звукового анализа и синтеза, по формированию умения выделять звук в слове, определять его место по отношению к другим звукам (после какого звука, перед каким звуком). Эта работа способствует эффективности процесса автоматизации. Умение четко и быстро определять звуковую структуру слова является необходимым для правильного и быстрого протекания этапа автоматизации.

Автоматизация звука в предложениях.

Автоматизация звука в предложениях проводится на базе отработанных слов, в той же последовательности. Вначале предлагаются предложения с умеренным включением звука, в дальнейшем автоматизация проводится на речевом материале, насыщенном данным звуком (в каждом слове предложения есть автоматизируемый звук).

Автоматизация звука в чистоговорках, скороговорках и стихах.

Детям предлагают повторить или заучить чистоговорки, скороговорки и стихи.

4. Игры для автоматизации поставленных звуков в домашних условиях.

Учитесь играть со своим ребенком, используя для этого любой подходящий момент.

Работа над звуком, от его постановки до употребления в самостоятельной речи, - это выработка нового сложного навыка. И как любой навык он требует усилий, времени и определенной системы в занятиях, в том числе и при выполнении домашних заданий.

Предлагаю вам несколько интересных игр, которые можно применять, начиная с этапа автоматизации звука в слове.

«Загадки»

Для этой игры вам потребуются: 6-7 картинок или игрушек, в названии которых прячется закрепляемый звук. Вместе с ребенком назовите их, выделяя голосом нужный звук. Затем опишите любую из них, ребенок должен догадаться, о чем идет речь и назвать нужную картинку или игрушку. Повторите игру несколько раз. А теперь предложите ребенку роль ведущего. Ваши возможные ошибки наверняка повысят интерес малыша к игре.

«Чего не стало?»

Можете использовать те же картинки или игрушки. Предложите ребенку еще раз внимательно рассмотреть картинки, назвать их, запомнить и закрыть глаза. В это время уберите одну или две картинки. Ребенок, открыв глаза, должен сказать, чего не стало. Повторите игру несколько раз, меняясь с ребенком ролями.

«Что изменилось?»

Это один из вариантов предыдущей игры. Вы можете менять картинки местами, убирать их, переворачивать картинки обратной стороной, добавлять новые. Ребенок должен рассказать обо всех изменениях.

«Что лишнее?»

Подберите картинки так, чтобы их можно было сгруппировать по разным признакам (можно использовать картинки из лото, выбрав из них те, в названии которых есть нужный звук). Попросите ребенка найти и назвать лишний предмет и объяснить свой выбор.

Объединять картинки в группы можно по-разному. Например, рысь-корова-ворона-жираф-ракета. Из данной серии последовательно можно убрать «ракету» - неживая, затем «ворону» - птица, потом «корову» - домашнее животное. Две оставшиеся картинки (жираф и рысь) предложите ребенку сравнить между собой и сказать, чем они похожи и чем отличаются, т.е. попытаться найти и подробно описать черты двух сходных предметов.

«Слова вокруг нас»

Попросите ребенка внимательно посмотреть вокруг и назвать все предметы, в названии которых спрятался нужный звук. Слова называйте по

очереди, не забывайте иногда ошибаться и давать ребенку возможность заметить Вашу ошибку и исправить ее.

Затем усложните игру - вспоминайте слова с закрепляемым звуком по какой-то определенной теме: «Назови животных, в названии которых есть звук [Р]» (зебра, носорог, тигр, пантера, кенгуру, жираф) или «Назови «зимнее» слово со звуком [С]» (снег, снеговик, Снегурочка, снегирь, снежки, стужа, санки).

В эту игру вы можете играть где угодно, используя любую свободную минутку: по пути в садик, в транспорте, в очереди. Дома в эту игру можно играть с мячом.

Постепенно, незаметно для себя, ребенок начинает правильно произносить закрепляемый звук не только в отдельных словах, но и во фразах. Во фразе должно быть как можно больше слов с нужным звуком. Лучше, если фразы будет придумывать сам ребенок, сначала с вашей помощью, а затем и без нее. Еще лучше, если у вас будут получаться короткие, забавные стихи. Они легко запоминаются, и ребенок охотно рассказывает их всем - родным и знакомым.

Самое полезное для ребенка - ваш неподдельный интерес к совместным занятиям, радость за его успехи. Пусть занятия принесут малышу радость – от этого во многом зависит результат.

Игры для закрепления поставленного звука

Ни для кого не является секретом, что научить ребёнка тому, что его не интересует, очень сложно. Поэтому для достижения результатов нужно ребёнка заинтересовать. Эффективность занятий во многом зависит от того, насколько удастся превратить однообразную работу над закреплением звука в совместную и занимательную игру. С помощью игры вы сможете вовлечь ребёнка в занятие незаметно, ненавязчиво. Ребёнок даже не обратит внимания на то, что на протяжении игры решается основная задача – закрепление правильного произношения поставленного звука. Хочу предложить вам несколько интересных и часто используемых игр, направленных на закрепление звука. Такие игры целесообразно использовать непосредственно во время автоматизации звука.

1. «Кнопки» Предлагаем малышу давить пальчиком на кнопки (нарисованные круги, квадратики или прямоугольники; можно ещё использовать кнопки игрушечного телефона) и одновременно произносить слог или слово с поставленным звуком. Сколько нажатий, столько и повторов.

2. «Мячик» Произнося слова, ребёнок перекатывает или передаёт взрослому мячик небольшого размера (можно взять шарик от пинг-понга).

3. «Забор» Малыш рисует вертикальные линии (можно выкладывать счётные палочки) и параллельно проговаривает слоги и слова.

4. «Узор» Ребёнок выкладывает поочередно фигурки (например, из мозаики) с одновременным проговариванием слогов или слов.

5. «Кубик» Нужно бросить кубик, а затем произнести слог или слово столько раз, сколько точек выпало на боковой грани кубика.

6. «Бусы» Ребёнок проговаривает речевой материал, при этом перетягивает крупные бусины или пластмассовые шарики, которые нанизаны на леску или нитку.

7. «Здравствуй, пальчик» Пальчики поочерёдно здороваются с большим пальцем. При касании нужно произнести слог или слово со звуком. Касания нужно выполнять сначала правой рукой, потом – левой, и затем – обеими руками одновременно. Самое важное для вашего маленького ученика то, что вы искренне интересуетесь совместными занятиями и радуетесь его успехам. Я убеждена, что занимаясь каждый день со своим ребёнком, вы непременно найдёте свои интересные решения и игры

Литература

- 1.Акименко В.М. Исправление звукопроизношения у дошкольников: практическое пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2015 – 141 с.
- 2.Вакуленко Л.С. Воспитание правильного звукопроизношения у детей: Учебно-методическое пособие. – Мурманск: МГПУ, 2008. – 116 с.
- 3.Коноваленко В.В. Индивидуально-подгрупповая работа по коррекции звукопроизношения. – М.: Издательство ГНОМ, 2016. – 216 с.
- 4.Полякова М.А. Самоучитель по логопедии. Универсальное руководство. – М.: Т. Дмитриевна, 2015. – 160 с.
- 5.Ханьшева Г.В. Логопед спешит на помощь: практикум по логопедии. - Ростов н/Д: Феникс, 2013 – 109 с.