

Автоматизация звуков с помощью игр у детей с тяжелыми нарушениями речи

Подготовила: учитель- логопед МКДОУ д/с № 15 Хмель Елена Владимировна

Игра-ведущая деятельность дошкольника, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игра – отражение жизни. Здесь все «как будто», «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего; действия играющих всегда реальны. Игра для ребенка – это вид активности и возможности узнать окружающий мир.

В совместных играх формируются:

- коммуникативные навыки детей;
- их умение учитывать желания и мнения других людей;
- согласовывать свои действия с действиями партнеров, улаживать конфликты и т. д.
 - Работа логопеда нуждается в использовании игровых приемов. Именно благодаря тому, что педагог общается в этот момент с ребенком «на равных», преодолевается скованность и застенчивость детей.
 - Создание на каждом из этапов логопедического воздействия целенаправленных игровых ситуаций, формирует у детей навыки правильной, самостоятельной речи, побуждает к познавательной активности.

Автоматизация изолированного звука:

Для автоматизации звуков отлично подойдет приём с использованием игрушек. Некоторые из них можно использовать для автоматизации изолированных звуков. Например, как рычит тигр – [р-р-р], как гудит самолёт – [л-л-л].

Для автоматизации звуков (особенно в изолированной позиции) можно использовать различные **дорожки и лабиринты**. Ребёнку предлагается произносить заданный звук до тех пор, пока он «бежит» по дорожке. Можно выложить дорожку цветными камешками или ракушками для какого-нибудь героя. "Дорожки" Всевозможные рисунки – посади бабочку на цветок, произнося ж-ж-ж-ж-ж.

– вертелки-крутилки

-тактильные дорожки – используется дорожки из фетра с нашитыми на него различной величины бусины, пуговицы, тесьма, колечки и т.д.

В зависимости от того какой звук автоматизируем прикрепляем соответствующую букву и произносим с определенной гласной на дорожке, если А, ребенок проводит пальчиком по дорожке вверх-прямые слоги, вниз-обратные.

«Капитошка». Картинка с капитошкой и тучками из которых опускаются вниз капельки- прикрепляем соответствующую букву и повторяем с соответствующей гласной, если одна капелька, один раз- РА, если 2, то РО, РО, при этом можно шагать пальчиком.

Так же применяются **Звуковые домики**, на середину выставляется звук, который мы автоматизируем, далее к этому звуку вставляем в окошки гласные и произносим слоги.

Лесенка с гласными– пальчики поднимаются по лесенке вверх-прямые слоги, вниз по лесенке- обратные слоги.

Ладочки с цветными фишками. Внизу ладошек зеркально выкладываем цветные фишки ребенок по очереди поднимает вверх сразу двумя руками фишки. Сначала большими пальцами обеих рук (проговаривая заданный слог), затем указательными, средними, безымянными и мизинцем. Затем опускаем с тем же заданием.

Ритмические круги и дорожки. Ребенок по кругу, с заданной ритмичностью выкладывает различные камешки (фишки, пуговицы, стекляшки, помпончики) и называют нужные для автоматизации звуки. Усложняем – ребенок произносит слоги и в тоже время развиваем межполушарные связи, используя клавиши, покрашенные в цвета фишек.

Логопедический тренажер. В основе игры эффективная многоступенчатая методика, которая позволяет целенаправленно работать над автоматизацией любого проблемного звука. Можно играть сразу нескольким участникам с различными звуковыми нарушениями. Дети ходят фишками (ракетами) и используют карточки (картинки с инопланетянами). На обратной стороне карточки задания по автоматизации звуков в слогах. Согласный звук обозначен точкой рядом с гласным и звуками, что дает возможность педагогу самому определить какой звук назвать конкретному ребенку.

АВТОМАТИЗАЦИЯ В СЛОВАХ.

Наиболее сложной по разнообразию упражнений является работа над слогами. Дело в том, что отдельный слог, как и звук, не вызывает у ребёнка конкретного образа, не осознаётся им как структурный компонент речевого высказывания. И если звук порой может вызывать слуховую ассоциацию – («з-з-з» - комарик звенит, «р-р-р» - собака рычит), то слог для дошкольников – весьма абстрактное понятие. Автоматизация звука в слогах – важный вид работы, заключающийся в многократном повторении за логопедом. К этому процессу я подключила зрительный и тактильный анализаторы. Это дало возможность развивать слуховое и зрительное внимание, мелкую моторику пальцев рук и умение свободно и правильно использовать поставленный звук в слогах. - Каждый палец здороваётся с большим пальцем. При соприкосновении произносить слог с автоматизируемым звуком. Все движения выполнять обеими руками одновременно и попеременно и т.д. - Помочь зверюшкам - героям загадок добраться к их любимой еде, проводя пальцем по линиям и произнося слоги. В работе над автоматизацией звука в слогах использую игрушки из киндер-сюрприза. Дети очень любят эти забавные игрушки и стараются произносить звуки правильно.

Так же я использую игры:

Игра-«Рыбалка» – с какой картинкой поймали рыбку такое слово на соответствующий звук ребенок произносит.

Игры с Лабиринтами –

- «Волшебные камешки» Накрывая камешком картинку, измени название по образцу (*рукав – рукава*) Какие слова не изменились?
- «Мой, моя, мое». Назови только те картинки, про которые можно сказать *мой (моя, мое)*.
- «Придумай сам». Ответь на мои вопросы. *Робот какой? - робот железный, серый...*
- «Запомни и назови». Запомни как можно больше картинок. Закрой альбом и назови картинки.
- «Что делает?». Послушай мои вопросы и подбери к ним как можно больше ответов. *Рыбак что делает? - ловит рыбу, готовит удочки, насаживает червей, забрасывает удочку...*

Игры с песком «Раскопки» все ребята любят играть с песком, в этой игре используется контейнер с песком и зарытые в него картинки или фигурки на автоматизацию звуков в словах, ребенок кисточкой расчищает песок, находит картинку и называет ее и т.д.

Игра «Мемори». Игра «Мемори» – это карточная настольная игра, состоящая из парных картинок, где основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек, за что игру «Мемори» еще называют игра «парочки». Игра ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки. Играют обычно 2 - 6 участников, в зависимости от количества карточек. Для автоматизации звуков под фишки кладутся картинки лицевой стороной вниз и после того как ребенок откроет пару, берутся картинки под ними и называются.

Игра «Веселые лягушки» На картинки для автоматизации звуков сверху кладутся прыгающие лягушки. Ребенок по указанию педагога берет лягушку определенного цвета, называет картинку под ней и «забрасывает» их в большую лягушку в форме чаши.

Игра «Домино со звоночками»— перед ребенком находится цветное домино, ребенок правой рукой указывает на картинку, а левой ударяет по звоночку в цвет картинки и произносит слово.

Игра «Накорми зайку морковкой» На картинки для автоматизации звуков сверху кладутся морковки. Ребенок по указанию педагога берет морковку, называет картинку под ней и «забрасывает» их в рот зайчишке.

Игра «Ножки – ладошки»

АВТОМАТИЗАЦИЯ В ПРЕДЛОЖЕНИИ.

Автоматизация звука в предложениях «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, раздельно, но быть «дружными» (согласованными), в конце предложения нужно ставить знак – точку, восклицательный или вопросительный знаки. Дети запоминают жестовый показ знаков: сжатый кулачок – точка, на кулачок ставится прямая рука – восклицательный знак, на кулачок ставится рука, изогнутая в форме вопроса – вопросительный знак. В результате этих упражнений закрепляется не только правильное произношение звуков, но и проводится работа по профилактике дисграфии.

Так же я использую игры:

Игра «Фразовый конструктор»

Игра «Логопоезд»:

- **«Чистые ушки».** Отобрать фигурки с заданным звуком. Определить, где спрятался звук: в начале, в середине или в конце слова.
- **«Определи Звук».** Перед вагончиком стоят карточки: красная – гласный звук, синяя – твердый согласный и зеленая – мягкий согласный. Ребенок выбирает любую карточку, определяет первый звук в названии и бросает фигурку в соответствующий вагончик.
- **«Жадина».** Перед игрой все фигурки перевернуты картинками вниз. Ребенок переворачивает по одной фигурке и называет картинку, используя одно из местоимений: моя, мое, мои, мой.
- **«Составь предложение».** Фигурки находятся не в прозрачном мешочке. Ребенок достает из мешочка 3- фигурок и составляет предложение.

Игры «Мышиная кладовая», «Осеннее дерево» - Ребенок рассматривает мышиную кладовую (дерево) и затем выполняет задания педагога, отвечая на вопросы полными предложениями.

Автоматизация звука в связной и самостоятельной речи

На последнем этапе автоматизации звука используются различные пересказы, составлении рассказов по картине или по серии картин. Эти задания довольно утомительны для ребёнка, поэтому, чтобы вызвать интерес, можно использовать пересказы и рассказы с фигурками на магнитной доске, придумывание сказок и их разыгрывание и др.

Все игры нацелены на то, чтобы поддерживать у детей интерес к занятиям, сконцентрировать их неустойчивое внимание, вызвать положительные эмоции, стать основой для установления контакта с трудными детьми, а значит, будут способствовать достижению наибольшего эффекта в коррекции произношения звуков.

Взаимодействие всех взрослых необходимо для успешного речевого развития ребёнка. Углубленная работа по автоматизации звуков с использованием игровых методов и приёмов при содействии родителей и воспитателей позволяет ускорить процесс автоматизации звуков, вызывает интерес детей к логопедическим занятиям, повышает уровень речевого развития старших дошкольников и качество их подготовки к школе.

Многие выше перечисленные приёмы способствуют не только повышению интереса ребёнка к занятиям, но и развивают дополнительные процессы: мелкую моторику, внимание, мышление, ловкость. Необходимо помнить, что самое главное при выполнении всех этих упражнений – следить за правильным произнесением автоматизируемого звука и соблюдать рекомендации учителя –логопеда!