

Мастер-класс для педагогов «Игровые приемы при автоматизации звуков»

Подготовила: Хрестина Е.Н.

В настоящее время проблемы коррекции речи приобретают особую актуальность. Число детей с нарушениями звукопроизношения постоянно возрастает. Четкое, верное произношение необходимо для уверенного общения ребенка со сверстниками и взрослыми, гармоничного развития и дальнейшего обучения. Своевременное выявление детей с речевыми нарушениями, проведение специально организованного обучения позволяют исправить первичный дефект.

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. Результат занятий во многом зависит от того, насколько удастся превратить скучную работу над звуком в увлекательную игру. Педагоги знают, как трудно научить ребенка чему-то, что не вызывает у него интереса.

Логопедические занятия, как и любые другие, дают нам возможность проявлять творчество и фантазию. Необходимо играть с детьми, используя для этого любой подходящий момент. Игра позволяет сменить акцент с собственно произносительной стороны речи на решение более увлекательных задач: «придумай», «запомни», «найди» и т.д., конечно основная цель занятий – правильное произнесение звука – должна сохраняться на протяжении всей игры.

Я часто сталкиваюсь с необходимостью разнообразить приёмы своей работы и удерживать внимание детей в процессе занятия. Для детей логопедические занятия по автоматизации звуков бывают зачастую трудны, однообразны, а к тому же у детей с нарушениями речи внимание неустойчиво и они быстро утомляются. Чтобы повысить интерес детей к логопедическим занятиям, нужны разнообразные творческие задания, новые подходы к упражнениям по закреплению правильного произношения.

Слова «надо», «обязательно», «ты должен», «давай заниматься» обычно вызывают у ребенка явное или скрытое сопротивление тому, чему его собираются научить. Замените их на «давай поиграем». Очень важно, чтобы ребенку захотелось заниматься с вами, а это бывает тогда, когда занятия отвечают его интересам, увлечениям.

Это позволит 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.

В период работы над звуками речи в арсенале педагогов должно быть достаточно большое количество наглядно - игровых дидактических приёмов для того, чтобы занятие превратилось для ребёнка в увлекательную игру.

И так, предлагаю на этапе автоматизации звуков использовать различные игры:

«Су-джок»

Ребёнок поочерёдно прокатывает массажное колечко по пальцу, одновременно обрабатывая речевой материал. Например, автоматизация звука [ш].

На правой руке:

Этот малыш — Илюша, (на большой палец);

этот малыш — Ванюша, (указательный);

этот малыш — Алёша, (средний);

этот малыш — Антоша, (безымянный);

а меньшого малыша зовут Мишуткою, друзья (мизинец).

На левой руке:

эта малышка — Танюша;

эта малышка — Ксюша;

эта малышка — Маша;

эта малышка — Даша;

а меньшую зовут Наташа.

«Мяч».

Автоматизируя заданный звук изолированно, в слогах, словах, дети передают из рук в руки мяч и произносят слоги и слова, затем, под ритм, отбивая мяч об пол, или бросая, его друг другу.

«Кубик».

Ребёнок бросает кубик. Выпавшее число укажет сколько раз повторить слог, слово, предложение.

«Пирамидка, бусы, счёты».

Ребёнок нанизывает колечки на стержень пирамидки, перебирает крупные бусины, откладывает колёсики на счётах с одновременным проговариванием речевого материала или произносит слово столько раз, сколько колесиков отложено на счетах.

«Лесенка».

Игрушка, или шагают пальцы, поднимаясь и спускаясь по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится обрабатываемый звук, слог, слово.

«Звуковые дорожки».

Проводим пальчиком по дорожке, произносим обрабатываемый звук.

«Часы»

Ребенок проговаривает слог или слово столько раз, сколько показывает стрелка на часах.

«Звенящие баночки».

Каждый звук обозначается своим цветом. Ребёнок берёт квадратик и называет звук соответствующий его цвету, после этого опускает в баночку. Когда все звуки будут названы, баночки превращаются в "звенящие".

«Повтори столько раз, сколько...»

Логопед хлопнет в ладоши, стукнет палочкой, ударит мячом об пол, отложено палочек или косточек на счетах.

«Игра на пианино».

Имитируя игру на пианино, ребёнок проговаривает заданный слог 5 раз: ра-ра-ра-ра-ра.

«Колокольчик».

Ребенок называет картинки или проговаривает слоги, слова с автоматизируемым звуком. Если ребенок произносит слово неправильно – взрослый звенит в колокольчик.

«Волшебная веревочка»

Ребенок наматывает веревочку на палец и одновременно без остановки произносит слоги и слова.

«Кнопочки».

Проговаривая слоги или слова с автоматизированным звуком, ребенок одновременно нажимает на нарисованные, на листе бумаги кнопки, сколько нарисовано кнопок, столько раз нужно повторить.

«Ромашка».

В тетради ребенка педагог рисует крупную ромашку, в центре которой пишет необходимую согласную букву. На лепестках ромашки пишутся гласные буквы. Ребенок, переходя от одного лепестка к другому, прочитывает прямые и обратные слоги. Упражнение проводится с детьми 5 – 7 лет, которые знают буквы.

«Раз – шажок, два – шажок».

Ребенок стоит руки на поясе. Педагог предлагает ему прошагать всю комнату, на каждый шаг, повторяя заданный слог или ряд слогов.

«Телеграмма».

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Педагог, поворачиваясь к ребенку, называет звук, слог или пару слогов. Ребенок должен повторить этот слог, повернувшись к товарищу. Телеграмма проходит по кругу, возвращаясь к педагогу. Если кто – то из детей неправильно повторит звуковой ряд, значит, телеграмма не дошла до адреса, и игра начинается заново. Упражнение используется не только для автоматизации звуков в слогах, но и для развития фонематического восприятия. Например, по кругу передается слоги ша – са, ко – го, жу – зу и т. д.

«Добавь слог».

Дети стоят перед педагогом, логопед бросая мяч, называет начало слова, а дети заканчивают нужным слогом: ли – **са**, колба – **са**, ко – **сы**, но – **сы**.

«Ладонки».

При произнесении звука, слога, слова нажимать указательным пальцем (пальцы меняются) противоположной руки на подушечки пальцев другой руки или нажимать на кружки, нарисованные на каждом пальце картонной ладони. Сначала отрабатывается правая, затем левая рука, а потом одновременно обе руки.

«Шарик».

Произнося слоги или слова, ребенок перекладывает из одной руки в другую теннисный мячик.

«Большой, маленький».

Ребенок выкладывает поочередно дорожку из больших и маленьких фигурок, одновременно проговаривая слоги или слова. Выкладывая большую фигурку – ребенок говорит громко, выкладывая маленькую – говорит тихо.

«Песок».

В настоящее время значительно возрос интерес логопедов при работе над автоматизацией звуков у детей с использованием песка.

Ребёнок, играющий в песочнице с миниатюрными фигурками, буквами, представляет себя волшебником, художником, сказочником, способным изменять сюжет в том направлении, которое для него наиболее интересно. Именно в песочнице создаётся дополнительный акцент на тактильную чувствительность ребёнка. Перенос обычных обучающих и развивающих занятий в песочницу способствует повышению мотивационного интереса к занятиям. Более интенсивно и гармонично происходит развитие познавательных и образовательных процессов.

- **Выкладывая дорожку на песке из ракушек и камешек,** ребёнок с удовольствием произносит слоги с автоматизируемым звуком.

- **Выступая в роли археолога и делая «раскопки» в песке (находит картинки и предметы),** закрепляет правильное произношение звука в словах.

- **Строительство в песочнице замков, дворцов, заселение их различными сказочными героями, животными,** способствует автоматизации звуков в предложениях и связной речи.

«Улитка».

Ребенок проговаривает (пропевает) изолированные звуки, слоги, слова, проводя пальцем по спирали - домику улитки.

«Лабиринт».

По нарисованному лабиринту (дорожке) ребенок проводит пальцем, проговаривая предложения, чистоговорки. На данной «дорожке» имеются «пробелы», которые сигнализируют ребенку сделать остановку и сделать вдох.

«Собери яблоки».

«Собирая» яблоки в корзину, ребёнок проговаривает «СА, СО, СУ, СЫ», тем самым закрепляя звук [С] (или другой звук) в прямых слогах.

«Дорожки».

До картинки добегаем и слово называем.

«Вертушка».

Картинки, на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук раскладываются по кругу. Ребёнок запускает вертушку. Пока вертушка крутится, ребёнок произносит изолированный автоматизируемый звук. Вертушка

останавливается, показывает стрелочкой на картинку. Ребёнок называет предмет, изображённый на картинке.

«Ромашка».

Собрать лепестки ромашки к её сердцевине. Назвать картинку, изображённую на лепестке.

«Поезд».

К паровозу прикрепить вагоны с картинками - предметами, содержащими автоматизируемый звук. Проговорить слова.

«Сухой бассейн».

Коробка с крупой. В крупу зарыты мелкие игрушки в названиях, которых есть автоматизируемый звук. Ребёнок вылавливает игрушку из бассейна и называет её.

«Назвать слова по сюжетной картинке».

Ребёнок должен назвать слова по сюжетной картинке.

«Рыбалка».

Ребенок вылавливает удочкой картинку, называет свой улов, четко проговаривая автоматизируемый звук. Все картинки подобраны на конкретные звуки.

«Говорящие руки».

Предположим, что речь идет об автоматизации звука [ш]. Логопед 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 звуками сокращается, и ребенок переходит к слитному проговариванию.

«Зима и весна».

Перед детьми разложены картинки: зима и весна. Логопед просит ребенка, помочь закончить предложения, добавляя последний слог.

К нам зима приш...(ла),
Снег и вьюгу принес ...(ла),
Все, что А...(лла), разброса...(ла),
Вьюга снегом занес...(ла)!
Весна приш...(ла),
А ...(лла), сразу все наш ...(ла),
На лужайку вышла А ...(лла),
Видит там лежит ю....(ла).

«Солнышко».

Закрепить правильное произношение звука в словах, упражнять в определении позиции звука в слове.

Перед детьми лежит солнышко. И картинки с автоматизированным звуком. Дети украшают солнышко, картинкой называя ее. Затем закрывают глаза, а педагог

убирает картинку. Дети определяют, какой картинке не стало, и определяют позицию звука в слове.

По такому же принципу проводятся игры: «Украшим елочку», «Собери бусы», «Узелки», «Соберем цветочки», «Собери яблочки», «Напоем куклу чаем».

Игры очень эффективно проводить во время прогулки.

Игра «Замочная скважина».

Предметная картинка закрывается «дверцей», ребенок, перемещая «дверцу» по картинке, должен догадаться, какой предмет изображен на картинке.

«Слова вокруг нас».

Дети подбирают слова с определенным звуком, принимаются только те слова, которые ребенок правильно произнес.

«Куча мала».

Перед ребенком лежат картинки с определенным звуком. Педагог просит сложить из картинок, а затем разобрать кучу – малу (на голубе флаг, на флаге лошадь, на лошади лопата, на лопате ладони). Если произносятся текст, игрок допускает ошибку, в игру вступает другой игрок. Во втором туре игры дети складывают кучу – малу без картинок.

«Лото».

Все карточки делятся между детьми. Начинает один из детей, выкладывая карточку, произносит, что на ней нарисовано: «У меня чайник и чайки». Другой ребенок подбирает подходящую карточку: «А у меня чайка и черепаха». Выигрывает тот ребенок, у которого заканчиваются карточки.

«Составление предложений с помощью фланелеграфа».

Дети отбирают себе персонажей (мама, папа, дедушка, бабушка) и предметные картинки с определенным звуком. Ребенок берет своего героя, подводит к картинке и составляет предложение, включая героя и картинку. Ребенок может включить сразу несколько героев. Выигрывает тот, кто составит самое длинное предложение.

«Соседи».

Перед детьми раскладывается по 3 карточки в несколько рядов с определенным звуком. Ребенок должен без ошибок назвать всех соседей. (Жаба между жирафом и жуком, жаворонок между жасмином и лужами. Когда все картинки будут названы, первый столбик передвигается и игра повторяется. Если автоматизируется звук л, берется слово «около» и картинки выкладываются в ряд).

«Договаривание предложения по картинке».

«Придумай предложение».

Задача игры – придумать предложение, в котором будет как можно больше слов со звуком Р. Начинаем с предложения из двух слов. Например: Юра играет. Добавляем в него другие слова со зву Р. Радостный Юра играет в барабан. Другие возможные окончательные варианты предложений: Грустный Рома по вечерам красит краской раму. Егор собирает на огороде красные красивые крупные помидоры. Жора утром во дворе рубит дрова топором.

«Расскажи рассказ».

Ребёнок, рассказывая рассказ цепной структуры, автоматизирует поставленный звук в связной речи.

«Считалки».

Ребенок обрабатывает речевой материал в стихотворной форме, опираясь на картинки.

Виноград, трамвай, топор,
Шар, крапива, помидор,
Сковородка, ранец, груша,
Крыша, радуга, Каркуша.
Крыжовник, курица, тетрадь,
Гриб, смородина, кровать,
Груши, грузовик, Петрушка,
Виноград, трамвай, игрушка.

«Артисты».

Детям раздается по одной начальной картинке из каждой серии. Остальные перемешиваются на столе. Открывая по одной картинке, дети спрашивают: «Что здесь изображено?». Каждый ребенок определяет, подходит ему или нет, если подходит, составляет предложение и забирает. Получив все картинки, ребенок составляет рассказ, выходит на сцену, и пересказывает. Картинки подбираются с учетом автоматизированного звука.

«Загадка».

Перед детьми лежат перевернутые картинки, в названии которых есть автоматизированный звук. Дети по очереди берут картинку и описывают, остальные, догадываются, о чем идет речь.

Игра «Зёрнышки для петушка».

Цель: закрепить правильное произношение звука Ш в словах. Петушку достанется зернышко в том случае, если ребенок правильно назовет картинку, в названии которой есть звук Ш.

Игра «Грузовик с подарками».

Цель: закрепить правильное произношение звука Р в словах. Ребёнку объясняется, что он сейчас будет грузчиком. А грузить он будет подарки. Чтобы погрузить все подарки, надо чётко назвать все картинки со звуком Р.

Игра «Проложи маршрут»

Цель: Автоматизация звука [З]. Совершенствование фонематического восприятия. Развитие ориентировки на плоскости.

Ребенку предлагается карточка. Его задача провести героя по дорожке, которая будет состоять из картинок, в названии которых есть требуемый звук. Ребенок выполняет задание молча (в данном случае логопед называет слова, а ребенок закрывает картинки, в которых он не услышал требуемый звук) или с проговариванием данных слов самим ребенком.



СЮЖЕТНО - РОЛЕВЫЕ И ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

«Тишина».

Цель. Автоматизация звука [ш].

Описание игры. Водящий стоит у одной стены, а все остальные дети — у противоположной. Дети должны тихо, на цыпочках подойти к водящему, при каждом неосторожном движении водящий издает предостерегающий звук *ш-ш-ш*, и нашумевший должен остановиться. Кто первым тихо дойдет до водящего, сам становится водящим.

«Колечко».

Цель. Автоматизация звука [ч] во фразах.

Оборудование. Колечко.

Описание игры. Дети сидят, сложив руки лодочкой. У водящего в руках колечко. Он подходит к каждому и как будто вкладывает колечко в руки. При этом он неторопливо рассказывает любой стишок. Когда водящий всех детей обойдет, он должен сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого колечко, должен быстро встать и отбежать от своего места. Все дети внимательно следят за действиями водящего и после его конечных слов должны удержать обладателя колечка. Если ребенку с колечком удастся выбежать, он становится водящим.

«Чай Танечке».

Цель. Автоматизация звука [ч] в предложениях.

Оборудование. Кукольный чайный сервиз, куклы, печенье, булочки, калачи из пластилина.

Описание игры. Дети сидят перед столом педагога. На нем стоит кукольный стол с чайным сервизом, вокруг которого на стульчиках сидят куклы. Педагог говорит: «Дети, давайте дадим куклам ласковые имена». Дети их называют: «Танечка, Валечка, Анечка, Манечка». Затем педагог предлагает одному ребенку налить чай из чайника в чашку Танечке. Ребенок свои действия сопровождает словами: «Я беру чайник и наливаю чай в чашку Танечке. Даю Танечке печенье».

«Пильщики».

Цель. Автоматизация звука з.

Описание игры. Дети становятся друг перед другом, соединяют крест-накрест руки и воспроизводят под счет педагога движения пилы по бревну, произнося длительно

звук з. Того, кто неправильно произносит звук, выводят из игры и просят произнести правильно звук [з]. Педагог напоминает ребенку, где должен находиться язык при произнесении этого звука.

«Бараны».

Цель. Автоматизация звука [р] в тексте.

Ход игры. Несколько пар детей, стоя друг против друга, взявшись за руки, образуют ворота. Остальные (бараны) подходят к воротам, стучат в них (топают ногами).

Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, открывайте ворота!

Ворота. Рано, рано, вы, бараны, застучали в ворота.

Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, пропустите в ворота!

Ворота. Вам куда? Вам куда? Не откроем ворота.

Бараны. На луга, где трава, а на травушке роса.

Ворота. Еще рано вам туда, не откроем ворота.

Бараны. Тра-тра-тра, тра-тра-тра, до свиданья, ворота. Мы придем, когда высохнет трава (уходят).

Из вышесказанного можно сделать вывод, что углубленная работа по автоматизации звуков с использованием наглядно - игровых методов и приемов позволяет ускорить процесс автоматизации звуков, вызывает интерес к логопедическим занятиям, повышает уровень речевого развития дошкольников.

ЛИТЕРАТУРА.

1. Авдулова Т. Игра: ее развитие на современном этапе // Дошкольное воспитание, 2008, №8.
2. Бодраченко И.В. Речевые игры: что это такое и как в них играть // Логопед, 2007г.
4. Бохан О.А. Игровые приемы в коррекции звукопроизношения // Логопед, 2006, № 2.
7. Ерошкина С.Т. Универсальные игровые пособия // Логопед, 2007, № 2.
8. Калинин А.В. Развитие игровой деятельности дошкольников. - М., 2004г.
10. Козырева О.А. Лексико-грамматические игры // Логопед, 2004, № 6.
11. Козырева Л.М. Развитие речи. Дети 5 – 7 лет. – Ярославль, 2001.
12. Комарова Л.А. Автоматизация звуков в игровых упражнениях. - М.: «ГНОМ и Д», 2009.
13. Коррекционно-педагогическая работа в дошкольных учреждениях для детей с нарушениями речи / Под ред. Ю.Ф. Гаркуши. - М., 2007г.
14. Костылева Н.Ю. Автоматизация звуков: как скучное сделать интересным // Логопед, 2008, № 2.
15. Кустова О.И. Игровые приемы в обучении грамоте // Логопед, 2004, № 5.
16. Лебедева И.Л. Трудный звук, ты наш друг! - М.: «Вентана- Граф», 2008.
17. Левина Е.В. Логопедические игры по автоматизации и дифференциации звуков // Логопед, 2004, № 5.
18. Нищева Н.В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с ОНР. – СПб, 2003.
21. Пожиленко Е.А. Использование наглядных пособий и игровых приемов в коррекции речи дошкольников // Дефектология, 1995, № 3.

23. Придумай слово: Речевые игры и упражнения для дошкольников / Под ред. О.С. Ушаковой. – М., 1996. – 192 с.
24. Савчук О.В. Непокорный звук [л] // Логопед, 2006, № 2.
25. Сергеева Т.В. Игровые рифмовки // Логопед, 2006, № 1.
26. Степанова О.А. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями. - М.
27. Скворцова И.В. Логопедические игры + CD. Для детей 4 – 6 лет. – М., 2007.
28. Смирнова Л.Н. Мы учим звуки. - М.: «Мозаика-синтез», 2002. 208с.
29. Черенкова Е.Ф. Оригинальные пальчиковые игры. – М., 2008. – 186 с.
30. Черноусова Ю.В. Автоматизация звуков с помощью игровых приемов // Логопед, 2006, № 5.
31. Чернякова В.Н. Стихотворно - игровые комплексы для дошкольников с недостатками речи // Логопед, 2005, № 2.
32. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи. – М., 1988.
33. Шигина Г.Ф. Игровой и занимательный материал для логопедических занятий // Логопед. 2005, № 6.
34. Шичанина О.В. Игровые приемы коррекционной работы по автоматизации поставленных звуков // Логопед, 2005, № 5.