



# ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ ПРИ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ



Подготовил учитель-логопед Пачкова Л.А.

Как сделать занятия по автоматизации звуков интересными, разнообразными и в то же время продуктивными для ребенка? Логопеды-практики часто задают себе этот вопрос. Ведь хочется увлечь своего воспитанника, удивить его, вызвать положительные эмоции, а не просто механически проговаривать материал.

На этапе автоматизации **главная цель** – добиться правильного произношения поставленного звука во всех формах речи: в слогах, в словах, в предложениях и в свободной речи дошкольников. **Цель игровых комплексов:** с помощью игровой мотивации облегчить и процесс автоматизации звуков в речи детей.

Игровые методы, так же как упражнение и моделирование, обязательно включаются в логопедическую практику.

**Это 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.

Работа над автоматизацией звуков ведется поэтапно от простого к сложному: сначала в слогах, словах, предложениях, в связной речи и в спонтанной речи.

Наиболее сложной в работе с детьми является автоматизация слога. Дело в том, что отдельный слог, как и звук, не вызывает у ребенка конкретного образа, не осознается им как структурный компонент речевого высказывания. И если звук порой может вызвать слуховую ассоциацию (з-з-з – комарик звенит, р-р-р – собака рычит), то слог для дошкольника – весьма абстрактное понятие.

Когда работа по автоматизации достигает этапа закрепления правильного произношения звуков в словах и фразах, можно значительно разнообразить занятия, используя картинный материал. Использование же игровых приемов поможет эффективно провести этапы автоматизации

изолированного звука и закрепления правильного произношения этого звука в слогах.

А логопедические игры помогают сделать задания для детей интересными, эмоционально-окрашенными, развивающими и познавательными.

Чтобы научиться хорошо, правильно говорить звук нужно подружить со своим язычком, тогда он будет послушным, и будет чётко проговаривать все звуки. Для подготовки артикуляционного аппарата детей к правильному произношению звуков очень подходят сказки-игры о “Весёлом Язычке”. 5-ти и 7-ми летним детям нравится, путешествуя с Язычком, выполнять полезные, нужные упражнения. Для этого я использую “Сказки о Весёлом Язычке” и наглядное пособие “Весёлый Язычок”.

Хорошо понять и запомнить то, что гласные звуки легко поются, помогает “Звуковая полянка”.

**При автоматизации звука в слогах**, когда ещё нет возможности использовать предметные и сюжетные картинки с заданным звуком, для привлечения интереса детей я использую:

- “**Волшебной палочки**”, которая своим огоньком или стуком упражняет детей в счёте и просит повторить слог несколько раз.
- Упражнения “**Игра на пианино**”, когда, имитируя игру на пианино, ребёнок проговаривает заданный слог 5 раз:

РА-РА-РА-РА-РА,

РО-РО-РО-РО-РО

РУ-РУ-РУ-РУ-РУ

РЭ-РЭ-РЭ-РЭ-РЭ

РЫ-РЫ-РЫ-РЫ-РЫ

РА-РО-РУ-РЭ-РЫ.

- Аналогично выполняется упражнение “**Цветочек**”, когда слоги и слова проговариваются с разгибанием и загибанием пальчиков (лепестки открываются и закрываются).
- Игры “**Проведи слог по звуковой дорожке**” одна дорожка ровная и, идя по ней, слоги нужно произносить спокойным, негромким голосом, другая дорожка ведёт по кочкам и слоги произносятся то громко, то тихо, а вот третья дорожка ведёт в гору, и в начале пути слог произносится очень тихо, затем всё громче и громче, а на вершине горы – очень громко.
- Игры “**Гласные звуки пришли в гости к согласному**”, когда “звуковые человечки” встают рядом и получается слог (дети самостоятельно проводят синтез слога из звуков), а затем подружившиеся звуки – слоги могут пройти по “Звуковой дорожке”, встретится с другим слогом.

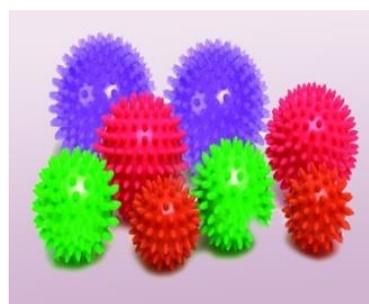
## При автоматизации звука в словах детям очень нравятся игры:

- **“Рыбалка”**, в аквариуме находятся рыбки на которых прикреплены буквы и с помощью удочки с магнитиком мы вытаскиваем рыбку на заданный звук. Поймав “рыбки” – слова, дети учатся не только правильно произносить звук, но и делить слова на слоги, определять позицию этого звука в слове, учатся задавать вопросы “Кто это? Что это?”, образовывать множественное число и ещё много чего можно сделать с этими “рыбками”.
- **“Веер”**, на каждом пёрышке которого наклеены картинки с заданным звуком. Эта игра позволяет не только добиваться правильного произношения слов, но и развивает память – нужно запомнить и повторить слова в их разных сочетаниях.
- **“Построй домик”** из кирпичиков, на которых предметные картинки с заданным звуком и со звуками близкими ему по артикуляции, позволяет проводить одновременно с автоматизацией заданного звука его дифференциацию с другими звуками. Ведь нужно выбирать только кирпичики с нужным звуком и объяснить, почему другие кирпичики негодились.
- **“Собери цветочек”** (выбирая лепестки со звуком Р),
- **“Солнышко”** (подбирая лучики со звуком Ш),
- **“Собери бусы”** (нанизывая бусинки со звуком Л),
- **“Собери грибы в корзинку”** (со звуком Ж),
- **“Украшим ёлочку”**,
- **“Веселый урожай”** (выложить название овоща или фрукта на заданный звук),
- **«Звукоед»**, который “похищает” звук из слова, а дети должны спасти звук – вернуть его в слово и сказать это слово правильно: ма...ина... , ...ук, .....апка. Это очень трудно, но доставляет детям удовольствие побыть в роли спасателей. Если детям трудно справиться с этим заданием, тогда вначале мы играем
- **«Живое слово»** - где дети это звуки, и найти пропавший звук намного легче.
- **“Носики-хвостики”**, **“Ёжик бежит по дорожке”** **“Пуговка”**, **“Сигнальщики”**. Все эти игры позволяют определить место звука в составе слова: первый он, последний или в середине слова.
  
- **“Волшебная карусель”**. Вращающаяся стрелка останавливается напротив одного из символа звуков, ребёнку нужно придумать слова, начинающиеся на этот звук, слова в которых есть этот звук.

- **“Магазин”**. В ходе игры дети “покупают” предметы (предметные картинка) на деньги-символы звуков.
- **“Ворота”**. Дети руками перед грудью изображают закрытые ворота. Во “двор” можно “пропускать” только слова с заданным звуком. По окончании игры можно предложить детям вспомнить все слова, которые они “пропустили во двор” и др.

Очень помогают в работе по автоматизации слога и слова игры с предметами, шариками, лентами, колокольчиком, с мячами или колечками су-джок...

- **Кнопочки**. Ребенок проговаривает слог (слово) с автоматизируемым звуком, нажимая пальчиком на «кнопочку» (нарисованный кружок, квадрат, рыбку, цветок и т.д.). Сколько кнопочек – столько повторов.
- **Метроном**. Ребенок проговаривает слоговые ряды, слова, словосочетания под заданный логопедом ритм метронома.
- **Песочные часы**. Ребенок проговаривает речевой материал, пока течет песок в часах (1 или 3 минуты).
- **Колокольчик**. Ребенок проговаривает речевой материал с обрабатываемым звуком. Логопед оценивает правильное произношение звоном колокольчика.
- **Шарик**. Во время произнесения слова дети переключают (передают из рук в руки) шарик от пинг-понга, мячик.
- **Волшебная веревочка**. Ребенок наматывает веревочку (ленточку) на пальчик, проговаривая предложения, чистоговорки.
- **Лабиринт**. По нарисованному лабиринту (дорожке) ребенок проводит пальчиком, проговаривая предложения, чистоговорки.
- **Заборчик**. Дети рисуют вертикальные палочки с одновременным проговариванием слогов, слов.
- **Дорожка**. Дети рисуют или выкладывают поочередно вертикальные и горизонтальные палочки с одновременным произнесением двух заданных слов.
- **Узоры**. Ребенок рисует (выкладывает) чередующиеся фигурки с одновременным произнесением слов. Каждая фигурка обозначает слово.
- **Су-джок**. Ребенок прокатывает ребристое колечко по пальчику, обрабатывая речевой материал.



- **Пирамидка**. Ребенок нанизывает колечки на стержень пирамидки, проговаривая слоговые ряды, слова.
- **Часики**. Ребенок проговаривает слово, предложение столько раз, сколько показывает стрелка на часах.
- **Бусы**. Ребенок перебирает крупные бусины, пластмассовые шарики, нанизанные на леску, проговаривая речевой материал.
- **Счеты**. Ребенок произносит слово столько раз, сколько косточек отложено на счетах, либо произносит речевой материал с одновременным движением косточки.
- **Улиточка**. Ребенок проговаривает (пропевает) изолированные звуки, слоги, слова, проводя пальчиком по спирали – домику улитки.
- **Тихо-громко**. Ребенок «проходит» дорожку из больших и маленьких геометрических фигур, проговаривая заданные слоги, слова. На большой фигуре говорит громко, а на маленькой – тихо.
- **“Поющая веревочка”** Выкладывая веревочку (разноцветные шнуры, тесемки разные по фактуре) по нарисованной линии, тянем звук.
- **“Ступеньки”** 1 в. Нужно прошагать пальчиками по нарисованным ступенькам вверх и вниз, правильно повторяя звук или слог 2 в. Ступеньки выкладываются самим ребенком на столе из счетных палочек или спичек. Задание остается прежним.
- **“Цветные бусинки” (на резинке)** На резинке прикреплены цветные бусины. Ребенку нужно щелкать пальчиками только по бусинам определенного цвета, называя нужный звук.
- **“Разноцветные прищепки”** На стене прикреплены шнуры четырех цветов. Ребенок достает из мешочка прищепку, закрепляет ее на веревке соответствующего цвета и произносит звук. Количество вариантов работы с прищепками и цветными шнурами зависит от фантазии педагога.
- **“Стрелочки”** Для дифференциации свистящих и шипящих звуков, слогов, а так же для дифференциации звуков “ч” и “ть” я использую вырезанные или нарисованные стрелочки (а у меня это самолетик). Они показывают положение языка при произнесении звука.

1 в. Логопед проговаривает звуки в любом порядке, а ребенок выкладывает стрелочки.

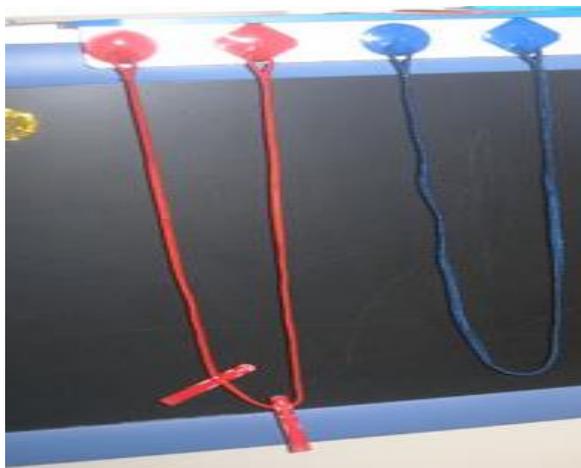
2в. Ребенок выкладывает стрелочки в определенном порядке, потом “читает” звуки.

- **«Телефон»** Альбомные листы разделены на несколько секторов, в каждом из них картинка с наличием того или иного поставленного звука, (см. рис 1) Листы заполняются картинками с обеих сторон (на одной стороне может быть, например звук «Л», а на другой «Ж»). С каждой стороны от диска располагаются листы в вариантах «Р - Р»; «С - С»; «Ш - Ш» и т.п., либо в вариантах на дифференциацию

«Р - Рь», «Р - Л», «Рь - Ль» и т.п. Ребенку предлагается набрать любую комбинацию цифр, После набора «номера», стрелка укажет на сектор. Ребенок называет картинки, находящиеся на данном секторе, хорошо проговаривая закрепляемый звук. Можно параллельно разобрать слово по слогам, определить звуки в слове, составить с ним предложение или словосочетание, придумать (если есть варианты) рифму к слову и т. д.

**Работая над автоматизацией звука в предложениях**, я часто использую эффективную и полезную игру **“Живое предложение”**, когда дети сами 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”. На этом этапе автоматизации “приходят” на занятия гости, чаще Весёлый арбуз, почтальон, попугай Кеша, которые становятся героями игр-путешествий, игр – драматизаций и т.д. Герои всё время ошибаются – в их предложениях слова не дружат, а детям всё приходится исправлять.

Это довольно неполный перечень игр и игровых приёмов, используемых мною на логопедических занятиях по автоматизации звуков. Их количество и разнообразие на каждом занятии зависит от целей занятия и устойчивости внимания детей. А польза их использования несомненна.



#### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ И ЦИТИРУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Смирнова Л. Н. Логопедия. Играем со звуками. Речевой дидактический материал: Пособие для логопедов, дефектологов и воспитателей. – М.: «Мозаика – Синтез», 2005. –