

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**Дидактические игры, как средство успешной автоматизации
звуков речи у детей старшего дошкольного возраста**

**Автор-составитель:
учитель-логопед Тонких Е.В.**

Краснодар 2022г.

Содержание

стр.

Пояснительная записка	3
1. Значение дидактических игр в коррекции звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста.	5
2. Дидактическая игра, как средство автоматизации звуков речи у детей старшего дошкольного возраста.	7
Заключение	10
Библиографический список литературы	11
Приложение №1 «Звуковые дорожки»	12
Приложения № 2 «Логопедические упражнения и игры для закрепления звука в слогах»	15
Приложение № 3 «Дидактические игры для автоматизации звука в словах, предложениях»	18

Пояснительная записка

Проявления нарушения речи у детей дошкольного возраста имеют разнообразную структуру и характер. Изолированно данное речевое нарушение проявляется примерно у одной трети детей. В остальных случаях ТНР сопровождается сопутствующими недостатками развития, очень часто сочетаясь с недостатками психических функций. Поэтому у этих детей существуют следующие проблемы: скудный словарный запас, неумение согласовывать слова в предложении, нарушение звукопроизношения. В последние годы все чаще мы сталкиваемся с отставанием в развитии детей. Обнаруживаются такие проблемы как:

- снижение познавательной активности
- задержка в развитии речи
- недостаточный словарный запас
- недоразвитие мелкой моторики
- несовершенство координации движений
- недостаточное развитие пространственного восприятия и зрительной памяти.

Всё это в будущем вызовет трудности при обучении в школе. На сегодняшний день важную роль в создании современной образовательной среды всё больше выполняют инновационные технологии, направленные на развитие интересов детей. Наряду с обширным практическим материалом, использование которого способствует эффективному речевому развитию ребенка с заключением ТНР, хотела бы привлечь ваше внимание к методу дидактических игр.

Цель дидактической игры в том, что это вид деятельности психического развития ребенка и как одно из наиболее действенных средств успешной автоматизации звуков речи у детей старшего дошкольного возраста.

Актуальной задачей дошкольного образования является подготовка детей к обучению в школе, всестороннее психическое и интеллектуальное развитие. Для дошкольников, имеющих нарушения речи, в условиях детского сада создаются специальные коррекционные логопедические группы, основной задачей которых является коррекция всех компонентов речи. Для решения

данной задачи в рамках детского сада осуществляется реализация специальных программ. Среди множества коррекционных логопедических методов эффективно себя зарекомендовали 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. Ребенок, свободно выражая свои мысли и чувства, развивает в игре речевые навыки. Одна из важных задач в работе учителя-логопеда в логопедической группе заключается в постановке и автоматизации нарушенных звуков. Как указывает Е. Ф. Архипова, этап автоматизации звука представляет собой закрепление условно-рефлекторных, речедвигательных связей на различном по сложности лингвистическом материале до полного упрочнения навыка. И.А. Смирнова отмечает, что логопед должен формировать у ребенка мотивы, волевые качества, необходимые для продолжительной работы, дающие стабильные результаты. И это необходимо делать легко, непринужденно, в игровой форме, заинтересовывая ребенка.

Ожидаемый результат от использования данных методических рекомендаций в системе дошкольного образования по автоматизации звуков речи может стать основой для применения дидактических игр. У детей сформируется способность добиваться максимальной четкости в произношении слов с заданным звуком и умение оценивать их качество, повысится уровень речевого развития. Благодаря дидактическим играм не только обеспечивается решение задач в наиболее приемлемой для детей форме, но и позволяет добиться положительных результатов у детей гораздо раньше, чем при использовании традиционных методик.

Ценность дидактических игр заключается в том, что они создаются в обучающих целях. Благодаря их использованию можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. Дидактическая игра будит детское воображение, создаёт приподнятое настроение.

Теоретические исследования по изучению данного вопроса, свидетельствуют о том, что дидактическая игра, как форма обучения, отвечает актуальной задаче.

Из выше сказанного можно сделать вывод, что сущность в применении методических рекомендаций заключается в создании условий для успешной автоматизации звуковой культуры речи, посредством дидактических игр. Данные методические рекомендации помогут учителям - логопедам, дефектологам, воспитателям, работающим с детьми дошкольного возраста проследить и применить в своей работе различные дидактические игры и упражнения, влияющие на формирование правильного звукопроизношения.

1. Значение дидактических игр в коррекции звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста

В ряду задач, стоящих перед дошкольным учреждением, важное место занимает задача подготовки детей к школе. Одним из основных показателей готовности ребенка к успешному обучению является правильная, хорошо развитая речь. Хорошая речь - важнейшее условие всестороннего полноценного развития детей. Поэтому так важно заботиться о своевременном формировании речи детей, о ее чистоте и правильности, предупреждая и исправляя различные нарушения.

Для детей - дошкольников, страдающих различными речевыми расстройствами, игровая деятельность сохраняет свое значение и роль как необходимое условие всестороннего развития их личности и интеллекта. Однако недостатки звукопроизношения, недостаточно четкое восприятие звукового образа слов, ограниченность словаря, полное или частичное отсутствие грамматических форм, а также изменения темпа речи, ее плавности - все это, в разной степени влияет на их игровую деятельность, порождает у них и особенности поведения в игре. Дидактические игры используются для решения всех задач речевого развития.

В работе с дошкольниками, имеющими речевые нарушения учитель - логопед ставит перед собой следующие задачи:

- широко использовать игры в коррекционной работе, как средства физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания детей.
- с помощью игры увеличивать потребность ребенка в общении, стимулировать накопление и развитие у него речевых умений и навыков.
- при проведении игры учитывать возраст и возможные особенности поведения детей с различными речевыми расстройствами.
- логопедическое занятие должно носить характер учебно-игровой деятельности для ребенка. Оно должно быть эмоционально окрашено, должно привлекать ребенка, вызывать у него живой интерес к новым занятиям.

Независимо от вида дидактическая игра используемая для обучения, должна содержать, прежде всего, обучающую, дидактическую задачу. Играя, дети решают эту задачу в занимательной форме, которая достигается определенными игровыми действиями.

В зависимости от того в какой момент используется игра меняется и её значение: в начале занятия игра организует, заинтересовывает ребенка; в середине - подводит к усвоению программы; в конце - носит поисковый характер.

Принципы отбора игр для логопедических занятий:

- игра должна опираться на программный материал;
- игра должна способствовать вовлечению в коррекционный процесс в первую очередь более сохранных анализаторов (зрительный и тактильный);

- назначение предметов, картинок, пособий, смысл вопросов, условия игр, должны быть понятны детям, учитывая возраст;
- пособия для игры должны быть не только внешне привлекательными, но и хорошо обрабатываемыми;
- условия игры и количество пособий, используемых в игре, должны обеспечить вовлечение всех детей в коррекционный процесс, если это не индивидуальное занятие.

Работа логопеда нуждается в использовании игровых приемов и отдельных игровых действий, так как в игре ребенок не утомляется, длительное время держит интерес, он в ней активен.

Дидактические игры имеют особое воспитательное значение. Игры являются одним из важнейших средств развития самостоятельной речевой деятельности. Они закрепляют и уточняют словарь, изменения и образование слов, упражняют в составлении связных высказываний, развивают объяснительную речь. Дидактические игры помогают развитию как видовых, так и родовых понятий, освоению слов в их обобщенных значениях. В этих играх ребенок попадает в ситуации, когда он вынужден использовать приобретенные речевые знания и словарь в новых условиях. Они проявляются в словах и действиях играющих.

Дидактические игры - эффективное средство закрепления грамматических навыков, так как благодаря заинтересованности детей они дают возможность много раз упражнять ребенка в повторении нужных словоформ.

Недостаточное развитие фонематического слуха и восприятия приводит к тому, что у детей самостоятельно не формируется готовность к звуковому анализу и синтезу слов, что впоследствии не позволяет им успешно овладеть грамотой в школе, без помощи логопеда.

Итак, совокупность перечисленных пробелов у ребенка служит серьезным препятствием для овладения им программой детского сада, а в дальнейшем и программой общеобразовательной школы.

Таким образом, можно сделать следующие выводы: игра является основной деятельностью ребенка - дошкольника. В организованном детском коллективе игра служит средством воспитания и обучения. Поэтому логопедическая работа требует разнообразных игровых приемов коррекции, учитывающих индивидуальные особенности детей с речевыми нарушениями. В игре совершенствуется физическое, умственное и нравственное развитие ребенка, углубляются его познавательные процессы: восприятие, память, внимание, мышление и речь.

Исходя из этого, проблема целесообразного и адекватного использования дидактических игр, игровых приемов на разных этапах логопедической работы приобретает большое теоретическое и практическое значение.

2. Дидактическая игра, как средство автоматизации звуков речи у детей старшего дошкольного возраста.

«У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять»
А.С.Макаренко». 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.

Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Структура дидактической игры включает:

- 1) задачу
- 2) действие
- 3) правила
- 4) результат, заключение игры.

Ценность дидактических игр заключается в том, что они создаются в обучающих целях. Благодаря их использованию можно добиться более прочных и осознанных знаний, умений и навыков. В каждой дидактической игре имеется точно установленная задача, которая составляет учебное содержание игры. Задача в игре всегда выражают причину, по которой собственно составлена игра. Каждая дидактическая игра предлагает детям такие задачи, решение которых требует определенного систематического напряжения, умственной работы.

Действие - самая существенная часть игры, без действия осуществление цели игры было бы только «сухим» дозированием, что больше отпугивало бы детей, чем привлекало их. Это единственный способ выполнения задачи в игре, которое определяет и организует поведение каждого ребенка. Именно в игре дети охотно преодолевают значительные трудности, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Трудно переоценить значимость игры и на этапе автоматизации звуков у детей дошкольного возраста.

Звук, который только что поставили, является хрупким, условно-рефлекторные связи без особых подкреплений могут стремительно разрушиться.

У детей дошкольного возраста процесс автоматизации проходит очень медленно, поэтому необходимо создавать условия для успешного решения этой проблемы. 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. Замена однообразных упражнений и тренировок различными дидактическими играми способствует ускоренному и более качественному усвоению материала.

В результате систематического использования дидактической игры на логопедических занятиях у ребят повышается учебная мотивация, гораздо быстрее формируются речевые навыки, формируется адекватная самооценка, появляется познавательная и устойчивая потребность в достижении успехов, что благоприятно сказывается на формировании личностных качеств детей дошкольного возраста. Этап автоматизации звуков обозначен в методике логопедического воздействия по исправлению звукопроизношения как этап формирования первичных произносительных умений и навыков (по Л. С. Волковой).

Цель данного этапа - добиться правильного произношения звука во фразовой речи, то есть в свободной, обычной. Автоматизировать поставленный звук можно лишь тогда, когда ребёнок начнёт произносить его в изолированном состоянии абсолютно верно и внятно при продолжительном или многократном повторении. Автоматизация звука включает в себя ввод звука в слоги, слова, предложения, связную речь.

Для автоматизации звука используются приемы отраженного повторения и самостоятельного называния языковых единиц по картинкам, схемам, символам. Работа идет последовательно и постепенно, от простого к сложному.

Период автоматизации вновь поставленного звука растягивается порой на длительное время и представляет трудность для ребенка (особенно это касается детей с дизартрическими расстройствами, так как требуется многократное повторение однотипного лексического материала.

Чтобы эти упражнения не вызвали у детей скуку и нежелание работать необходимо создавать условия для успешного решения этой проблемы.

Использование дидактических игр и игровой формы занятия в целом позволяют сохранить интерес ребенка к занятиям и повышает устойчивость его внимания и самоконтроля за правильностью произношения звука в собственной речи во время занятия.

Для того, чтобы звук автоматизировать, его прежде необходимо научиться произносить изолированно, то есть отдельно от других звуков. Для этого применяются следующие игры:

- «Лесенка». Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится обрабатываемый звук.

- «Звуковые дорожки». Проводим пальчиком по дорожке, произносим отрабатываемый звук (**Приложение 1**).

Использование звукоподражаний:

- Спеть «песенку водички»: «с-с-с».
- «Накачать насос»: «с-с-с».
- Позвенеть, как «комар»: «з-з-з», комарик: «зь-зь-зь».
- Пошипеть, как змея: «ш-ш-ш».
- Пожужжать, как жук: «ж-ж-ж».
- Порычать, как тигр: «р-р-р», тигрёнок: «рь-рь-рь».
- Погудеть, как самолёт: «л-л-л».

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в слогах. «Лесенки», «Полет ракеты», «Лягушка», «Снеговик».

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в словах. «Бродилки», «Прятки», «Дорожки», «Волшебный дождик», «Беличьи запасы», «День рождения Карлсона», «Лиса и колобки», «Помоги Чебрашке поймать бабочку», «Лягушка ловит комара», «Помоги Слопенку полить клумбу», «Футбол», «Собери цветок» (**Приложение 2**)

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука во фразах и предложениях: «Сюжетные картины», «Картинки и тексты для автоматизации и дифференциации звуков» (Н. В. Нищевой), «Назови правильно звук».

В современной логопедии дидактическая игра создается педагогом специально в обучающих целях. В дидактической игре ребенок не только получает новые знания, но также обобщает и закрепляет их. Дидактическая игра выступает одновременно как вид игровой деятельности и форма организации взаимодействия логопеда с ребенком. В этом и состоит ее свособразие.

При использовании дидактической игры создаются благоприятные условия для закрепления правильного произношения всех звуков, для чистого и внятного произнесения слов, устранения речевых нарушений. Таким образом, использование дидактических игр в работе логопеда, способствуют и развитию речевой активности детей, и повышению результативности коррекционной работы.

Заключение.

Формирование коммуникативной компетентности у будущих школьников, их подготовка к обучению в рамках Федеральных государственных стандартов общего образования является одной из задач нашего образовательного учреждения. Основным направлением становления и развития коммуникативной компетентности детей является коррекция звукопроизношения у детей в детском саду.

В дидактической игре ребенок не только получит новые знания, но также обобщит и закрепит их. Дидактическая игра выступает одновременно как вид игровой деятельности и форма организации взаимодействия логопеда с ребенком. В этом и состоит ее своеобразие.

Использование игр и игровых упражнений на занятиях и вне занятий способствовало формированию звуковой стороны речи, что положительно повлияло на развитие речи, у детей повысился интерес к игре, пробудилась потребность постоянного общения со звуком и желание постоянно совершенствовать правильное звукопроизношение.

Таким образом, использование дидактических игр в работе логопеда, способствовало и развитию речевой активности детей, и повышению результативности коррекционной работы.

Чёткие и определенные правила в дидактических играх способствовали для детей точному выражению своих мысли, воспитанию у них выдержки, дисциплинированности, собранности, сформировали умения взаимодействовать с другими детьми.

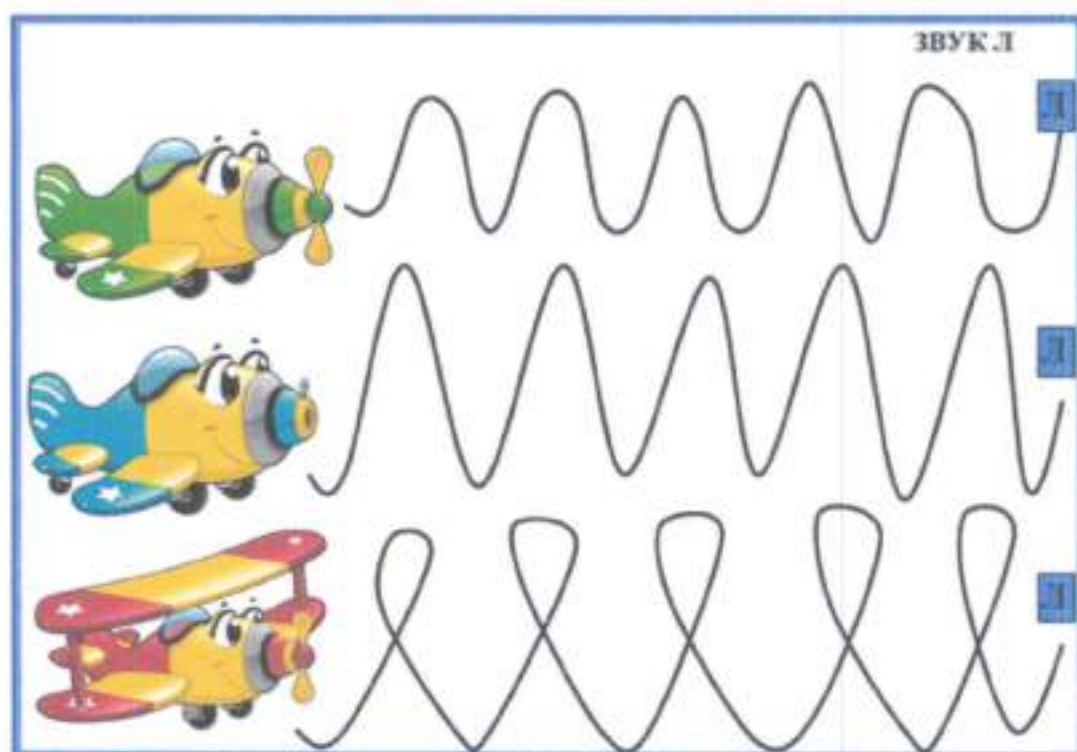
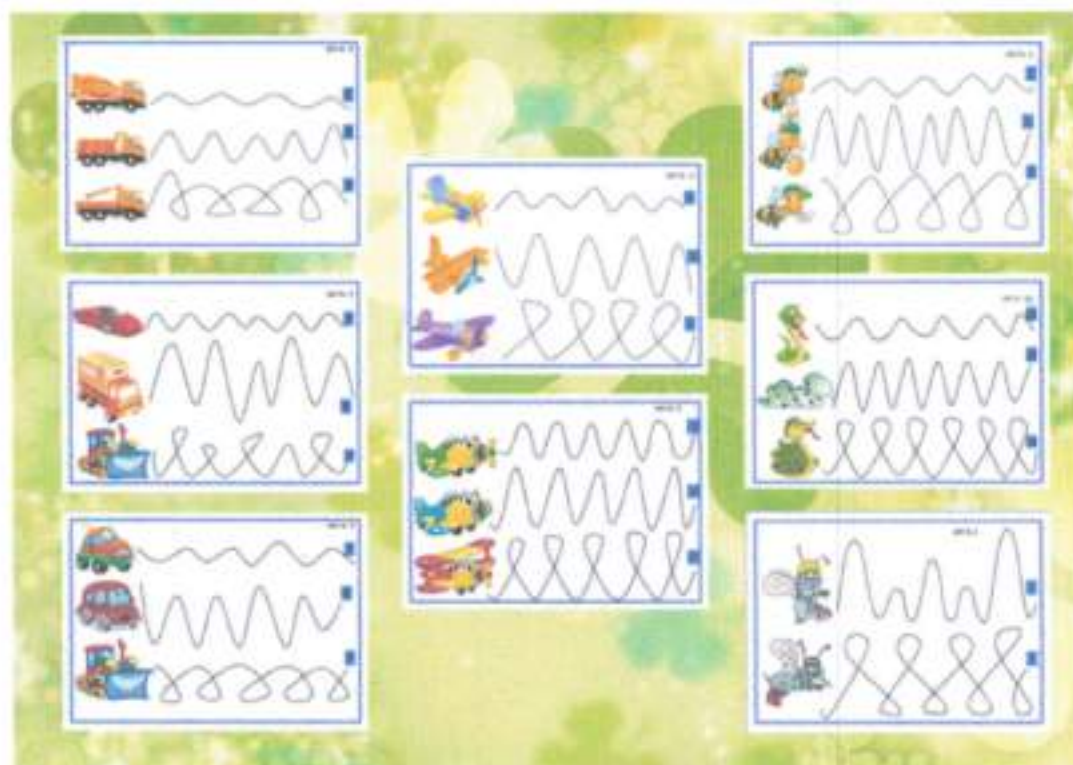
Данные методические рекомендации помогут учителям - логопедам, дефектологам, воспитателям, работающим с детьми дошкольного возраста проследить и применить в своей работе различные дидактические игры и упражнения, влияющих на формирование правильного звукопроизношения

Библиографический список литературы.

1. Александрова Т.В. Живые звуки или Фонетика для дошкольников [Текст] / Учебно-методическое пособие для логопедов и воспитателей / Т.В. Александрова. - СПб: Детство-пресс, 2010.
2. Архипова Е.Ф. Коррекционно-логопедическая работа по преодолению стертой дизартрии у детей [Текст] / Е.Ф.Архипова. - М.: АСТ: Астрель. 2008.
3. Барташникова И.А. Учись играя [Текст] / Игры и тесты для детей 5-7 лет / И.А. Барташникова. - Харьков, Фолио, 1997. – 412с.
4. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду [Текст] / А.К. Бондаренко. - М., Просвещение, 1991. – 160с.
5. Васильева С., Соколова Н. Логопедические игры для дошкольников [Текст] / С. Васильева, Н. Соколова. - Москва, Школа-Пресс, 1999. -78с.
6. Волкова Л.С. Логопедия [Текст] / Л.С.Волкова. – М.: Просвещение, 2004.- 148-156с.
7. Колесникова Е. В. Развитие фонематического слуха у детей 4 – 5 лет [Текст] / Е. В. Колесникова. - М.: Издательство ГНОМид. 2010.
8. Лалаева Р. И. Формирование правильной речи у дошкольников [Текст] / Р. И Лалаева. - Ростов-на-Дону: Феникс 2009 г.
9. Селиверстова В.И. Игры в логопедической работе с детьми [Текст] / В.И. Селиверстова. - М. Просвещение, 2008 г.
10. Сидорова Т.Г. Преодоление нарушений звукопроизношения с использованием игр и игровых упражнений [Текст] / Журнал «Логопед в детском саду» / . 2013. - №3
11. Фадеева Ю.А, Пичугина Г.А., Жилина И.И. Игры с прищепками: творим и говорим [Текст] / Ю.А. Фадеева, Г.А. Пичугина, И.И. Жилина. - М: ТЦ Сфера. 2011 г.
12. Филичева Т. Б., Туманова Т. В. Дети с фонетико-фонематическим недоразвитием. Воспитание и обучение [Текст] / Учебно-методическое пособие для логопедов и воспитателей / Т. Б. Филичева, Т. В.Туманова. - М.: Издательство ГНОМ и Д, 2011 г.
13. Хватцев М.Е. Логопедия: работа с дошкольниками [Текст] / М.Е. Хватцев. - С.- Пб. 2008г.
14. Чиркина Г.В., Филичева Т.Б. Основы логопедической работы с детьми [Текст] / Г.В.Чиркина, Т.Б.. Филичева– М.Просвещение, 2010 г.
15. Эльконин Д.Б. Развитие речи в дошкольном возрасте [Текст] / Д.Б. Эльконин. - Москва - Воронеж, 2009 г

Приложение 1

Цель: автоматизация поставленных звуков
изолированно (длительное, кратковременное, усиленное и тихое
произношение) определённых звуков и слогов.



ЗВУК Ш

This section contains three rows of tracing exercises for the Cyrillic letter 'Ш'. Each row is accompanied by a cartoon illustration of a snake on the left. The first row shows a green snake with a yellow belly and a red tongue, followed by a simple wave pattern. The second row shows a green snake with black spots and a white belly, followed by a more complex wave pattern with sharper peaks. The third row shows a green snake with black spots and a yellow belly, followed by a series of interlocking loops. Each tracing line ends with a small blue box containing the letter 'Ш'.

16.

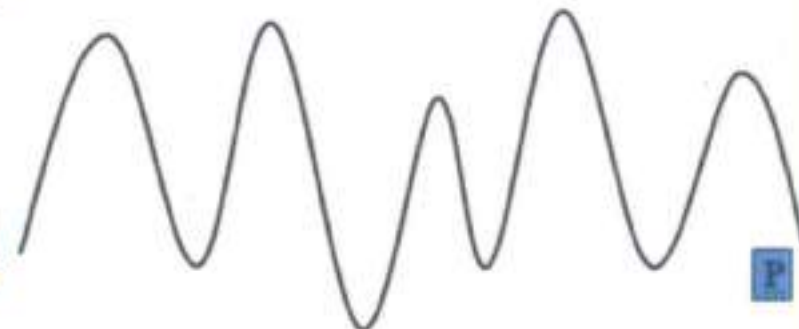
ЗВУК З

This section contains three rows of tracing exercises for the Cyrillic letter 'З'. Each row is accompanied by a cartoon illustration of a bee on the left. The first row shows a bee wearing a green hat and a white shirt, followed by a simple wave pattern. The second row shows a bee wearing a green hat and a white shirt, followed by a more complex wave pattern with sharper peaks. The third row shows a bee wearing a green hat and a white shirt, followed by a series of interlocking loops. Each tracing line ends with a small blue box containing the letter 'З'.

ЗВУК Л



ЗВУК Р



Логопедические упражнения и игры для закрепления звука в слогах

«Шнурочки»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: разного цвета шнурочки

Ход игры: ребенок произносит слог, одновременно наматывает шнурок на пальцы (сначала одной руки, затем другой).

На пальчик шнурочки завяжем

Слог правильно скажем

«Фишки»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: вырезанные из цветного картона фишки, пробочки

Ход игры: взрослый называя автоматизированный слог, предлагает ребенку, шагая указательным и средним пальцами по кружкам выложенным на столе, произносить автоматизируемый слог.



По всем фишкам мы пройдем

Слоги четко назовем

«Пальчики здороваются»

Цель: автоматизация звука в слогах

Ход игры: ребенок выполняет пальчиковое упражнение, синхронно произнося слог и соединяя все пальцы с большим по очереди (сначала одной руки, затем другой, далее - обеих одновременно).

Пальчики мы загибаем

Слоги четко повторяем

«Массажный мячик»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: массажные мячи

Ход игры:

- ребенок сжимает мячик, одновременно произнося слог (сначала одной рукой, затем другой, далее обеих рук).

Мячик сильно мы сжимаем

Слоги правильно повторяем

- ребенок катает мячик по столу, одновременно произнося слог (сначала одной рукой, затем другой, далее обеих рук).



Мячик по столу катаем

Слог мы четко повторяем

«Собираем мозайку»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Оборудование: разноцветная мозайка.

Ход игры: ребенок собирает мозайку, повторяя автоматизированный слог за педагогом.

Разноцветную мозайку, мы красиво соберем

Слоги повторяем, четко все произнесем

«Путешествие»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: картинки с изображением планет, картинки с изображением

Ход игры: взрослый называя автоматизированный слог, предлагает ребенку, шагая указательным и средним пальцами по планетам четко произносить слог (сначала одной руки, затем другой, далее – обеих одновременно).

Пальчики у нас по планетам шагают

Ротик с язычком слоги повторяю

«Магнитики»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Оборудование: разноцветные магниты.

Ход игры: ребенок произносит слог одновременно выкладывает магнитики на стол, продолжая произносить слоги ребенок собирает из магнитиков «змейку».

По магнитикам пройдем

Слоги правильно произнесем

«Счетные палочки»

Цель: автоматизация звука в слогах.

Оборудование: счетные палочки.

Ход игры: ребенок произносит слог одновременно собирая разные фигуры из палочек.

Разные фигурки из палочек соберем

Четко слог произнесем

«Дерево»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: дерево, шнурок, фрукты, цветы.

Ход игры: произнося автоматизированный слог ребенок, одновременно шнурует (наряжает) дерево.

Украшим наше деревце листочками и грушей

Слоги мы произнесем, внимательно послушай

«Полянка»

Цель: автоматизация звука в слогах, развитие силы голоса, сочетание произнесения слогов с движениями.

Описание игры: ребенок выбирает игрушку-помощника, надевает на пальчик, произносит слог с заданным звуком, нажимая на каждый цветочек.

«Игра на пианино»

Цель: автоматизация звука в слогах, развитие силы голоса, сочетание произнесения слогов с движениями.

Описание игры: ребенок выбирает игрушку-помощника, надевает на пальчик, нажимает на узкую полоску, произносит слог с заданным звуком, например, са, коротко, отрывисто, на широкую полоску - длительно.

«Цветочки»

Цель: автоматизация звука в слогах, развитие силы голоса, сочетание произнесения слогов с движениями.

Описание игры: ребенок выбирает игрушку-помощника, надевает на пальчик, например, бабочка, которая летает по цветочкам, произносит слог с заданным звуком сначала шепотом, тихо и громко, затем наоборот громко, тихо, шепотом.

«Лесенка»

Цель: автоматизация звука в слогах

Оборудование: лесенка из конструктора

Ход игры: ребенок выбирает игрушку-помощника, игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке четко произносится отрабатываемый звук.

**Дидактические игры для автоматизации звука в словах,
предложениях.**

«Улитка весело ползёт, нам картинки везёт!»

Цель: автоматизация звуков в речи.

Материал: картинки с изображениями предметов на заданный звук.

Описание игры: логопед читает стихотворение:

Улитка медленно ползёт,

Качаясь на листке,

Улитка целый день несёт

картинки на себе!

Ребёнок называет картинки, чётко проговаривая поставленные.



Дидактическая игра «Слово заблудилось»

Цель: дифференциация близких по звучанию звуков З – Ж (С – Ш, Ж – Ш).

Ход: Заблудится может каждый,

Даже очень, очень важный,

Бизнесмен или ребенок,

Белка, мышка и котенок,

Вот и слово заблудилось,

Не в том месте очутилось,

Испугалось и закрылось,

Между слов других забилося.

Ты найди его скорей,

Успокой и пожалей.

Игра проводится с картинками и без. Дети среди предметных картинок, подобранных на определенный звук, должны найти картинку с оппозиционным звуком. Например, шуба, шайба, санки, шарф.

«Лабиринты - бродилки»

Цель: автоматизация звуков в речи, в различных позициях

Ход игры: на листе картона нарисован лабиринт, ведущий от картинки с изображением героя к другим картинкам, куда должен прийти герой.



Веселые малыши (пузыри со звуками, слогами, картинками)

Цель: автоматизация звуков, изолированно, в слогах, словах

Описание игры:

Оборудование: картинки малышей с мыльными пузырями, картинки мыльных пузырей со слогами.

Ход игры: Познакомь это веселые малыши Соня и Миша. Они очень любят играть с мыльными пузырями, но малыши только учатся и пузырьки получаются маленькие. Хочешь поиграть вместе с ними? Тогда бери пузырик и повторяй за мной (если ребенок умеет читать, то произносит сам).



«Веселые путешественники»

Цель: развитие фонематической стороны речи (автоматизация правильного произношения звуков "С" и "З" в словах (разные позиции) и предложениях. Ребенку предлагают рассмотреть картинки и назвать их. Затем предлагают поместить в кузов грузовика только те картинки, где есть звук "З", а в автобус поместить картинки со звуком «С». Далее взрослый просит ребенка составить предложения: В автобусе едут собака, лиса, слон, в грузовике едут заяц, зебра, козлик и т. д.



«Отправимся в путешествие»

Цель: развитие фонематической стороны речи (автоматизация правильного произношения звуков в словах (разные позиции) и предложениях. Ребенку предлагают рассмотреть картинки и назвать их. Затем предлагают поместить в рюкзак только те картинки, где есть звук отработываемый звук. Далее взрослый просит ребенка составить предложения.



«Поможем слонику»

Цель: автоматизации звука С-Сь в словах

Ход игры: предлагаем ребенку рассмотреть сюжетную картинку. Обращаем его внимание на то, что слону нужно помочь. Клумба большая, много цветов, и потребуется много воды, чтобы ее полить. Пусть слон поливает цветы, а мы ему будем помогать. Будем подносить ведерки с водой. Далее обращаем внимание ребенка на то, что в ведерках спрятаны картинки. Если он назовет картинку правильно, то относит ведро с водой к слону, а если нет - ведро откладывается в сторону.



«Зонтик для ежат»

Цель: дифференциация и автоматизация звуков в словах

Материал: сюжетная картинка, на которой нарисованы 2 ежа, держащие ручки от зонтиков (без верха); верх от зонтиков с картинками на дифференцируемые звуки.

Ход игры: Ребенку предлагается: одному ежику отобрать зонтики с одним звуком, а другому — с другим (зонтики разложены вперемешку на столе).



«Футбол»

Цель: дифференциация звуков в словах

Ход игры: Ребенку предлагается забивать голы, мячи со звуком Л в одни ворота, мячи в картинках которых звук Р в другие.



«Поможем Чебурашке поймать бабочку»

Цель: Автоматизация шипящих звуков в словах

Материал: картинка, где нарисован Чебурашка с сачком; разноцветные бабочки с картинками на обороте.

Ход игры: Рассматриваем картинку. Уточняем, что собрался делать Чебурашка? (Бабочки заранее раскладываются на столе не-далеко от Чебурашки.)

Предлагается помочь Чебурашке в ловле бабочек. Ребенок выбирает любую бабочку, называет картинку, и тогда она поймана. (В конце занятия все бабочки "отпускаются" на волю.)



«Бабочка»

Цель: закрепление звука [Ч] в словах.

Оборудование: картинка с изображением поляны с цветами; шаблоны бабочек, на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

Ход игры: На поляне расцвело много красивых цветов. На их аромат слетелись бабочки. Надо, чтобы каждой бабочке достался цветочек. Называй картинку на обороте бабочки. Если ты правильно произнесешь звук [Ч] в слове – бабочка сядет на цветок, если нет – бабочка улетит на другую поляну.



«Малышу снятся сны»

Цель: закрепление звука [Л] в словах.

Оборудование: картинка спящего малыша; шаблоны облаков, на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

Ход игры: Малыш сладко спит и ему снятся волшебные сны. Давай посмотрим, что ему приснилось. Бери облако и назови слово, четко проговаривая звук [Л].



«День рождения Карлсона»

Цель: закрепление звука [Р] в словах.

Оборудование: картинка с изображением Карлсона; шаблоны подарков, на обороте которых изображены картинки с автоматизируемым звуком.

Ход игры: Сегодня у Карлсона День рождения. Он пригласил много друзей. Как ты думаешь, кто пришел на праздник к Карлсону? Гости принесли много подарков. Давай посмотрим, какие подарки получил Карлсон. Называй картинки, четко проговаривая звук [Р]



Дидактическая игра для детей «Беличьи запасы»

Цель: автоматизация шипящих звуков в словах.

Ход игры: Предлагаем ребенку вспомнить, где спит белка? Как она готовится к зиме? Какие запасы делает на зиму? Где белочка складывает свои запасы?

Достаем «из дупла» спрятанные запасы, раскладываем их на столе. Уточняем,

какие слова спрятались в белочьих запасах. Ребенок должен правильно назвать слова, в данном случае, в названии которых есть шипящий звук.



«Волшебный дождик»

Цель: закрепление у детей умение дифференцировать звуки [ш] -[с], определять позицию звука в слове, количество слогов.



«Угостим зверей соком»

Материал: сюжетная картинка с изображением зверюшек или отдельные плоскостные фигурки животных и вырезанные из картона стаканчики с соком, на обратной стороне которых изображены овощи, ягоды и фрукты.

Ход игры: рассматриваем изображенных животных. Ребенку предлагается угостить их соком. Для этого надо перевернуть стаканчик и правильно назвать изображенный там предмет. Если предмет назван неправильно — стаканчик убирается, и кто-то из зверей остается без сока.

Для более старших детей эту игру можно усложнить. Им можно предложить не только назвать овощ или фрукт, но и образовать соответствующие прилагательные. Например: слива — сливовый, абрикос — абрикосовый, капуста — капустный и т. п.



"Зажжём на небе звездочки"

Цель: закрепление правильного произношения звука [з] и [з'] в слогах, словах, предложении; развитие фонематического слух, звукобуквенный анализ и синтез слов; слуховое внимание и память.

Материал: лист картона темно-синего цвета и небольшие звездочки из желтого картона с предметными картинками на обороте.

Ход игры:

Уточняем, какое время суток наступило (во время игры), объясняем почему. Вспоминаем, какое небо бывает днем, ночью? Что светит ночью на небе? Ребенку предлагается зажечь на небе звездочки. Звездочки волшебные - с картинками на оборотной стороне. Малыш называет картинку, в названии которой есть звук "з", и располагает ее на "ночном небе"



Игра «Кто, на чём летит?»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков С и Ш в словах.

Ход игры: В игре может участвовать 1-2 ребёнка. Игровые поля (картинки - самолёт и воздушный шар) находятся у детей, а маленькие карточки с животными разложены на столе.



Игра «Веселая рыбалка»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков в словах и фразах, уточнение понятий слово, предложение
 Описание игры: данная игра состоит из набора рыбок с картинками, в названии которых включены слова со звуками С, Сь, З, Зь, Ц, Ч, Щ, Ш, Ж, Л, Ль, Р, Рь; 2 удочек, 2 ведёрок, каталог картинок. Данная игра может быть использована как на индивидуальной, так и на подгрупповой, фронтальной коррекционной деятельности (как элемент). Можно использовать рыбки с картинками как с одной группой звуков, так и разные.



Игра «Нарядим куклу»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков в словах и фразах, уточнение понятий слово, предложение.

Описание игры: данная игра состоит из набора платьев с картинками, в названии которых включены слова со звуками С, Сь, З, Зь, Ц, Ч, Щ, Ш, Ж, Л, Ль, Р, Рь; куклы. Данная игра может быть использована как на индивидуальной, так и на подгрупповой, фронтальной коррекционной деятельности (как элемент). Можно использовать платья с картинками как с одной группой звуков, так и разные.



Игра «Собери букву»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков в словах, Цель: закрепление умения детей составлять целое из частей; закреплять графическое изображение букв.

Ход игры: Предлагаем ребёнку собрать пазл и получить загаданную букву.



Игра «Веселый паровозик»

Цель: развитие умения определять позицию звука в слове, делить слова на слоги и определять количество слогов в слове; развитие фонематического слуха детей.

В комплект игры входят: вагончики, набор картинок.

Ход игры: Расселить их по вагонам в соответствии с количеством слогов в их названии. Например, в первом вагоне, которые состоят из одного слога; соответственно во втором вагоне с двумя слогами; в третьем вагоне с тремя слогами.

