

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 30»

Тема: «Использование дидактических игр и пособий по автоматизации и
дифференциации свистящих и шипящих звуков»

Подготовила
Учитель-логопед
Миндзяк И. С.

Г. Мончегорск

2022

Устранение речевых недостатков – кропотливый труд, требующий от ребёнка усидчивости, терпения, напряжения мыслительной деятельности. Занятия с такими детьми должны быть яркими, насыщенными, наглядными и содержащими доступный материал по теме и в то же время не перегружать психику ребёнка. А значит, необходим поиск нового содержания и наиболее эффективных методов взаимодействия с ребёнком.

А это, прежде всего – игра! Использование дидактических игр позволяют сохранить интерес ребенка к занятиям, и повышает устойчивость его внимания и самоконтроля за правильностью произношения звука в собственной речи.

Игровые методы и приемы обязательно включаются в логопедическую практику. Это позволяет решить сразу несколько задач:

- автоматизация и дифференциация звуков;
- активизация процессов восприятия, внимания, памяти, мышления;
- повышение познавательной активности и работоспособности детей;
- развитие зрительного и слухового восприятия, внимания, памяти;
- развитие логического и пространственного мышления;
- развитие мелкой и общей моторики;
- обогащение словарного запаса и овладение грамматическими нормами речи;
- овладение навыками звукового и слогового анализа и синтеза;
- развитие связной речи.

На этапе автоматизации главная цель – добиться правильного произношения поставленного звука во всех формах речи: в слогах, в словах, в предложениях и в свободной речи и легче, доступнее всего это происходит в игре, игровых упражнениях – ведущем виде деятельности детей-дошкольников.

Мною подобрано большое количество разнообразных по содержанию игр, которые помогают мне в работе.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в изолированной позиции.

Для работы на этапе по автоматизации изолированного произношения звука мной подобраны игровые задания в виде звукоподражаний, «Звуковых дорожек» (ребёнок ведёт пальчиком по линии и длительно произносит автоматизируемый звук). Во время данных упражнений, прошу ребенка

пошипеть, как змея; позвенеть, как комарик. Помочь божьей коровке подлететь к цветочку или ёжику добраться до желудя (нарисовать их путь маркером). Цель: автоматизация изолированного произношения заданного звука, развитие глазо-двигательных функций и содружество «рука»-«глаза»-«речь».

Заданный звук можно произносить плавно и длительно, коротко и прерывисто, тихо и громко.

На звуковых дорожках можно выкладывать камешки, стеклышки, приклеивать пластилин или слайм.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в слогах.

После того, как ребенок научился четко и правильно произносить изолированный звук, переходим к автоматизации заданного звука в слогах. На данном этапе работы, когда ещё нет возможности использовать предметные и сюжетные картинки с заданным звуком, для привлечения интереса детей я практикую различные слоговые дорожки. Цель: автоматизация заданного звука в слогах; формирование просодических компонентов речи, развитие мелкой моторики и графо-моторных навыков.

Для выполнения упражнения «Накачаем мяч», говорю ребенку о том, что мячик лопнул, и предлагаю его накачать. Пока ребёнок ведёт пальчиком по дорожке, он произносит звук С. Как только он дошёл до гласной, он называет эту гласную. Можно не только проводить пальцем по дорожке, но так же нарисовать линию маркером. Еще один вариант: взять картинку с изображением «насоса» и проводить по дорожке символом. Цель: автоматизация произношения звука [С] в слогах; развитие речевого дыхания, мелкой моторики.

С игре с камешками Марблс «Собери грибы» предлагаю ребенку произносить заданные слоги и выкладывать камушек на каждый грибочек «ША, ШУ, ШО, ...» Цель: автоматизация произношения звука [Ш] в слогах; развитие мелкой моторики и зрительной памяти.

Следующая интересная игра «Песенки совы». Цель: автоматизация произношения звука [С] в слогах; развитие речевого дыхания и зрительной памяти. Взрослый, нажимая на круги (кнопочки) произносит слоги. Ребенок повторяет за взрослым, при этом также нажимая пальцем на кнопки. Если ребенок справляется, количество слогов увеличиваем, меняем темп, силу голоса (громко, тихо).

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в словах.

При автоматизации звука в словах использую игры «Четвертый лишний», различные лабиринты. Цель: автоматизация заданного звука в словах; развитие логического и пространственного мышления. Такие, казалось бы, обычные игры, хорошо развивают упорство и терпение у ребенка, умение достигать цели.

Детям очень нравятся игры: «Кнопочки», «Бродилки», «Улитки» и другие. Многие из них направлены не только на автоматизацию, но и решают задачи по формированию лексико – грамматических категорий, развитию памяти, внимания, мелкой моторики.

В игре «Укрась елочку», прошу украсить елочку шарами и посчитать, сколько на ней одинаковых предметов. Например, ребенок выкладывает разноцветные камушки и считает: «Одна жаба, две жабы, ..., пять жаб». Цель: автоматизация заданного звука в словах, учить согласовывать существительные с числительными, упражнять в словоизменении.

В игре «Угости собаку Сэма» ребенок берет косточку, называет картинку, нарисованную на ней, определяет позицию звука С в слове, соотносит картинку со звуковой схемой, выкладывая в соответствующую миску. Цель: автоматизация произношения звука [С] в словах; развитие фонематического слуха, овладение навыками звукового анализа.

Детям очень нравятся игры с песком: Например, игра «Секретик». Цель: автоматизация заданного звука в словах, развитие тактильной чувствительности и ориентировки в пространстве. Прошу ребенка отвернуться и прячу «секретики» на различных участках стола, а на схеме ставлю крестик. Ребенок должен отыскать «секретик» следуя карте-схеме.

В игре «Волшебный замок», мы с ребенком отправляемся в сказку и оказываемся в гостях у доброй Феи. В саду у Феи во все времена года растут красивые цветы, гуляют звери и поют птицы. Предлагаю ребенку с помощью трубочки раздуть песок, найти картинки и назвать животных, которые живут в этом саду. «В саду живут: собака, сова, лиса, аист». Цель: автоматизация звука [С] в словах, развитие диафрагмального дыхания и высших психических функций.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в предложениях.

Для автоматизации звука в предложении использую игры «В гостях у курицы» (цель: автоматизация звуков [Ц] в словах), «Кто, где живет?» (ель: автоматизация звуков [Ж] в словах).

Во время игры «Что под шапкой?» выкладываю перед ребенком карточки с шапками, под которыми спрятаны картинки. Ребенок должен отгадать, что там изображено, и сказать полным предложением. Например: «Под шапкой шишка, под шапкой подушка» и так далее. Если самостоятельно отгадать не удается, можно использовать карту подсказку. Цель: автоматизация шипящих звуков в предложении, развитие зрительного внимания и мышления.

В игре «На что смотрит Саня?» ребенок составляет предложения по картинкам: «Саня смотрит на сову; Саня смотрит на самокат». Затем можно закрыть или перевернуть листок и попросить ребёнка вспомнить, что было изображено на картинках. Цель: автоматизация звука [С] в предложении, развитие памяти.

В игре «У кого, что?» ребенок составляет предложения с союзом а, используя картинки персонажей из мультфильма «Незнайка». «У Знайки зонт, а у Незнайки замок». Цель: автоматизация звука [З], развитие умения составлять предложения с союзом а.

Игры и игровые приёмы, применяемые при автоматизации звука в связной речи.

Для автоматизации звука в связной и самостоятельной речи мы с детьми составляем сравнительно-описательные рассказы, фонетические рассказы, рассказы по картине и по серии сюжетных картин, пересказы. Цель: автоматизация заданных звуков в связной речи, развитие внимания, памяти, мышления.

В своей работе использую пособие «Звуковые истории». С помощью карточек с сюжетом, насыщенным картинками с заданным звуком, предлагаю ребенку:

- найти все слова с заданным звуком;
- назвать персонажей истории;
- ответить на вопросы;
- составить предложение;
- придумать рассказ.

Цель: автоматизация поставленных звуков, развитие связной речи.

Так же для автоматизации звуков использую мультимедийный интерактивный стол. Например, в игре «Прогулки с приведениями» ребенок составляет рассказ насыщенный «трудными» звуками. Сначала выбирается звук, с которым идет работа. Затем ребенок должен кликами направлять приведение к разным объектам, описывая его. В зависимости от возможности детей, можно предложить называть слова с автоматизируемым звуком, составлять предложение или рассказ.

Во время игры «Ну, заяц, убеги!» происходит автоматизация свистящих звуков в активной речи ребенка. Ребенок нажимает на изображение ящика, в углу экрана, который указывает количество ходов персонажа. Ребенок произносит слоги, по которым идет заяц, а затем выполняет выпавшее задание.

Игры и игровые приёмы, применяемые при дифференциации звуков.

Для дифференциации звуков в слогах и словах использую различные рабочие листы. Например: «Найди ошибки», «Назови первый звук в слове». Цель: дифференциация звуков в словах, развитие мелкой моторики и навыка звукового анализа.

В игре «Смешарики» рассказываю ребенку о том, что все кадры в мультфильме перепутались, и прошу помочь отыскать для них подходящую камеру. Цель: дифференциация звуков [С], [Ц] в словах; развитие зрительного внимания и логического мышления.

В игре «Почтальон» рассказываю ребенку о том, что почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы (графические изображения дифференцируемых звуков, например Ш, Ж). и прошу помочь герою найти домик, в который нужно отнести почту. Цель: дифференциация заданных звуков, закрепление умения употребления в речи предлога в.

Игра «Украшаем шапки». Цель: дифференциация шипящих и свистящих звуков в предложении, развитие лексико-грамматических категорий. Ребенок украшает шапочки вышивкой: выбирает картинки, накладывает их на плоскостные изображения шапок, составляют предложения, правильно произнося при этом звуки С, Ш. Например: «Я вышию на шапке вишенки» или «На красной шапке самолет». Можно использовать плоскостные изображения шапок и для упражнений в определении звука в слове. Для этого, перед ребенком выкладываю красную, желтую и зеленую шапки и

объясняю, что на красной шапке нужно расположить картинки с заданным звуком в начале слова, на желтой – в середине, на зеленой – в конце слова.

Так же в своей работе по коррекции звукопроизношения у детей активно использую лэпбуки. Цель: автоматизация и дифференциация поставленных звуков, развитие лексико-грамматических категорий и связной речи.

В конце своего выступления могу сделать вывод: упражнения по автоматизации и дифференциации звуков, проведенные в форме игры, поддерживают у детей интерес к занятиям, повышают эффективность логопедической работы с детьми дошкольного возраста и является важным показателем готовности ребенка к дальнейшему обучению в школе.