



«Коррекция звукопроизношения у
детей с ТНР посредством игровых
технологий»

Учитель-логопед:
Беляева Татьяна Викторовна



Актуальность темы обуславливается тем, что для достижения целевых ориентиров необходима систематическая профилактика и коррекция речевых нарушений у детей. Но информационная плотность дошкольной ступени обучения детей и подготовка их к школе столь велика, что накладывает на учителя-логопеда комплекс сложных задач, поиска таких форм и методов работы по исправлению речевых нарушений, которые были бы эффективны, но не перегружали бы ребёнка.

Такой формой может быть только игра. В игровой форме сложные и, порой, малоинтересные логопедические упражнения становятся для ребёнка увлекательным заданием.



Автоматизация звукопроизношения

Что же такое «автоматизация»? Это постепенный, последовательный процесс введения правильного звука в речь ребёнка. Автоматизация любого звука включает в себя:

- автоматизацию изолированного звука;
- автоматизацию звука в слогах;
- автоматизацию звука в словах;
- автоматизацию звука в словосочетаниях;
- автоматизацию звука в предложениях;
- автоматизацию звука в связной речи;

автоматизация изолированного звука ЗВУКОВЫЕ ДОРОЖКИ

Данный прием направлен на автоматизацию изолированного звука и развитие мелкой моторики.

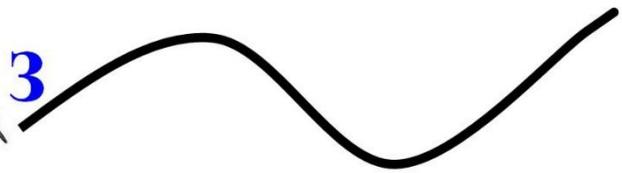
Ребенок, произносит заданный звук, при этом проводя по «дорожке» пальчиком.



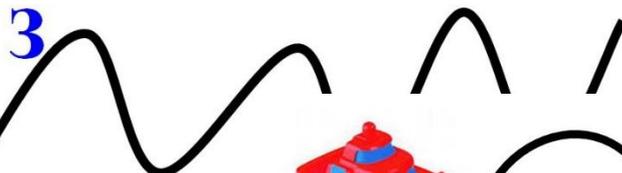
З



З



З



Л



Л



Р



Р



Р



Автоматизация звука в слогах ЧИСТОГОВОРКИ

Данный метод направлен на автоматизацию звуков в слогах и словосочетаниях. Сначала ребенок повторяет за логопедом, далее может самостоятельно произносить чистоговорки с опорой на картинки.



Са-са-са - рыжая лиса



Су-су-су - котёнка я несу



Сы-сы-сы - жало у осы



*Ски-ски-ски -
полосатые носки*



Чи-чи-чи - новые мячи



Ча-ча-ча - дом из кирпича



Ач-ач-ач - мы играем в мяч



Чу-чу-чу - на шаре улечу



Автоматизация звука в словах

Для автоматизации звуков необходимо использовать современные игры, которые способны заинтересовать современных детей

- ДОББЛЬ
- УНО
- МЕМОРРИ
- КУБИКУМ

• ДОБЛЬ

- Для автоматизации конкретных звуков подбираются картинки с заданным звуком (и позицией). На карточке расположено сразу 6 изображений и только 1 из них совпадает с другой картой.
- Игра имеет несколько вариантов.
- Совместно с автоматизацией звуков в данной игре отрабатывается еще и внимание

Адская башня

1.Раздача карт: перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, остальные положите в центре стола в открытую.

2.Цель игры: набрать больше всех карточек.

3.Правила: игроки переворачивают карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдет и назовет его, берет карточку из колоды и кладет на свои. В колоде открывается новая карточка. Выигрывает тот, кто набрал больше всех карточек.

Колодец

1.Раздача карт: раздайте игрокам все карты поровну, в центре стола положите одну карту в открытую.

2.Цель игры: избавиться от всех своих карточек.

3.Правила: каждый игрок переворачивает свою колоду лицевой стороной вверх. Для сброса необходимо назвать элемент, который присутствует на центральной карточке и верхней карточке колоды игрока. Проигрывает тот, кто избавляется от карточек последним.

• ДОББЛЬ



УНО

Данная игра направлена на автоматизацию (или дифференциацию) заданных звуков в словосочетаниях.

Правила игры:

Игрокам раздается сразу 6 карт. Остальная колода кладется вверх рубашкой на середину стола, открывается первая игровая карта (из колоды). На каждой карте есть цветовой фон и картинка. Кто ходит первый (выбирается по считалке) должен сверху игровой карты положить одну из своих, которая имеет либо такой же фон, либо такой же рисунок, при этом называя словосочетание, например: *белая балалайка и.т.п.* Если ни одна из карт не подходит, то игрок может воспользоваться призовой картой (если таковая имеется в его расположении и поменять цвет на тот, который удобен ему, либо берет и карту из колоды. Если нужная карта не попала, то игрок пропускает ход.



КУБИКУМ

Данная игра направлена на автоматизацию звуков в словосочетаниях числительными.

Правила игры:

Игрокам раздается 6 карт. На картах расположены слова с заданным звуком в разной последовательности. На игровое поле бросается сразу 4 игровых кубика, на 5 гранях которого те же самые картинки-слова, на 1 грани - пусто. Игрок, бросавший кубики четко называет, что ищем. (Кубики бросают дети по-очередности). Дети одновременно ищут у себя карту, на которой сразу можно найти все слова, которые показывают игровые кубики. Например: 2 рыси, роза и рыбка... Если у игрока имеется данная карта, он ее переворачивает рубашкой вверх. Выигрывает тот игрок, который первым перевернет все карты.





МЕМОРИ

Данная игра направлена на развитие лексики, грамматического строя, памяти и автоматизацию звуков. Перед игроками выкладываются все карты рубашками вверх. Первый игрок переворачивает по очереди 2 карты, четко называя, что на них изображено. Если изображения совпадают, то игрок забирает эти карты себе, если совпадений нет, то игрок обратно переворачивает их вверх рубашкой. Выигрывает игрок, набравший большее количество парных карт. В конце игры оба игрока перечисляют, какие пары они забрали. Например: 2 лодки, 2 лука и т.д.



ИТОГ:

Игровые методы работы позволяют охватить большее количество детей для автоматизации звуков и более частое применение. Данные приемы работы интересны детям, поэтому занятия приобретают ненавязчивую форму. Данный вид деятельности можно использовать, как на индивидуальных занятиях (когда ребенок играет только с логопедом), так и на подгрупповых; как в кабинете, так и на улице(при хорошей погоде).

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!