

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ «ПЛАНЕТА ДЕТСТВА»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД «ПЛАНЕТА ДЕТСТВА»
г. Рубцовска Алтайского края**

**Из опыта работы:
Дидактические игры и материал для
автоматизации звуков у дошкольников**

Составитель:
Набока Юлия Николаевна,
учитель – логопед

город Рубцовск, 2023

Дидактические игры и материал для автоматизации звуков у дошкольников.

Игра – основной вид деятельности в дошкольном возрасте, она занимает значительное место в жизни детей и оказывает непосредственное влияние на их развитие. В игре ребенок не только овладевает конкретными знаниями и умениями, но и приобретает социально и личностно значимые качества. Игры способствуют развитию различных психических функций (восприятия, памяти, внимания, воображения, мышления и речи).

Проведение на групповых, и индивидуальных логопедических занятиях специально подобранных игр создает максимально благоприятные условия для развития детей и позволяет решать педагогические и коррекционные задачи в естественных для ребенка условиях игровой деятельности.

Практикующие специалисты знают, как трудно бывает ввести в речь ребенка поставленный звук, как утомляют детей бесконечные повторения речевого материала во время автоматизации и дифференциации звуков. Действительно, дошкольнику сложно даже несколько минут просто повторять слова с автоматизируемым звуком. Неудивительно, что правильно и достаточно хорошо повторив речевой материал за логопедом, выйдя из кабинета, дети забывают все приобретенные произносительные навыки.

Педагоги в работе с детьми широко используют возможности игровой деятельности. Игры помогают сделать занятия для детей интересными, эмоционально-окрашенными, развивающими и познавательными. С помощью игры можно легко заинтересовать детей, превратить трудное занятие в увлекательное.

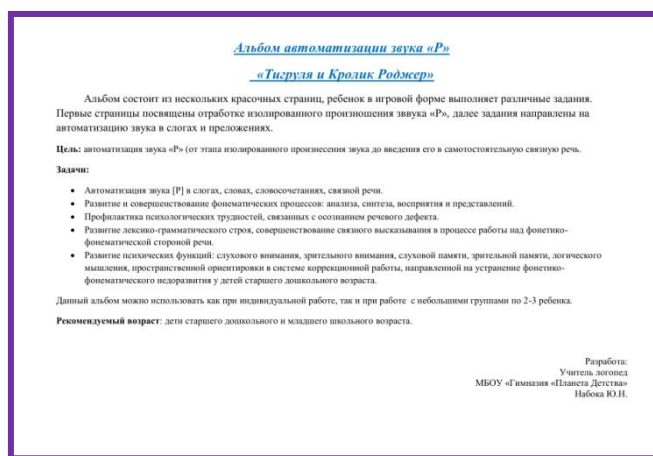
Существует огромное количество сборников всевозможных игр и упражнений, помогающих педагогам-практикам. Предлагаю вниманию педагогов и родителей серию дидактических игр на автоматизацию звуков, в которых реализуются актуальные логопедические задачи:

- Автоматизируется поставленный звук;
- Дифференцируются смешиваемые звуки речи;
- Закрепляются навыки словообразования и словоизменения;
- Обогащается словарный запас.

Эти игры с легкостью можно включать в индивидуальные и подгрупповые логопедические занятия. Они значительно разнообразят этап работы по автоматизации звука в словах и фразах, помогут пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения, научат следовать игровым правилам, зачастую соревновательного характера. Игры помогут родителям организовать занятия с детьми дома, автоматизируя звуки в речи ребенка увлеченно и непринужденно.

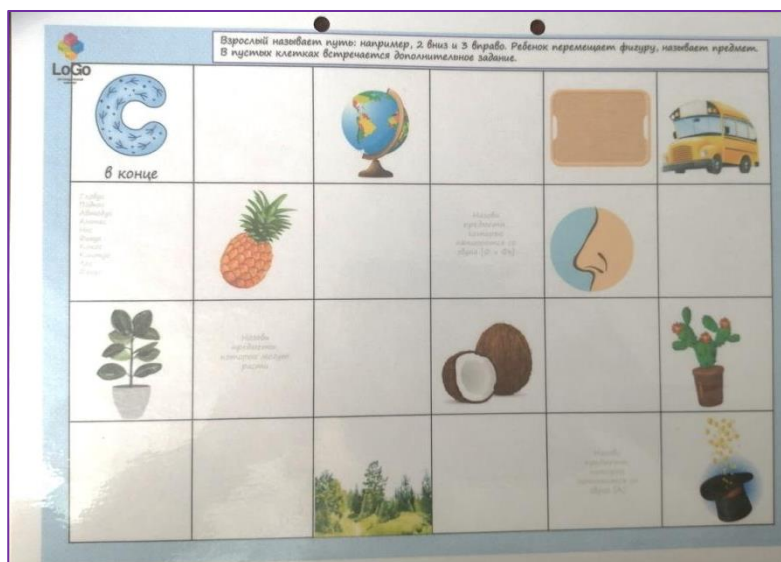
1. Логопедические альбомы на автоматизацию звуков

Цель: автоматизация заданного звука в слогах, словах и словосочетаниях.



2. Настольные игры-бродилки

Цель: автоматизация звуков в словах и предложениях, с использованием заданного «маршрута».



3. Электронные дидактические игры на автоматизацию звуков.

Цель: автоматизация звуков в словах, словосочетания и предложениях.
Развитие связной речи.

ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРА - ТРЕНАЖЕР «НАЙДИ ПАРУ»



Разработал: учитель –логопед
МБОУ «Гимназия «Планета Детства»
Набока Юлия Николаевна

Цели: автоматизация звука [ш] в словах, словосочетаниях, предложениях; активизация словаря, согласование существительных с прилагательными в роде; развитие связной речи, развитие мышления, внимания, мелкой моторики пальцев рук, ориентировки в пространстве.

Ход игры:


Вариант 1. «Найди пару»
Каждый игрок может открывать любые две карточки за один ход. Если открыты одинаковые карточки-шкафы, то игрок оставляет их открытыми и открывает следующую пару карточек. В том случае, если карточки не совпадают - игрок снова «кликает» по ним, переворачивая окнами вверх. Затем ход переходит к следующему участнику. Игра заканчивается, когда все карточки-шкафы открыты. После ведущий спрашивает о каждой картинке: – Это чья (чья, чье, чей) шапка (кошка, груша) и др.?
Ребенок отвечает: – Это моя (мой, моё, мой) шапка (кошка, груша) и т.д.
Либо взрослый говорит общий вопрос: – Назовите каждый свою картинку. Дети отвечают по очереди.

Вариант 2. «Закончи предложение»
Картинка открывается нажатием на карточку-коробку, игрок называет что изображено за коробкой, используя предложение «За шкафом находится...».
Игра заканчивается, когда карточки – коробки все открыты.

Электронная игра «Что рисует Рая?»

Дидактическая задача: автоматизация звука [Р] в предложениях. Развитие лексико-грамматического строя, совершенствование связного высказывания в процессе работы над фонетико-фонематической стороной речи.

Игровая задача: на слайде представлено игровое поле с карточками, ребенку необходимо открывать по очереди карточки и составлять с предложенными картинками предложения, используя словосочетание «Рая рисует...»



4. Нейроигры для автоматизации и закрепления звуков в речи.



The image shows a digital interface for a hand gesture matching game. It consists of two rows of cards. The top row features eight cards, each with an object and a corresponding hand gesture below it. The objects are: a glass of water, a snowflake, a bowl of soup, an owl, a purple handbag, a crow, a sun, and an elephant. The hand gestures are: two fingers up, an open hand, a fist with one finger up, a fist with one thumb up, a fist with two fingers up, a fist with two thumbs up, a fist with one thumb up and one index finger up, and a fist with one thumb up and one index finger up. The bottom row features eight cards, each with a letter and a corresponding hand gesture below it. The letters are: 'С', '7', a pair of earrings, a black oval, a sickle, a fishing net, a red heart, and a duck. The hand gestures are: two fingers up, an open hand, a fist with one finger up, a fist with one thumb up, a fist with two fingers up, a fist with two thumbs up, a fist with one thumb up and one index finger up, and a fist with one thumb up and one index finger up. Navigation arrows are visible on the left and right sides of the interface.

«Волшебная песочница» Автоматизация звука в прямых и обратных слогах. Ребёнок, произнося слоги, проводит дорожку левой рукой в обратных слогах, правой рукой в прямых слогах.

- **«Волшебные палочки»** Ребёнок поочередно повторяет слова, изображённые на картинках, показывая на неё соответствующей палочкой (на картинку со звуком [Ж] - зелёной палочкой, на картинку со звуком [Ш] розовой палочкой).

5. **«Послушные кнопочки» (Pop it – «лопни это»).**

Цель: автоматизация звука С (Ш,Л,Р) в словах, фразах; развитие моторных и ориентировочно - пространственных навыков.

Материал: игрушка – антистресс POP it, представляющая собой силиконовую форму с пузырьками, которые нужно лопать, нажатием пальцев, карточки с картинками на автоматизируемый звук.

1. Назови (повтори) заданный слог или слово лопая при этом пупырку!
2. Нажать кнопочку, если в слове есть звук «Р» («С», «Ж», «Л»).
3. Придумывать слова с заданным звуком и нажимать кнопочки.

