**Игровые приемы автоматизации звуков**

**в слогах, словах, предложениях.**

учитель-логопед: Егорова Е.Е.

Речь — это важнейшая психическая функция человека, область проявления присущей всем людям способности к познанию, самоорганизации, саморазвитию, к построе­нию своей личности, своего  внутреннего мира через диалог с дру­гими личностями, другими мирами, другими культурами. В последние годы в системе школьного воспитания и обучения особенно ясно стала прослеживаться тенденция к росту детей с речевыми нарушениями. Эти дети часто отличаются низкой познавательной активностью. Причина в том, что большинство воспитанников логопедического пункта соматически ослаблены, у них неправильная осанка, имеются нарушения со стороны вегетативной и центральной нервной системы, отмечается недостаточность протекания психических процессов, эмоциональная неустойчивость. Практически у всех детей страдает память, мышление, внимание.

Число детей с нарушениями звукопроизношения постоянно возрастает. Четкое, верное произношение необходимо для уверенного общения ребенка со сверстниками и взрослыми, гармоничного развития и дальнейшего обучения. Коррекционная работа над звукопроизношением у детей состоит из трех этапов:

-развитие моторики речевого аппарата;

-отработка правильного произношения звуков;

-автоматизация и дифференциация звуков до степени автоматизма в спонтанном речевом потоке.

Логопедам известно, что зачастую самым трудным и длительным является третий этап.

Как повысить интерес детей к занятиям? Этот вопрос задает себе каждый педагог. На индивидуальных занятиях, автоматизируя звук очень трудно удержать внимание ребенка без игровых приемов.

Каждая речевая игра или упражнение, каждая беседа с ребёнком и пр. – неотъемлемая часть сложного процесса формирования речи. Если педагоги устраняются от этой работы, то нарушается целостность педагогического процесса.

Введение поставленных звуков в самостоятельную речь ребёнка происходит по нарастающей сложности:

- от проговаривания звука в слогах,

- затем в словах,

- в предложениях

- и в самостоятельной речи.

**Автоматизация звука в слогах.**

Произнесение ребенком слогов и слоговых сочетаний — очень важный момент в автоматизации звука. Последовательная смена серий слогов развивает переключаемость артикуляционного аппарата и способствует выработке правильных артикуляционных укладов.

Но для ребенка это малоинтересный вид работы, заключающийся в многократном повторении за логопедом. Но если к этому процессу подключить зрительный, слуховой и тактильный анализаторы, дело пойдет быстрее, так как даст возможность развивать слуховое и зрительное внимание, мелкую моторику пальцев рук и умение свободно и правильно использовать поставленный звук в слогах:

* Каждый палец здоровается с большим пальцем. При соприкосновении произносить слог с автоматизируемым звуком. Все движения выполнять обеими руками одновременно и попеременно.
* Отгадать загадки про зверят и помочь героям добраться к их любимой еде, проводя пальцем по линиям и произнося слоги: СА, СО, СУ, СЫ
* Помочь пароходику добраться до острова, проводя пальцем по волнам, произнося слоги.
* Помочь бабочке сесть на цветок, проводя пальцем по пути ее полета и произнося; СА, СО. СУ, СЫ. Можно это делать карандашом на листе бумаги.
* Проговаривать слоги АС, ОС, УС, ЫС и нарисовать, как разматывается клубок. Нарисовать путь самолета АСА-ОСО-АСУ-АСЫ. Нарисовать путь рыбки, произнося слоги СТА-СТО-СТУ-СТЫ.
* Провести ровные дорожки по пунктирным линиям и произнести слоги: ЛА-ЛО-ЛУ-ЛЫ.
* В работе над автоматизацией звука в слогах можно использовать игрушки из «киндер-сюрприза». Дети очень любят эти игрушки и стараются произносить звуки в слогах правильно. Скажи столько раз слог ЛА, сколько игрушек я поставлю. Выбери львят, дельфинов, крокодильчиков и скажи столько же раз слог СА, СО, СУ, СЫ
* Выбери только красные шарики и скажи столько же раз слог ЛА.
* «Кнопочки»

Ребёнок проговаривает слог (слово) с автоматизируемым звуком, нажимая пальчиком на «кнопочку» (нарисованный кружок, квадрат, рыбку, цветок и т.д.). Сколько кнопочек – столько повторов.

* Песочные часы.

Ребёнок проговаривает речевой материал на закрепляемый звук, пока течёт песок в часах (1 или 3 минуты).

* «Раз – шажок, два – шажок…»

Ребёнок указательным и средним пальцами шагает по нарисованным кружочкам, цветочкам, листочкам, проговаривая отрывисто нужный звук. (Можно использовать пальчиковый тренажёр «Твистер»).

Пальчики шагают по отверстиям по выложенным дорожкам из мелких камней, ракушек и т.п.

На пальчики надевают штампики. Ребёнок смачивает их в красках и шагает по листу, оставляя следы. На каждый шаг называет звук.

* «Лабиринт»

По нарисованному лабиринту (дорожке) ребёнок проводит пальчиком, проговаривая слоговые ряды.

* «Поднимись на горку»: поднимаемся на горку вверх – громко, чётко произносим слог, спускаемся вниз – тихо, шёпотом, чётко артикулируя звуки.

Эти упражнения по развитию пальцевой моторики для автоматизации звуков в слогах стимулируют действия речевых зон коры головного мозга, что положительно сказывается на исправлении дефектов произношения у детей, совершенствуют внимание и память, облегчают усвоение навыков письма. Чем больше анализаторов задействовано в коррекционной работе над звукопроизношением, тем эффективнее ее результат.

**Автоматизация звука в слове**

* «Рассмеши Несмеяну»

Несмеяна сидит высоко, но мы построим мостик. Выложи бревнышки моста — карточки со звуком «Л» по правилу: сперва бревнышки: слова из 1 слога, потом из 2 слогов, потом из 3 слогов. А теперь, взобравшись к Несмеяне, будем ее смешить, для этого назови любую картинку 5 раз с различной интонацией.

* «Бабочки»

Очень любят летать, особенно над свист поляной. На столе карточки со звуком С. Бабочка должна опылить как можно больше цветов на поляне. Она должна сесть на цветок и назвать его.

«Слова-друзья»

Перед ребенком карточки со звуком С, С’, З,З’. Ребенок должен собрать друзей, причем дружить могут

- только те слова, в которых совпадают число слогов

- слова которые начинаются с одного звука

* «Улиточка»

Ребёнок проговаривает (пропевает) изолированные звуки, слоги, слова, проводя пальчиком по спирали – домику улитки. Следить за чётким, правильным произношением звука. Например, закрепление звука [Р]: чётко называть картинки, спрятавшиеся в домике улитки. Какой звук часто встречается в названии этих картинок?

* Игры с мячом на автоматизацию звука в слове:

Игра «Волшебная палочка» Взрослый задаёт слово, ребёнок заменяет первый звук в этих словах на автоматизируемый. Например, на звук Ш:

Тапки-шапки

Жаль-шаль

Губы-шубы

Майка-шайка

Мыло-шило

Фланг-шланг

Мах-шах

Стык-штык

Игра «Назови маленький предмет». Предлагая ребёнку слова, где есть нужный звук, попросите изменить его: лодка – лодочка, полка - …, угол - …, лошадь - …, лужа - … (для звука «Л»); шар - … , кошка - … , шкаф - … , шарф - … , ухо - … , карандаш - … , шуба - … , мешок - … и др. (для звука «Ш»).

* «Звуковой домик»

Предлагается ряд картинок на заданный звук (звук стоит в начале, в середине, в конце слова). Ребенку необходимо положить картинку в нужное окошко, проговаривая слова со сложным звуком. Позиция звука в слове графически обозначена. (Игра подходит для дифференциации звука в слове)

Например : Звук «Л»

ЛУНА (звук стоит в начале слова-первое окошко),

КОЛОС (середина слова- второе окошко),

ОСЁЛ ( конец слова- третье окошко),

Звук «Ш»

ШАР (звук стоит в начале-первое окошко),

КОШКА (в середине слова- второе окошко),

МЫШЬ (в конце слова- третье окошко).

«Слово – шаг»,

Когда разрешается делать шаг, называя любое слово с нужным звуком. При этом ставится задача: дойти до конца ковра, до противоположной стены. В случае повторения одного и того же слова (нет звука или неправильное произношение) придётся вернуться на шаг назад.

* «Звуковая дорожка»

Пройти (проехать) по дорожке, на которой находится автоматизированный звук. (Повторяются слова по картинкам)

**Автоматизация звука в предложении**

Договаривание предложений по картинкам.

Начинает проговаривать педагог, продолжает- ребенок. Повторяет ребенок.

«Исправь предложения» Ребенку предлагается ряд предложений со смысловой ошибкой. Необходимо исправить ошибки, проговаривая предложения с трудным звуком.

«Составь предложения по картинкам» Предлагается картинка. Ребенку нужно придумать простое предложение с трудным звуком.

«Исправь ошибки художника» Предлагается картинки с графически изображенными ошибками» Ребенок проговаривает каждую ошибку с заданным трудным звуком. Ошибки в картинках идут по сериям (на свистящие, шипящие, соноры)