

Игровые приемы в коррекции звукопроизношения

*У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять.
Надо не только дать ему время поиграть,
но надо пропитать этой игрой всю его жизнь.
Вся его жизнь – это игра.*

А.С.Макаренко



Игра занимает значительное место в жизни детей дошкольного возраста. 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). Педагоги в работе с детьми широко используют возможности

игровой деятельности. С помощью игры можно легко заинтересовать детей, превратить трудное занятие в увлекательное. Игра – это особый и очень важный вид деятельности, необходимый для гармоничного развития ребенка. Во время игры происходит процесс так называемого непреднамеренного обучения. Она помогает раскрепоститься, почувствовать себя личностью, самостоятельно выполнить цель, что немаловажно для детей имеющих речевой дефект. Любые недостатки речи взрослыми и отрицательно влияют на формирование его эмоционально –интеллектуальной сферы. Речевой дефект приводит к изменениям в психической сфере, а именно проявление таких черт, как повышенная раздражительность, возбудимость, замкнутость, депрессивное состояние, негативизм, заторможенность, апатичность, психическая истощаемость. Нередко встречается расстройство внимания и целенаправленного восприятия, что затрудняет целостность коррекционного процесса. Работа по исправлению нарушения звукопроизношения, несмотря на определенную специфичность, строится на основе общих педагогических принципов, в первую очередь постепенность перехода от легкого к трудному, сознательного усвоения материала, учета возрастных особенностей.

При тяжелых речевых нарушениях (чаще при различных формах дизартрии) этап автоматизации затягивается, ребенку долго не удается правильно произнести поставленный звук в слогах, словах не говоря уже о фразах. Многократное повторение одного и того же речевого материала утомляет ребенка. У него теряется интерес к занятию, и тем более, к самоконтролю поставленного звука. Чтобы повысить интерес детей, и сформировать самоконтроль, нужно подбирать разнообразные творческие задания, направленные на правильное произношение поставленных звуков. Ребенок будет правильно произносить поставленный звук только тогда, когда контроль будет со стороны логопеда, воспитателей и родителей.

Необходимо грамотно распределять игры, направленные на активизацию звуков во всех режимных моментах. Кроме того, игры могут быть использованы на различных занятиях и на прогулке. Большую помощь в преодолении этих трудностей могут оказать игровые приемы и формы работы. При отработке артикуляционных укладов эффективен прием обыгрывания артикуляционных движений или поз. Можно использовать небольшие стихотворения или сказки «о веселом язычке» с опорой на наглядность. Игровые артикуляционные упражнения направлены не только на создание положительного эмоционально фона, но и на длительность их выполнения. Например, делая упражнение «Чашечка» (сложить язык чашечкой, сохранить ее, чтобы она не упала и не разбилась), ребенок должен удерживать артикуляционную позу 10-15 с. При формировании речевого

дыхания, постановке звука, развитии фонематического восприятия также могут использоваться игровые приемы и упражнения. Перед ребенком ставится определенная задача, решение которой зависит от правильности выполнения задания: продуцирования звука, слога, слова.

Игровые упражнения для постановки, автоматизации и дифференциации звуков.

Данные игры легко изготовить, они многофункциональны, и в них можно вносить изменения.

Улитка

Упражнение направлено на отработку длительного произнесения звуков [с], [з], [ш], [ж], [р]. Понадобятся игровое поле и пять картинок-символов звуков: для [с] на карточке нарисован воздушный шар, [з] – комар, [ш] – змея, [ж] – жук, [р] – тигр. На игровое поле выкладывается определенный символ. Логопед дает образец выполнения задания. Ребенок должен добраться до центра спирали улитки, произнося звук. Фишка движется только при правильном произнесении.

Полянка

Упражнение направлено на отработку произнесения звуков [ц], [ч], [ж]. Понадобится игровое поле с изображением цветов. Ребенок должен перелететь с цветка на цветок, имитируя жужжание – для звука [ж]; перепрыгнуть с цветка на цветок со звукоподражанием – для [ц] и [ч].

Лабиринт

Упражнение направлено на отработку произнесения звука [р]. Понадобится игровое поле, представляющее собой лабиринт, в центре которого находится гараж. Ребенок должен загнать машину в гараж, имитируя звук мотора – [р-р]. Самолет
Упражнение направлено на отработку произнесения звука [л]. Понадобится игровое поле с изображениями облаков и самолета. Ребенок должен перелететь с облака на облако, правильно произнося звук – [л-л].

Ступеньки

Упражнение направлено на автоматизацию звуков в слогах, словах. Понадобятся игровое поле и четыре маленькие игрушки (лиса, слон, заяц, волк). На поле должны быть нарисованы четыре ступеньки различных цветов. Ребенок должен подняться как можно выше по ступенькам, правильно произнося слоги или слова. При автоматизации звука [с] лиса поднимается по ступенькам со слогом са-са-са, слон – со-со-со, заяц – су-су-су, волк сы-сы-сы. Учитывается, какая игрушка поднимется выше по ступенькам, а также правильность произнесения слогов или слов.

Узоры

Упражнение направлено на дифференциацию звуков [з]-[ж]. Понадобится игровое поле, разделенное пополам по горизонтали: верх – владения жука, низ – комара. Ребенок должен жужжать, залетая к жуку, и звенеть – к комару. Фишка (палец) по ходу узора движется только при правильном произнесении звуков.

В дошкольном возрасте усвоение новых знаний в игре происходит очень успешно, собственно «речевая задача» не довлеет над ребенком, в значительной степени снимаются комплексы (не получается и не буду), состояние неуверенности. Желание выполнить

игровую задачу является, как правило, достаточно сильным стимулом и способствует более быстрому исправлению звукопроизношения.

Игра «Волшебный мешочек»

Цель: развитие артикуляционной моторики

Ход игры: Педагог кладет в мешочек карточки-символы артикуляционных упражнений. Дети достают карточку, говорят название упражнения и выполняют его.

Игра «Геометрическая мозаика»

Цель: Автоматизация поставленных звуков на материале слогов, развитие фонематического слуха, мелкой моторики.

Ход игры: Логопед кладет перед ребенком карточку с изображением узора, который нужно сложить. А затем предлагает ребенку сложить цепочку слогов. Если ребенок правильно воспроизвел цепочку, то получает одну геометрическую фигуру. Игра продолжается до тех пор, пока ребенок не получит всех деталей, чтобы можно было собрать картинку.

Игра «Разрезные картинки»

Цель: автоматизация поставленных звуков на материале слов и предложений, развитие мелкой моторики, пространственных представлений.

Ход игры: Ребенку предлагается собрать несколько картинок (детали для каждой картинки могут предлагаться поочередно или перемешиваться, в зависимости от подготовки ребенка). После того как картинки собраны, ребенок должен правильно назвать их и составить по одному предложению с каждой из них. Картинки подбираются так, чтобы в их названии содержался звук, требующий автоматизации.

Игра «Найди пару»

Цель: развитие фонематического слуха.

Ход игры. Логопед подбирает парные картинки со словами паронимами (вагон – батон, корона – ворона и др.) Перед игрой каждый ребенок получает по карточке. Дети стоят в кругу. Один из играющих произносит свое слово и ждет, пока другой ребенок назовет свою картинку, но так, чтобы они оказались похожими по звучанию. Дети, у которых оказались картинки с похожими словами встают рядом и берутся за руки. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не найдет свою пару.

Игра «Логокуб»

Цель: развитие артикуляционной моторики

Материал: кубик, на грани которого приклеены картинки-символы артикуляционных упражнений.

Ход игры. Ребенок бросает кубик и выполняет то упражнение, символ которого выпал.

Игра «Карточка-проверялочка»

Цель: автоматизация поставленных звуков в словах, развитие оптико-пространственного анализа и синтеза, фонематического восприятия, мышления, памяти, внимания, мелкой моторики, самоконтроля.

Материал: таблицы 4x4 клетки с картинками и карточка-проверялочка (таблица 4x4, где в трех из четырех клеток в каждой строке сделаны прорези).

Вариант 1. Ребенок называет картинки, расположенные в одной строчке, определяет лишнее слово, зачеркивает его маркером, объясняет свой выбор. Затем

по инструкции логопеда: «Положи карточку так, чтобы верхний правый угол оказался желтым (Карточка для автоматизации звука [Р])», кладет карточку и проверяет себя.

Вариант 2. Можно предложить ребенку назвать по памяти те картинки, которые он зачеркнул.

Вариант 3 «Фишкодвижение» ребенок передвигает фишку по инструкции логопеда, каждый раз называет картинку, на которой оказалась фишка. После нескольких ходов логопед просит рассказать по порядку весь путь.

Вариант 4. То же, но используются те карты, где подобраны картинки на смешиваемые звуки.

Игра «Что можно сделать за одну минуту»

Цель: автоматизация поставленных звуков во фразе,

формирование

представлений о длительности времени на основе наблюдений детей за действиями других людей

Ход игры. Ребенку предлагается отобрать картинки, изображенные действия на которых, можно выполнить за одну минуту и объяснить свой выбор. Логопед или ребенок контролирует правильность выбора, а также звукопроизношения.

Игра «Поймай рыбку»

Цель: автоматизация звуков на материале слов, фраз, развитие зрительного восприятия, закреплять знание обобщающих понятий, основных и оттеночных цветов, развивать фонематический слух, мелкую моторику, зрительное восприятие.

Вариант 1. В коробку кладутся фигурки тех предметов, в названии которых есть необходимый звук. Ребенок ловит рыбку, говорит, на кого она похожа. Когда все рыбки будут пойманы, нужно отобрать те, которые можно назвать одним словом.

Вариант 2. В коробку кладутся «рыбки», в названии которых есть звуки, которые нужно отдифференцировать, ребенок ловит «рыбку», говорит, кого она напоминает по очертаниям, определяет наличие того или иного звука, кладет «рыбку» справа или слева от коробки (по предварительной договоренности).

Вариант 3. После того как все «рыбы» будут пойманы, они убираются, ребенок должен перечислить весь свой «улов».

Игра «Шумящие коробочки»

Цель: развитие фонематического слуха.

Ход игры. К каждой коробочке оранжевого цвета можно подобрать пару среди коробочек красного цвета (они звучат одинаково); число коробочек может быть различным; ребенку предъявляются сразу все коробочки, и он самостоятельно отыскивает пары, либо логопед просит найти пару для конкретной коробочки.

Игра «Замочная скважина»

Цель: автоматизация звуков в словах, фразах, развитие зрительного восприятия.

Материал: картонные прямоугольники с прорезью в виде скважины, картинки, в названии которых содержится необходимый звук.

Ход игры. Предметная картинка закрывается «дверцей», ребенок, перемещая «дверцу» по картинке, должен догадаться, какой предмет изображен на картинке.