

## ИГРЫ И ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗВУКОВ У ДОШКОЛЬНИКОВ

**ШИШКАНОВА Наталья Александровна**

учитель-логопед

МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 85 города Астрахани»  
г. Астрахань, Россия

*В статье предложены разнообразные игры и игровые приемы, которые позволяют автоматизировать поставленные звуки на логопедических занятиях с детьми дошкольного возраста.*

**Ключевые слова:** автоматизация звука, игры, игровые приемы, дошкольники.

**А**втоматизация звука является одним из важнейших этапов работы при коррекции неправильного звукопроизношения, который следует после постановки нового звука. Автоматизация звука представляет собой закрепление правильных движений артикуляционного аппарата для произнесения того или иного звука и заключается в постепенном и последовательном введении поставленного звука в слоги, слова, предложения и в самостоятельную речь. Это достигается с помощью многократных повторений различных слогов, слов, фраз, скороговорок, где часто встречается поставленный звук.

Автоматизация звука у детей с тяжелыми нарушениями речи может занимать довольно длительное время. Повторение однообразных упражнений не вызывает у ребенка интереса и может привести к нежеланию посещать логопедические занятия. Задача логопеда – превратить скучные упражнения в занимательную игру и заинтересовать ей ребенка. Использование игровых приемов на занятиях позволяет логопеду повысить познавательную активность и работоспособность детей, что значительно влияет на эффективность коррекционной работы. Ниже приведены игры и игровые приемы по закреплению правильного звукопроизношения, которые можно использовать на логопедических занятиях с детьми 4-6 лет. Большинство игр подойдут как для индивидуальной, так и для групповой работы.

### «Помоги дойти до домика»

Логопед размещает с одной стороны от ребенка игрушечный домик, а с другой – 3-4 игрушечных животных. Между домиком и животными – дорожка из десяти кружков. Логопед предлагает ребенку помочь животным дойти до домика по дорожке. Поставив живот-

ное на кружок, ребенок каждый раз повторяет определенный слог с поставленным звуком. Сколько животных, столько различных слогов повторит ребенок по десять раз. В конце игры все животные должны оказаться в домике.

### «Построй кораблик»

Ребенок повторяет за логопедом слоги с поставленным звуком и за каждый слог получает счетную палочку. Затем из палочек ребенок строит кораблик по нарисованной схеме.

### «Собери камешки»

Перед ребенком разноцветные камешки и коробки таких же цветов. Ребенок должен разложить камешки по коробкам, ориентируясь на их цвет и произнося при этом слоги с поставленным звуком. Например, собирая красные камешки ребенок произносит слог РА, собирая зеленые камешки – слог РО, синие – слог РУ, желтые – слог РЫ.

### «Повтори столько раз, сколько...»

Логопед предлагает ребенку повторить слог столько раз, сколько он хлопнет в ладоши, сколько ударит в барабан, сколько позвонит колокольчиком.

### «Дорожка из букв»

Перед ребенком дорожка из гласных букв: А-О-У-Ы-О-И-А. Ребенок «идет» по дорожке, соединяя поставленный звук с гласными буквами. Например: ар-ор-ур-ыр-ор-ир-ар; ра-ро-ру-ры-ро-ри-ра и т. п.

### «Угадай слово»

Логопед называет слово, пропуская в нем поставленный звук, и бросает ребенку мяч. Ребенок, поймавший мяч, должен угадать слово и произнести его правильно. Например: оза – роза, забо – забор, каандаш – карандаш и т. д.

### «Кто первый?»

На столе в одну линию разложены 15-20 небольших картинок, в названии которых есть

поставленный звук. Двое или трое детей бросают по очереди кубик и делают фишками столько ходов, сколько покажет кубик. Передвигая фишки по картинкам, дети называют их, четко произнося нужный звук. Если слово произнесено неверно, ребенок должен вернуться на эту картинку. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

#### «Цепочка слов»

В игре принимают участие 5-6 детей, которым необходимо автоматизировать один и тот же звук. Первый ребенок называет любое слово на заданный звук. Второй ребенок повторяет это слово и придумывает свое слово с заданным звуком. Следующий ребенок повторяет два слова, сказанных ранее, и добавляет свое слово и т. д. Последний ребенок должен воспроизвести всю цепочку слов.

#### «Запомни картинки»

Из ряда картинок ребенок выбирает только те, в названии которых есть поставленный звук. Каждую картинку ребенок кладет на цветок, четко проговаривая ее название. После того, как все цветочки заняты, логопед просит ребенка еще раз назвать картинки и запомнить их расположение. Затем логопед закрывает картинки бабочками и предлагает ребенку вспомнить, какая картинка находится на каждом цветке. Если ребенок правильно называет картинку на определенном цветке, то бабочка с него «улетает». Если ребенок ошибся, то бабочка снова садится на цветок. Игра заканчивается, когда все бабочки улетают с цветков.

Количество картинок, которые нужно запомнить, зависит от возраста ребенка.

#### «Собери бусы»

Ребенок повторяет слова или предложения с поставленным звуком за логопедом. За каждое правильно произнесенное слово или предложение логопед дает ребенку бусину. В конце игры ребенок нанизывает бусины на шнурок.

#### «Закончи предложения»

Перед игрой ребенок повторяет за логопедом несколько словосочетаний с поставленным звуком, и логопед кладет на стол соответствующие картинки. Например, при работе по автоматизации звука Р словосочетания могут быть такими: красная машина, черная смородина, розовый шар, оранжевый карандаш и т. п.

В ходе игры логопед произносит первую часть различных предложений, а ребенок должен их закончить подходящими по смыслу словосочетаниями. Например: Рома нарисовал морковь ... (оранжевым карандашом). Ира варила варенье из ... (черной смородины) и т. д.

#### «Собери пазлы»

Ребенок повторяет за логопедом предложения с поставленным звуком. За каждое предложение ребенок получает пазл. В конце игры ребенок из пазлов собирает картинку.

Использование данных игр и игровых упражнений на логопедических занятиях не только позволяет автоматизировать поставленные звуки, но и способствует расширению словаря, развитию внимания, памяти, мышления и тонкой моторики.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Повалева М.А.* Справочник логопеда. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2007. – 445 с.

## GAMES AND GAMING TIPS FOR AUTOMATED SOUNDS FOR PRESCHOOLERS

**SHISHKANOVA Natalia Alexandrovna**

teacher speech therapist

Kindergarten of the combined type No. 85 of the city of Astrakhan

Astrakhan, Russia

*The article proposes a variety of games and play techniques that allow you to automate the delivered sounds in speech therapy sessions with preschool children.*

**Key words:** sound automation, games, game techniques, preschoolers.