

## **АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА**

**Автоматизация звука** - этап при коррекции неправильного звукопроизношения, следующий после постановки нового звука; направлен на формирование правильного произношения звука в связной речи; заключается в постепенном, последовательном введении поставленного звука в слоги, слова, предложения и в самостоятельную речь.

Представьте, ваш малыш очень долго пытается произнести определенный звук. Например, многим не поддающийся «Р». Вы долго и упорно работаете с речью ребенка, отправляете его к логопеду и ждете результатов. О чудо! Ребенок «зарычал». Одна из самых частых ошибок родителей - пропуск этапа автоматизации звука. Что это такое?

Для того чтобы автоматизировать звук, для начала его нужно научиться произносить изолированно. Если ребенок справляется с одним видом заданий, нужно незамедлительно переходить к более трудным. Не стоит долго засиживаться на переходе от изолированного произношения к автоматизации звука. Ребенок усваивает нормальную артикуляцию звука, но продолжает неправильно произносить его в речи. Именно поэтому необходимо выделять автоматизацию как отдельный этап работы с речью.

**Автоматизация звука проходит по принципу от простого к сложному в следующей последовательности:**

- автоматизация звука в слогах (прямых, обратных, со стечением согласных);
- автоматизация звука в словах (в начале слова, середине, конце);
- автоматизация звука в предложениях;
- автоматизация звука в чистоговорках, скороговорках и стихах.
- автоматизация звука в коротких, а затем длинных рассказах;
- автоматизация звука в разговорной речи.

Перед тем, как приступать, помните, что самое главное для ребенка – это ваш интерес к совместным занятиям и радость за его достижения. Эти игры помогут ребенку сделать сложный этап автоматизации звуков интересным и увлекательным, соответственно повысится и эффективность работы.

## ЗВУКОВЫЕ ТРОЙКИ. ЗВУК Ш

**Цель игры:** Автоматизация звука Ш

**Задачи:**

- Автоматизация звука в словах, словосочетаниях, предложениях;
- Развитие внимания, памяти, быстроты реакции.

**Состав игры:** 4 больших поля, карточки тройки – слова со звуком Ш в разных позициях, фишки разных цветов.

Количество игроков: 1-4 человек

**Ход игры:** Раскладываем на стол 4 больших игровых поля. Ведущий показывает маленькие карточки. Игроки должны отыскать на игровом поле 3 предмета, изображенных на карточке и закрыть их фишками своего цвета. Кто быстрее справится нажимает на звонок и забирает себе карточку. Игрок, который забрал карточку должен назвать предметы, изображенные на ней. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество карточек.



## ВОЛШЕБНЫЕ КОВРИКИ

*Автоматизация звука Р  
с использованием упражнений на ортопедических ковриках.*

**Цель:** Автоматизация звука Р

**Задачи:**

- Формирование пространственных представлений,
- развитие общей моторики,
- автоматизация звуков в слогах, словах и предложениях.
- Развитие логического мышления.
- Развитие связной речи

**Состав игры:** для игры понадобятся набор из 8 ортопедических ковриков основных цветов: красный, синий, желтый и зеленый.

**Ход игры:**

Сегодня у нас в гостях герои мультфильма Маша и медведь. Маша ушла далеко от дома и потерялась.

Помоги ей вернуться домой. Далее предлагаем ребенку выполнять задания вместе с Машей и Мишей в зависимости от Целей коррекционной работы и возможностей ребенка.

### 1. Слоговые игры.

Выбираем любую карточку от 1 - 6 предлагаем вначале построить «мостик» из квадратных цветных ковриков, а затем выполняя различные задания двигаться по нему.

Карточка №1: – Шагай по коврикам и называй слоги. Если ребенок не читает, что взрослый произносит слоги, а ребенок повторяет.

Карточка №2: Идем по стрелкам, закрепляем направление и произносим слоги

Карточка №3: Предлагает ребенку прыгать с коврика на коврик в соответствии с цифрами и произносить заданный слог

Карточка № 4: Шагаем по коврикам в определенной последовательности, произносимый слог, который ребенку говорит взрослый

Карточка №5, 6 – аналогичные задания.



## 2. Словесные игры.

Карточка №7-10: – Предлагаем ребенку прыгать с коврика на коврик в соответствии с цифрами и произносить слово.

Карточка №11-19: Ребенок шагает на коврик, повторяет движение, изображенное на картинке и произносит слово.





### 3. Мы по коврикам шагаем, предложения составляем

Карточки №20-25: Ребенку предлагаем поставить слова или картинки в правильной последовательности и прыгать по коврикам.



### ПОДАРОЧКИ

**Цель:** Автоматизация звуков Ш, С, Л, Р.

**Задачи:**

- Автоматизация звуков;
- Развитие логического мышления;
- Закрепление геометрических фигур и цвета.
- Развитие зрительного внимания

**Состав игры:** карточки с картинками по автоматизации звуков Ш, С, Л, Р, карточки-подарки, карточки – подсказки для поиска подарка.

**Ход игры:** ведущий раскладывает на столе карточки с картинками по автоматизации нужного звука. Накрывает их карточками с изображением подарков. Ребенку предлагается карточка-подсказка, по которой он должен определить где спрятан подарок. Ребенок находит нужный подарок, открывает карточку и называет картинку.



## МАШИНЫ

**Цель:** Автоматизация звуков Ш, Ж.

**Задачи:**

- Автоматизация звуков
- Развитие зрительного восприятия
- Развитие мелкой моторики

**Состав игры:** 4 машины разных цветов (желтый, красный, синий, зеленый), картинки для сортировки и автоматизации звуков, соответствуют цвету машин.

**Ход игры:**

Мама, папа, Маша и Ваня собрались отправиться в путешествие. Мама поедет на желтой машине, папа на синей, Маша на красной, Ваня на зеленой. Помоги путешественникам разложить их вещи по машинам. Мамины вещи нужно убрать в желтую машину, папины в синюю и т.д. Ребенок называет и раскладывает предметы в соответствии с цветом.





## ЦВЕТНЫЕ ПАЛЬЧИКИ

*(нейротренажер для автоматизации свистящих и шипящих звуков)*

**Цель:** Автоматизация звуков Ш,Ж,Ч,Щ,С,Сь,З,Зь,Ц

**Задачи:**

- Автоматизация звуков Ш,Ж,Ч,Щ,С,Сь,З,Зь,Ц
- Развитие зрительного внимания и памяти
- Развитие мелкой моторики, координации движений

**Состав игры:** игровые поля, ладошки, цветная дорожка, цветные пуговицы для выкладывания на дорожке в заданной позиции, набор карточки-образцы для игры «Построй дорожку», карточки с цветными предметными картинками для автоматизации звуков (Ш,Ж,Ч,Щ,С,Сь,З,Зь,Ц).

**Ход игры:**

### Вариант 1. «Цветные пальчики»

Положи свои ладошки на игровое поле. Поднимай каждый пальчик в заданной последовательности, как на карточке.

На этом этапе можно проговаривать любые звуки или слоги.

### Вариант 2. «Цветные дорожки»

Положить перед ребенком вырезанные цветные пуговицы и игровое поле «Цветная дорожка», предложить сделать такую же дорожку из пуговиц, как на образце. Игру можно усложнить, предложив, сделать дорожку по памяти.



### Вариант 3. «Цветные пальчики».

Положить перед ребенком игровое поле «Цветные пальчики» и одну из карточек для автоматизации звуков.

Предложить назвать картинки и одновременно поднимать пальчик соответствующего цвета. Задание можно усложнить, если ребенок будет называть цвет предмета на картинке. Например: желтая груша, красная шапка и т.д.

Можно предложить поиграть в веселую игру «Бывает – не бывает», обратив внимание ребенка на цвет предметов.

Для усиления тактильных ощущений можно подобрать пуговицы, элементы мозаики или разноцветные камешки и использовать для игры.



### МОТОРНЫЕ ЗВУКАРИКИ

**Цель:** Коррекция звукопроизношения на основе нейропсихологических упражнений.

#### Задачи:

- Обучение выполнять цепочку последовательных действий с опорой на моторную программу;
- Развитие координации движений, чувства ритма.
- Развитие памяти, внимания, самоконтроля
- Развитие чувства ритма
- Коррекция звукопроизношения (звуки Р,Рь,Л,Ль,С,Сь,З,Зь,Ш,Ж)

➤ Коррекция слоговой структуры слов.

**Состав игры:** карточки, колокольчики (красный, желтый, зеленый), звонки (зеленый, розовый и желтый), молоток, ложки. Фишки – цифры.

**Ход игры:**

**Вариант 1.**

Перед ребенком кладем карточку и расставляем предметы (молоток, звонок, колокольчик, ложки) Предлагаем выполнить моторную программу, т. е работаем только со средней строкой

**Вариант 2.**

Перед ребенком выкладываем моторную карточку и предметы. В кружочки просим ребенка разложить цифры (по вашему усмотрению). Просим выполнить действия с предметами в соответствии с количеством, которое указано на цифре. Ребенок соотносит действия и счёт.

**Вариант 3.**

Выкладываем перед ребенком карточку и предметы. Обращаем внимание на картинки под звучащими предметами. Просим ребенка - Сначала выполни действие, а потом назови слово.

**Вариант 4.**

Выкладываем перед ребенком моторную карточку предлагаем произнести слово и одновременно постучать (похлопать или позвонить) и подобрать цифру, в соответствии с количеством слогов. Положить цифру в кружок.

**Вариант 5.**

Педагог выкладывает цифры в кружочки моторной карточки, по своему усмотрению. Предлагает ребенку назвать цифру, выполнить действие, назвать слово такое количество раз, которое соответствует цифре.

**Вариант 6.**

Выкладываем перед ребенком карточку, предлагаем выполнить моторную программу (либо просто проговорить и запомнить) затем выполнить по памяти. Можно к моторной программе подключить слова, которые предварительно ребенок запомнит.

## В ГОСТЯХ У ЛУНТИКА

**Цель:** коррекция нарушений речи

**Задачи:**

- Автоматизация звука Л,
- Коррекция слоговой структуры слова,
- Отработка предложно-падежных конструкций,
- Закрепление и употребление в речи предлогов.
- Формирование связной речи

**Состав игры:** игровые поля-карточки с героями.

**Ход игры:**

Предлагаем сходить в гости к Лунтику и поиграть с его друзьями. Перед ребенком выкладывается игровое поле в зависимости от решаемой коррекционной задачи. Ребенок передвигает героя по полю и произносит заданную педагогом фразу.

### Вариант 1

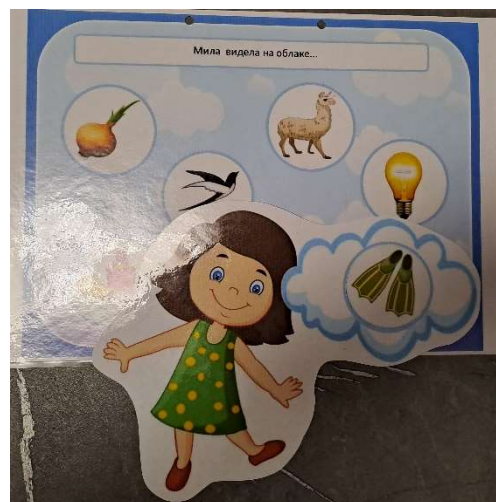
Автоматизация звука Л.

Мила видела на облаке...

Лунтик видел на болоте...

У Милы в лукошке

Павел мыл...



## Вариант 2

Отработка предложно-падежных конструкций, закрепление предлогов.

Колобок ушел (убежал, укатился) от...

Голодный волк мечтает о...

Михаил читал о...

У Влада на футболке...



## «ГРАМОТА ДЛЯ ДОШКОЛЯТ»

**Цель:** Знакомство дошкольников с буквами, обучение чтению слогов и простых слов на двигательной основе.

### Задачи:


- Знакомство с буквами;
- Обучение чтению;
- Развитие мелкой моторики;
- Развитие зрительного восприятия и внимания.

### Содержание занятий (игры):

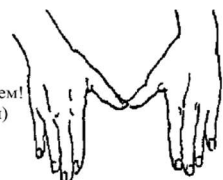
1. Знакомство с буквой. Обучение правильному написанию печатной буквы.
2. Раскрашивание буквы и конструирование буквы из пальцев.
3. Написание печатной буквы.
4. Определение наличия буквы (звука в слове), определение ее позиции.
5. Упражнение «Вставь пропущенную букву» способствует развитию целостного восприятия слова.
6. Чтение слогов и заполнение слоговой таблицы.
7. Упражнение «Соедини слог с подходящей картинкой» способствует развитию фонематического слуха, анализа и синтеза.

8. «Найди все буквы, написанные правильно» – профилактика дисграфии.
9. Прочитай слова по жестам и запиши их. Это упражнение способствует развитию логического мышления, восприятия и разных видов переключения. Слова пишутся по клеточкам для профилактики дисграфии (пропуска буквы).

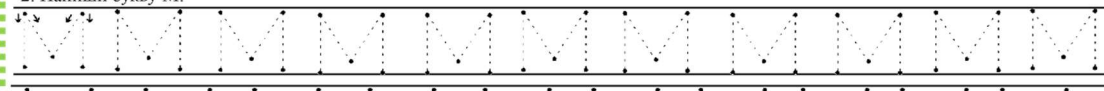
1. Учись писать букву М правильно! Обведи пальцем по стрелкам. Раскрась букву М. Сделай из пальцев букву М.



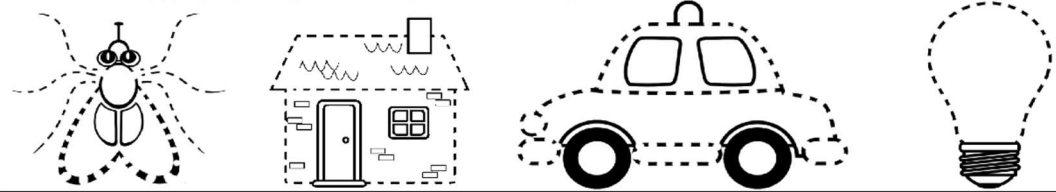
Вот качели – буква «М».  
Здесь качаться можно всем!  
(Е. Тарланян)



2. Напиши букву М.




3. Обведи по контуру и раскрась картинки. Подчеркни в словах все буквы М.



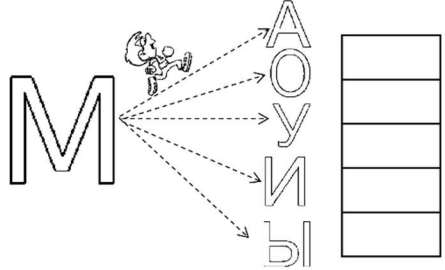
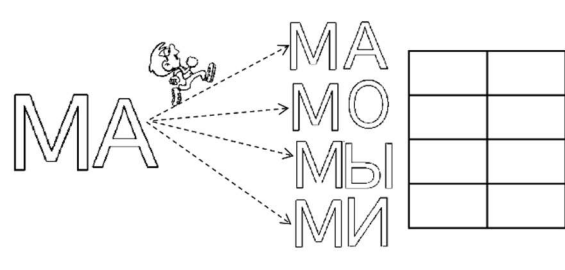
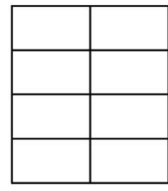
УХА ДО АШИНА ЛА ПА

4. Обведи в кружок все буквы М.

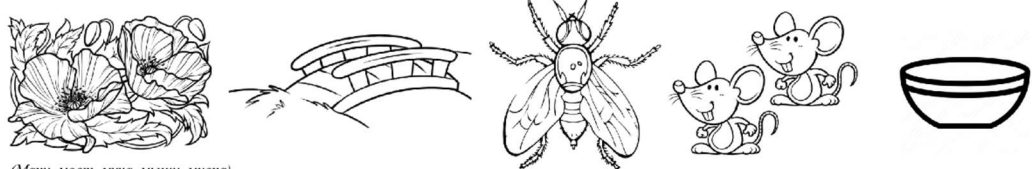
М П К М М У К М О У М К И М  
К М М К П И П М Х Г Х М У О



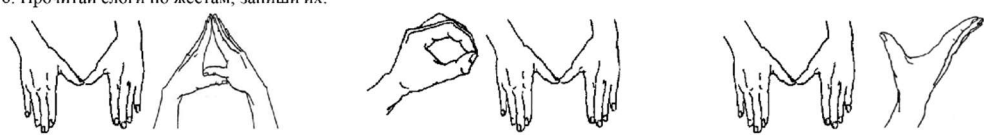
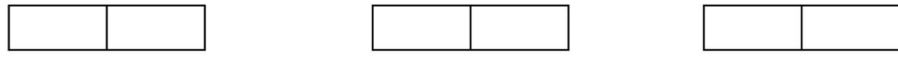
5. Прочитай слоги. Запиши слоги в таблицу. Соедини каждый слог с подходящим рисунком.

(Маки, мост, муха, мыши, миска)



6. Прочитай слоги по жестам, запиши их.

## ГОВОРУШКА «ВЕСЕЛЫЕ СВИСТЯЩИЕ».

**Цель:** Автоматизация звуков С, Сь, З, Зь

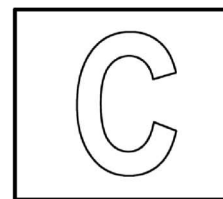
**Задачи:**

- Развитие артикуляционной моторикой;
- Развитие фонематического слуха и восприятия;
- Развитие графо-моторных навыков;
- Развитие связной речи. (Простые предложения и фразы)
- Развитие грамматического строя речи.
- Обучение чтению.
- Развитие ВПФ (нейропсихологические упражнения)

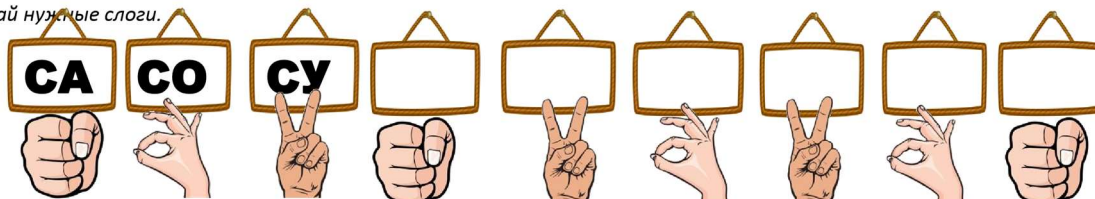
Каждый лист представляет из себя полноценное занятие с определенными заданиями. Может быть использован на занятии, а так же для закрепления материала дома с родителями.

**Занятие №6 «Звуки С, Сь и буква С».**

1. Выполни артикуляционную гимнастику.



2 Читай слоги на картинах и выполняй движения руками. Продолжи картинный ряд. Напечатай нужные слоги.



3. Сева и Соня делят предметы. Если в слове услышишь твердый звук С – отдавай Соне, а если мягкий – Севе.

