Всем доброго дня! Поздравляю Вас с праздником и приглашаю на онлайн-конференцию, посвящённую Дню защиты детей!

Тема нашей встречи: «Использование готовых игр и бытовых предметов для автоматизации звуков и развития речи»

У Вашего ребёнка появился в речи долгожданный звук. Теперь этот звук надо закрепить в речи, сделать его произношение неосознанным и свободным. То есть создать условно-рефлекторные речедвигательные связи. В логопедии этот период называют периодом автоматизации звука. И, порой, он затягивается на довольно продолжительное время, так как требует многократного повторения однотипного речевого материала. Чтобы эти упражнения не вызывали у детей скуку и нежелание работать, необходимо выполнять их в игровой форме.

Вашему вниманию я предлагаю несколько вариантов использования магазинных игр и некоторых бытовых предметов для автоматизации звуков.

Эти игры и предметы я купила в известном магазине Фикспрайс. Они не дорогие и доступны каждой семье.

Машинки – копилки (красная, зелёная и синяя)

Начнём с предметов. Я приобрела машинки-копилки. Они привлеки моё внимание цветом – это самые логопедические цвета. Красным цветом обозначают гласные звуки, синим – твёрдые согласные, а зелёным – мягкие согласные звуки.

Одной из причин нарушения у детей звукопроизношения может быть несформированность или нарушение фонематического слуха и восприятия. Когда ребёнок не слышит звук и не может отличит его от других фонем. В отличии от физиологического слуха, данного нам с рождения, фонематический слух можно развивать и тренировать. Делать это можно с самого раннего возраста. Предлагаю варианты игры с машинками - копилками для развития у детей фонематического слуха и восприятия.

1. «Брось монетку, когда услышишь нужный звук».

Цель: развитие навыков фонематического слуха и восприятия, умение выделять заданный звук из ряда звуков, слогов и слов.

Логопед произносит звук сначала изолированно, потом в слогах и словах. Ребёнок бросает монетку в машинку, когда услышит заданный звук. Для гласных звуков использую красную машинку, для твёрдых согласных – синюю, для мягких согласных – зелёную. После игры открываем копилку и считаем монетки, закрепляя счёт.

1. «В какую машинку бросим монетку»?

Цель: развитие навыков фонематического слуха и восприятия, умения дифференцировать звуки на гласные, твёрдые согласные и мягкие согласные.

Логопед произносит слоги или слова, ребёнок определяет на слух первый звук, дифференцируя гласный – согласный твёрдый - согласный мягкий и бросает монетку в соответствующую по цвету машинку.

1. «Брось монетку в нужную машинку».

Цель: развитие навыков фонематического слуха и восприятия, умения дифференцировать звуки на твёрдые согласные и мягкие согласные.

Логопед произносит слоги или слова, ребёнок дифференцирует согласный твёрдый – согласный мягкий и бросает монетку в нужную машинку. После игры открываем копилку и считаем монетки, закрепляя счёт.

1. «Что лишнее»?

Цель: развитие навыков фонематического слуха и восприятия, умение выделять заданный звук из ряда слогов и слов.

Логопед произносит слоги или слова, ребёнок слушает, решает, что лишнее и, при правильном ответе, бросает монетку в копилку. Например, арбуз, ослик, автобус, азбука. В конце игры можно посчитать монетки.

В этих играх можно использовать не только машинки, но и другие предметы, подходящие по цветовой гамме.

Комод для швейных принадлежностей

Следующий предмет – это комод для швейных принадлежностей. В комоде 4 ящичка, что позволяет нам закрепить с ребёнком пространственную ориентацию, понятия «верх», «низ», «между». Для игры нам понадобятся картинки с автоматизируемым звуком в названии или мелкие предметы, например, из киндер-яиц. В названии которых есть нужный нам звук.

1. «Достань и назови».

Цель: автоматизация звуков, развитие пространственной ориентации, закрепление цифр (геометрических фигур).

Распределяем и прячем в ящики комода картинки с автоматизируемым звуком. Даём ребёнку инструкцию: достань и назови картинки из второго ящика комода (первого, четвёртого, первого сверху и т.д.) Ребёнок достаёт картинки, чётко проговаривая автоматизируемый звук.

1. «Назови и положи».

Цель: автоматизация звуков, развитие пространственной ориентации, закрепление цифр (геометрических фигур).

Даём инструкцию ребёнку: назови картинку и положи её в ящик между вторым и четвёртым; картинки со слогом «са» положи в первый ящик, со слогом «су» - в третий и т.д.

1. «Разложи картинки».

Цель: автоматизация звуков, развитие пространственной ориентации, закрепление цифр (геометрических фигур), закрепление навыков деления слов на слоги.

Ребёнку надо разложить картинки в ящики по количеству слогов в названии картинки. При определении количества слогов, ребёнок проговаривает названия картинок, выделяя автоматизируемый звук.

Кроме закрепления звуков в речи, комод можно использовать для развития слоговой структуры слов. Часто встречаются такие нарушения у детей, как перестановка слогов в словах или ребёнок недоговаривает, пропускает слоги. Подбираем игрушки или картинки с разными типами слоговой структуры и играем в те же игры, что при автоматизации звуков.

Клетка и птички.

Декоративную клетку и птичек хорошо использовать для закрепления навыков употребления в речи предлогов и развития пространственной ориентации. Кроме этого, развиваем навыки согласования слов во фразе и предложении.

Ребёнок по инструкции логопеда садит птичку в клетку, на клетку, за клетку и т.д. Или ребёнок отвечает на вопрос: «Где находится птичка»? «Птичка в клетке», «Птичка за клеткой» и т.д.

Камушки марблс

Детям очень нравиться играть с этими камушками, перебирать их, держать в руках. Используем это с пользой!

1. «Дорожки». Задаём ребёнку определённую последовательность из камушков и просим продолжить. Затем пальчиками шагаем по камушкам, повторяя изолированный звук, слог или слово с нужным звуком. Усложняем задание – задаём разные слоги на определённый цвет. Например, «ра» - синий камушек, «ру» - зелёный, «ро» - красный.
2. «Было-стало». Распечатываем чёрно-белые картинки, в названии которых есть нужный нам звук. Ребёнок закрывает картинку цветным камушком, проговаривая, например, бала лодка белая, стала голубая. Был трактор белый, а стал красный. Для этой игры можно использовать разноцветные стёклышки.
3. Для развития навыков звуко-буквенного анализа слов. Используя красные, синие и зелёные камушки, составляем звуковую схему слов. Например, кот – синий камушек обозначает твёрдый согласный звук «К», красный камушек – обозначает гласный звук «О», ещё один синий камушек – твёрдый согласный звук «Т».

Звоночки

Звоночки вносят в игру соревновательный характер, а это всегда очень нравится детям. Можно завершать задание, позвонив в звоночек. Если вы играете с ребёнком в паре, например, в игру «Назови овощи», то при правильном ответе, нажимаете на звонок. Можно отрабатывать навыки чтения. Написать на бумажках слоги или слова, в зависимости от уровня ребёнка, поставить звонок на некотором расстоянии. Ребёнок читает слог или слово, бежит, нажимает на звонок и возвращается на место. И так, пока не прочитает всё.

Игра «Пингвин на льдине»

1. «Накорми пингвина»

Цель: автоматизация звуков в слогах, словах и фразе.

Ударяя по льдинке, ребёнок произносит слог с автоматизируемым звуком. Вариант: ударяя по белым льдинкам произносим один слог, по голубым – другой. После того как все льдинки выбили, играем в рыбалку. Удочкой с магнитом ловим в проруби картинки и проговариваем название, выделяя автоматизируемый звук. Составляем с картинками фразы и предложения. Кормим пингвина и нерпу, дифференцируя звуки в названии картинок.

Игра «Разноцветные колпачки», «Поймай крота»

Целью этой игры является автоматизация звуков в слогах или словах, развитие мелкой моторики, быстроты реакции, закрепление цветов, навыков составления заданной последовательности.

1. Ребёнок собирает колпачки, проговаривая автоматизируемый звук. Можно на разные цвета говорить одинаковый или разные слоги. Можно построить дорожку из колпачков по заданной последовательности и потом их собирать, проговаривая слоги. Игра для одного ребёнка или пары детей. После правильного выполнения задания, ребёнок нажимает на звонок.
2. На каждый цвет задаём слово. Выстраиваем последовательность из колпачков, ребёнок проговаривает слова, ориентируясь на цвет колпачка.

Игровой набор «Весёлые весы»

Этот игровой набор для развития математических навыков. Но его можно использовать и для автоматизации звуков, расширения словаря. Так же, как звоночки, игра носит соревновательный характер. При правильном ответе, на чашу весов ребёнок кладёт камушек (монетку, пуговицу). Чья чаша весов перевесит, тот и выиграл. Например, называем слова, названия которых начинаются на звук «Л», или слова, в названии которых есть слог «ла». Для расширения словаря, игра "Назови фрукты» (мебель, посуду, транспорт и т.д.); игра «Цепочка слов», когда игроки называют слова на последнюю букву слова соперника.

Игра «Пинг-понг»

В этой игре, кроме автоматизации звуков в слогах и словах, мы развиваем межполушарное взаимодействие. Работая двумя руками одновременно, ребёнок выкладывает на поле шарики, проговаривая при этом заданный слог или слово. При этом он должен правой рукой брать шар одного цвета, а левой – другого. Например, правой рукой жёлтый шар, а левой – сиреневый, проговариваем –ра, -ро, -ру, ры.

Надеюсь, что мои игры с нетрадиционными предметами помогут Вам разнообразить занятия, повысить их эффективность, улучшить мотивацию детей и стимулировать их речевую деятельность.