**ГУО «Ясли-сад №3 г. Пружаны»**

**Игровые приемы в коррекции звукопроизношения у детей старшего дошкольного возраста**

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.

Игры делятся на подвижные, сюжетно-ролевые, дидактические. Дидактические игры разнообразны по форме, содержанию, целям и характеру игровых действий. Существует огромное количество сборников всевозможных игр и упражнений.

**Разнообразие игр и игровых приемов в устранении нарушений**

**звукопроизношения у детей дошкольного возраста**.

Особое место принадлежит дидактическим играм. Дидактическая игра –вид игры, организуемой взрослым для решения обучающей задачи. Эти игры направлены на решение конкретных задач обучения детей, но, в то же время, в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Дидактические

игры разнообразны по своему содержанию (математические, сенсорные, речевые, музыкальные, природоведческие, для  ознакомления с окружающим), игровым действиям (игры-путешествия, игры-предположения, игры-поручения, игры-загадки, игры-беседы), познавательной деятельности (интеллектуальные, эмоциональные, регулятивные, творческие, социальные), игровому материалу.

В последние годы резко возросло внимание к проблеме дидактической игры, обозначилась потребность в более глубоком и разностороннем изучении отдельных вопросов данного вида деятельности. Это связано с поиском наиболее рациональных и эффективных путей образования детей дошкольного возраста, с введениемигровых приемов в практику обучения и воспитания  младших школьников, применением новых видов игровой деятельности и т.д.

**Система игр, направленных на коррекцию нарушений звукопроизношения у детей**

Проведение занятий в игровой форме или с использованием различных игровых приемов позволит активизировать учебный процесс, будет способствовать развитию сенсорной (чувственной) ориентировки детей (на форму, величину, цвет, расположение предмета в пространстве и т.д.), внимания, памяти, мышления, формированию  представлений об окружающем мире. Кроме того, играя с детьми, можно решать и задачи нравственного воспитания детей, так как развивается целеустремленность, выдержка, самостоятельность, чувство коллективизма, вырабатывается умение действовать в соответствии с принятыми в обществе нормами поведения.

**1. Игра «Волшебный мешочек»**

Цель: развитие артикуляционной моторики.

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

**2. Игра «Геометрическая мозаика»**

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

Ход игры. Взрослый кладет перед ребенком карточку с изображением узора,  который нужно сложить. А затем предлагает ребенку повторить 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.

**3. 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.

**4. Игра «Найди пару»**

Цель: развитие фонематического слуха.

Ход игры. Взрослый подбирает парные картинки со словами-паронимами (вагон – батон, корона – ворона и др.) Перед игрой каждый ребенок получает по карточке. Дети стоят в круге. 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.

В методической литературе найдено немало интересных и многофункциональных игр, например: «Логокуб», «Карточка-проверялочка», «Что можно сделать за одну минуту?», «Поймай рыбку», «Шумящие коробочки», «Замочная скважина».

**1. 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.  
**2. 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 4х4 клетки с картинками и карточка-проверялочка (таблица 4х4, 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 взрослого: «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 взрослого, каждый раз называет картинку, на которой оказалась фишка. После нескольких ходов взрослый просит рассказать по порядку весь путь.

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

**3. 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. Взрослый или ребенок контролирует правильность выбора, а также звукопроизношения.

**4. 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».  
**5. 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.

**6. 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.

Также можно разработать такие игры: домино «Одежда», «Птицы», «Инструменты»; «Кого (чего) много?», «Чья тень?», «Слоговое лото», «Варежки и перчатки», «Делал или делала?», пазлы «Многозначные слова», лото «Подумай, посчитай», лото «Узнай букву, раскрась картинку»,  изготовлен макет «Домик для язычка».

1. **Домино «Одежда», «Птицы», «Инструменты»** - традиционная игра, но картинки подобраны так, чтобы можно было не только автоматизировать звук в словах, но и дифференцировать звуки. Например, к домино «Одежда» подобраны такие картинки: носки, шорты, шарф, свитер, штаны, шапка, рубашка.  
2. **Игра «Кого (чего) много?»**

Цель: учить изменять существительные по числам, употреблять существительные в форме родительного падежа, учить согласовывать существительные с числительными, употреблять глаголы в нужном числе,  понимать значения предлогов и наречий, расширять словарный запас, закреплять знание обобщающих понятий, развивать внимание, память, мышление, зрительное восприятие.

Вариант 1. Взрослый показывает ребенку большую карту, а ребенок говорит, кто на ней изображен (например, зайцы) или кого много на карте (например, зайцев).

Вариант 2. Перед ребенком несколько больших карт, относящихся к одной  лексической теме. Взрослый спрашивает, как назвать все предметы одним словом, затем предлагает спрятать по одному предмету на каждой карте, при этом следует говорить кого (чего) нет (например, нет зайца).

Вариант 3. Показывая ребенку большие или маленькие карточки, взрослый каждый раз дает указание о том, где ее нужно положить.

Вариант 4. «Каких предметов нет?» По окончании игры, когда все карты убраны, ребенок должен вспомнить как можно больше предметов, изображенных на картах (например, нет зайцев, лис, волков).

Вариант 5. «Что делают?» Если на большой карте животные изображены по-разному, нужно сказать, кто что делает, употребив числительные или наречия (например, две утки слева стоят, а одна плывет).

3. **Игра** **«Слоговое лото»**

Цель: упражнять в произнесении слов сложной слоговой структуры, развивать фонематический слух, закреплять правильное произношение поставленных звуков.

Материал: картинки с неровными краями, которые можно собрать как пазл.

Ход игры.

Вариант 1. Ребенка просят сложить фигуру из картинок, ориентируясь, на неровные края, затем нужно придумать, на что похожа собранная фигура.

Вариант 2. Ребенку дается задание правильно назвать картинки и разложить их на две группы: длинные и короткие слова, либо логопед показывает картинку, а ребенок подбирает полоску соответствующей длины.

4. **Игра «Варежки и перчатки»**

Цель: уточнение схемы тела, автоматизация звуков в словах, развитие ориентировки в двухмерном пространстве,  развивать память, внимание, мелкую моторику.

Вариант 1. Ребенок должен подобрать пары варежек или перчаток, с учетом правой и левой руки. Затем взрослый предлагает украсить варежки картинками. Ребенок может сделать это произвольно, а может по инструкции взрослого: «Варежку, которую надевают на правую руку, укрась лисой, которая смотрит влево» и т.п.

Вариант 2. Ребенок подбирает пары варежек и перчаток, затем взрослый предлагает все варежки украсить картинками, в названии которых есть звук С, а все перчатки – картинками,  в названии которых есть звук Ш.

Вариант 3. В игре используются только маленькие карточки. Взрослый предлагает отобрать картинки, на которых изображены животные, птицы и т.д. или же ребенок самостоятельно раскладывает карточки на несколько групп.

**5. Игра «Делал или делала?»**

Цель: упражнять в употреблении глаголов прошедшего времени женского и мужского рода,  расширять словарный запас, автоматизировать звук Л, учить составлять предложение по картинке, распространять его, составлять сложные предложения с союзом И.

Вариант 1. Взрослый называет действия, а ребенок показывает.

Вариант 2. Ребенок самостоятельно отбирает парные карточки и называет только глаголы.

Вариант 3. Ребенок получает одну картинку из пары, составляет предложение (взрослый следит, чтобы глагол в предложении был употреблен в прошедшем времени), затем получает вторую карточку и повторяет то же предложение, но так, чтобы оно подходило ко второй картинке.

Вариант 4. Затем взрослый предлагает сделать предложение красивее, добавить еще одно слово (распространение предложения), либо составить предложение по двум картинкам одновременно (сложное предложение с союзом И), предварительно ребенку дается образец.

**6. Пазлы «Многозначные слова»**

Цель: расширять словарный запас, автоматизировать поставленные звуки в словах, развивать память, внимание

Вариант 1. Взрослый показывает карточку и предлагает ребенку догадаться, какое слово подходит для всех картинок. Затем картинки рассматриваются, уточняется значение слова.

Вариант 2. Взрослый называет слово, просит ребенка объяснить, что это такое, есть ли еще какой-нибудь предмет, который называется также, затем показывает карточку.

Вариант 3. Если ребенок знаком с карточками, можно предложить ему назвать слова, которые обозначают одновременно несколько предметов (по памяти). **7. Лото «Подумай, посчитай»**

Цели: развивать внимание, память, формировать навыки счета, учить находить соответствие между количеством предметов и цифрой, учить определять соседей числа, составлять примеры, формировать понятия «больше», «меньше», развивать пространственные представления (вверху – внизу, справа – слева), развивать мышление (анализ, синтез, классификация), расширять словарный запас.

Вариант 1. Сгруппируй картинки  по темам: «Овощи», «Грибы», «Ягоды», «Деревья», «Транспорт», «Птицы», «Учебные принадлежности», «Посуда», «Животные», «Цветы», «Насекомые», «Животные» «Игрушки».

Вариант 2. Расположи картинки по одной из тем в порядке убывания, возрастания, изображенных на ней предметов.

Вариант 3. «Лото». Найди все картинки, где количество предметов соответствует числу.

Вариант 4. Положи картинку справа, слева, выше, ниже цифры.

Вариант 5. Посчитай, сколько предметов изображено на картинке по образцу: «Одна ложка, две ложки, три ложки…). Найди соответствующую цифру.

Вариант 6. Разложи картинки в ряд так, чтобы на первой был изображен один предмет, на второй – два, на третьей – три и т.д.

Вариант 7. Найди большую карту, если известно, что цифра на ней находится в верхнем правом углу, а ее цвет – красный.

Вариант 8. Найди все карточки, на которых число изображенных предметов больше 9 (или: меньше 3).

Вариант 9. Возьми две карточки с цифрами, которые являются соседями для цифры 7.

Вариант 10. «Четвертый лишний». Например, юла, пирамидка, ложка, матрешка (это игрушки). Или: собака, грузовик, конфеты, огурец (их всех по одному)

**8. Макет «Домик для язычка»**

Цель: развивать артикуляционную моторику и мелкую моторику рук.

Материал: макет домика, перчатка на руку, плоскостное изображение губ при произнесении звуков [а], [о], [у], [и], [ы], [ш], а также изображение сомкнутых губ.

Вариант 1. Взрослый показывает положение языка, одновременно рассказывая артикуляционную сказку.

Вариант 2. Ребенок выполняет артикуляционное упражнение и дублирует положение языка с помощью макета.

Много игр можно придумать, используя обычные картинки. Их можно выкладывать лесенкой, конструировать различные предметы (паровоз, дома) и т.п.

04.11.2019г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Учитель-дефектолог Е.В. Коваленя