

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №14 «Алиса» Левокумского муниципального округа  
Ставропольского края

## Консультация для родителей

# "Нетрадиционные средства и приёмы автоматизации звуков»



Подготовлена  
учителем - логопедом МКДОУ  
«Детский сад №14 «Алиса»  
Никулиной Л.В.

с. Урожайное  
2024 - 2025 учебный год

Автоматизация – сложный многоступенчатый процесс введения в речь ребёнка нового звука. Если в этой работе использовать только различные тренировочные упражнения со специально подобранным картинным или вербальным материалом, такие занятия могут стать для детей утомительными и малоинтересными.

В первую очередь, это проявится в работе с детьми, имеющими незрелость основных психических процессов, страдающих речевым негативизмом. Как известно, на этапе автоматизации **главная цель** – добиться правильного произношения поставленного звука во всех формах речи: в слогах, в словах, в предложениях и в свободной речи и легче, доступнее всего это происходит в игре, игровых упражнениях – ведущем виде деятельности детей-дошкольников.

**Использование игровых приемов позволяет решить сразу несколько задач:**

- пробудить в ребенке желание самому активно участвовать в процессе исправления звукопроизношения;
- расширить и обогатить диапазон игровых умений и навыков;
- повысить познавательную активность и работоспособность детей;
- активизировать процессы восприятия, внимания, памяти;
- плавно регулировать поведенческие трудности детей, постепенно приучая их подчиняться правилам игры.

Обучающий материал, который преподносится ребёнку в игре, усваивается быстрее, легче и даёт более высокие результаты. В игровой форме сложные и порой малоинтересные упражнения становятся для ребёнка увлекательным занятием, тем более, если это игра с привычными для ребенка предметами.

Рассмотрим игры для автоматизации звуков на разных этапах с предметами, которые найдутся в каждой группе, я предлагаю немного по-новому взглянуть на то, как их можно применить. Это игры, для подготовки которых не требуется тратить много времени и сил.

Первым этапом работы над автоматизацией поставленного звука является его изолированное произнесение.

- «**Звуковые дорожки**» Проводим пальчиком по дорожке, произносим отработываемый звук.
- «**Волшебный клубочек**» наматываем нитку на палец, при этом произносим поставленный звук.
- «**Кнопочки**» Ребенок проговаривает слог (слово) с автоматизируемым звуком, нажимая пальчиком на «кнопочку» (нарисованный кружок, квадрат, рыбка, цветок и т.д.). Сколько кнопочек — столько повторов.
- «**Лесенка**» Игрушка поднимается по лесенке. На каждой новой ступеньке чётко произносится отработываемый звук.

Вторым этапом работы над автоматизацией поставленного звука является его правильное, чёткое произнесение в слогах.

Перечень дидактических игр, используемых на втором этапе.

- «**Кнопочки**». Ребенок проговаривает слог (слово) с автоматизируемым звуком, нажимая пальчиком на «кнопочку» (нарисованный кружок, квадрат, рыбка, цветок и т.д.). Сколько кнопочек — столько повторов.

- «**Рисовалки**» - ребенок дорисовывает ежику – иголки, шарикам – ниточки, **заборчик** с одновременным произнесением слогов, слов.

- **Игры с прищепками** – прикрепляем прищепку, произносим слог.

- «**Бусы**». Ребенок перебирает крупные бусины, пластмассовые шарики, нанизанные на леску, проговаривая речевой материал.

- «**Су-джок**». Ребенок прокатывает ребристое колечко су-джок по пальчику, отрабатывая речевой материал.

- «**Пирамидка**» Ребенок нанизывает колечки на стержень пирамидки, проговаривая слоговые ряды, слова.

- «**Кубик с точками**». Ребенок бросает кубик. Выпавшая цифра укажет сколько раз повторить слог, слово, предложение.

Следующим этапом работы над автоматизацией поставленного звука является его правильное, чёткое произнесение в словах.

- «**Вертушка**». Картинки, на которых изображён предмет, содержащий автоматизируемый звук раскладываются по кругу. Ребёнок запускает вертушку. Пока вертушка крутится, ребёнок произносит изолированный автоматизируемый звук. Вертушка останавливается, показывает стрелочкой на картинку. Ребёнок называет предмет, изображённый на картинке.

- «**Монстр Бу**» - И так **монстр** может есть все что угодно! В нашем случае он ест **предметные** картинки на разные группы звуков. Можно просто называть слова, а можно говорить **фразу**: "Бу съел клубок" (*напоминаю, он монстр и может есть все, что угодно*).

- «**Ходилки**» - всем известная игра, в которой используются картинки с автоматизируемым звуком. Такие ходилки хорошо использовать с подгруппой детей, их можно найти в интернете, можно сделать самим.

- «**Прятки**». В коробке с крупой, кинетическим песком зарыты мелкие игрушки в названиях, которых есть автоматизируемый звук. Ребёнок вылавливает игрушку и называет её.

- **Логопедическая гармошка** Перебирая гармошку, смотри на рисунки и называй нарисованные предметы. Не забывай правильно произносить звук. Повтори упражнение несколько раз. Не глядя на гармошку, вспомни слова, которые ты называл. Составь с ними предложения. (Лазаренко О.И. Альбомы для автоматизации произношения звуков)

Привычные игры «**Домино**» и «**Лото**», но с использованием картинного материала на автоматизируемый звук.

Следующий этап автоматизации - воспитание правильного, чёткого произношения звука в словосочетаниях и предложениях.

Вот перечень дидактических игр, которые можно использовать в работе с детьми над автоматизацией звуков на фоне предложения:

- **Настольно-печатные игры:**

**Наш, наша, наше, наши** – использ-ся картинки со звуком Ш, т.о.

закрепляя правильное произношение в ССЧ Наша шапка, наши шишки ...

**Белый...**, - необходимы картинки со зв Л, отрабатываем звук в ССЧ:  
Белый голубь, белая лодка ...

**Около лавки...**, - предложение Около лавки лама ...

- **Кубик с точками** Ребенок бросает кубик. Выпавшая цифра укажет сколько раз повторить предложение.

- **Песочные часы** Ребенок проговаривает речевой материал, пока не «стечет» песочек в часах (1 мин, 3 мин).

- **Волшебная веревочка** Ребенок наматывает веревочку (ленточку) на пальчик, проговаривая предложения, чистоговорки.

- **«Озорная обезьянка»** - игру можно использовать с 1 или несколькими детьми, по принципу юлы раскручиваем, из бочки вылетают маленькие обезьянки синего и зеленого цвета, детям предварительно дается инструкция: Собрать всех обезьянок одного из цветов, соответственно их количеству отрабатываем речевой материал: Придумай предложение, в котором столько же слов; так же используем на предыдущих этапах: произнеси слог, слово столько же раз, сколько обезьянок ты собрал, придумай столько же слов с заданным звуком, ск обезьянок у тебя в руках.

Последним этапом работы над автоматизацией звука является его ввод в связную речь.

Каждая из дидактических игр, предлагаемых детям на этом этапе, должна быть насыщена отрабатываемым звуком.

- **Мнемотаблицы это само по себе очень актуально, можно рисовать самим, а можно использовать уже готовые таблицы, н-р в пособии**

- Заучивание стихов с использованием мнемодорожек;

- Пересказ с помощью мнемодорожек;

Рассказы по мнемотаблицам хорошо представлены в пособии: Жихарева-Норкина Ю.Б. Домашние тетради для логопедических занятий с детьми.

- **«Волшебный поясок» Версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА»**

Ребёнку предлагаются несколько картинок, с опорой на которые нужно составить рассказ. Каждый раз для усложнения игры, можно увеличивать число карточек-картинок (слов).

- **Целные тексты**

Представлены в пособии Баскакина И.В., Лынская М.И. Логопедические игры.

Многие вышеперечисленные приёмы способствуют не только повышению интереса ребёнка к занятиям, но и развивают дополнительные процессы: мелкую моторику, внимание, мышление, память. Необходимо помнить, что самое главное при выполнении всех этих упражнений – следить за правильным произнесением автоматизируемого звука и соблюдать рекомендации учителя –логопеда!