

Татаренко Ангелина Сергеевна

учитель-логопед

МБДОУ «Д/С КВ №84»

г. Белгород, Белгородская область

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ РЕЧИ ПОСРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР С ФОНАРИКОМ

Аннотация: в статье речь идет об использовании логопедических игр с фонариком как актуальном методе развития речевых навыков у старших дошкольников с тяжелыми нарушениями речи. Приводя примеры из собственного педагогического опыта, автор отмечает, что применяемые в коррекционной работе игры с фонариком интересны и привлекательны для воспитанников, имеют высокий уровень эффективности, способствуют автоматизации у старших дошкольников с тяжелыми нарушениями речи исправленных звуков в процессе коррекционно-развивающей логопедической деятельности.

Ключевые слова: коррекционно-развивающая деятельность, старшие дошкольники с тяжелыми нарушениями речи, автоматизация звукопроизношения, логопедические игры с фонариком.

Одной из актуальных проблем коррекционно-развивающей деятельности является повышение эффективности логопедического воздействия по устранению речевых нарушений у дошкольников. В настоящее время увеличивается количество детей с тяжелыми нарушениями речи. У таких детей особенно страдает произносительная сторона речи. Совершенствование нарушенного звукопроизношения и автоматизация исправленных звуков требует больших усилий от учителя-логопеда, воспитателей, родителей и, конечно, самих воспитанников.

В логопедической практике часто возникает проблема: «Что делать, если у ребенка поставлен звук, а он его не употребляет в речи?» Действительно, в 80% случаев у детей с тяжелыми нарушениями речи встречается такая ситуация – учитель-логопед поставил трудный звук, а в самостоятельную речь он не входит.

Формирование навыков речевого самоконтроля у дошкольников с тяжелыми нарушениями речи формируется в процессе автоматизации исправленных звуков.

Автоматизировать звук – это значит ввести его в слоги, слова, предложения, связную речь. С физиологической точки зрения этап автоматизации звука представляет собой закрепление условно-рефлекторных речедвигательных связей на различном речевом материале. Поставленный звук еще очень хрупкий, условно-рефлекторная связь без подкрепления может быстро разрушиться.

Автоматизация звука требует от ребенка активного использования процесса внутреннего торможения, способности к дифференциации правильного и неправильного артикуляционного уклада, а также навыка самоконтроля. Для автоматизации звука используются приемы отраженного повторения и самостоятельного называния слов по картинкам, схемам, символам.

При тяжёлых речевых нарушениях этап автоматизации затягивается, ребёнку долго не удаётся правильно произносить поставленный звук в словах, не говоря уже о фразах, предложениях. Многократное повторение одного и того же речевого материала утомляет ребёнка. Чтобы повысить интерес дошкольников к логопедическим занятиям, нужны творческие задания, новые подходы к упражнениям по автоматизации правильного звукопроизношения.

Последовательность автоматизации звуков:

- автоматизация изолированного звука;
- автоматизация звука в слогах;
- автоматизация звука в словах;
- автоматизация звука в словосочетаниях, фразах;
- автоматизация звука в стихах;
- автоматизация звука в текстах, рассказах;
- автоматизация звука в самостоятельной речи;
- автоматизация звука в скороговорках.

Поскольку в дошкольном возрасте ведущим видом деятельности является игра, то процесс автоматизации звукопроизношения будет продуктивнее при использовании разнообразных логопедических дидактических игр. Одним из

приемов в логопедической работе по автоматизации звуков является применение игр с фонариком, которые дают максимально положительный эффект в коррекции звукопроизношения.

Игры с фонариком можно адаптировать под разные возрастные категории, под разные возможности детей.

- на индивидуальных занятиях;
- на подгрупповых занятиях;
- в работе воспитателя во второй половине дня (коррекционный час);
- в совместной работе родителей с детьми по закреплению звукопроизносительных и других речевых навыков.

В процессе автоматизации звук последовательно проходит несколько этапов, и нарушать эту последовательность ни в коем случае нельзя. Если еще не устоялось произношение звука в словах на медленном темпе, с возможными подсказками – ребенок однозначно не сможет произнести ни стихотворение, ни скороговорку.

Игра «Что у Сони в сумке».

Цели:

- автоматизация звука [С];
- развитие фонематического слуха и восприятия;
- развитие лексико-грамматических категорий;
- развитие умения составлять предложения;
- развитие мыслительных процессов.

Пособие состоит из карточек, на которых изображена девочка Соня и картинок с изображением сумки (фон), фонарика.

Вариант игры: ребёнок подсвечивает картинку с изображением сумки и чётко проговаривает звук [С] в проявившихся изображениях предметов (сок, собака, самолет, миска, лиса, лес, автобус).

Игра «Что в коробке».

Цели:

- дифференциация звуков [С] – [С'];
- развитие фонематического слуха и восприятия;

- развитие лексико- грамматических категорий;
- развитие умения составлять предложения;
- развитие мыслительных процессов.

Пособие состоит из коробок синего и зеленого цвета, картинок с изображением коробки (фон), фонарика.

Варианты игры: Ребёнок подсвечивает картинку с коробкой и чётко проговаривает звук [С] или [С'] в проявившихся изображениях предметов и раскладывает их по твердости, мягкости звуков в словах в синюю или зеленую коробки.

Учитель-логопед, используя игры с фонариком в работе повышает качество коррекционной-развивающей деятельности, мотивирует дошкольников на совместную игру на занятиях. Дидактические игры с фонариком способствуют успешному процессу автоматизации речевых нарушений у детей с тяжелыми нарушениями речи трудностей при усвоении системы родного языка и формировании правильной речи.

Список литературы

1. Спивак Е.Н. Речевой материал для автоматизации и дифференциации звуков у детей 5–7 лет / Е.Н. Спивак. – М.: Гном и Д, 2007.
2. Лалаева Р.И. Коррекция общего недоразвития речи дошкольников / Р.И. Лалаева, Н.В. Серебрякова. – СПб.: Союз, 2009. – 326 с. EDN QWUGBT