

ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ СЕМИНАР

«АВТОМАТИЗАЦИЯ И ДИФФЕРЕНЦИАЦИЯ ЗВУКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»



14 НОЯБРЯ 2025 г.

ОДИНЦОВА НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА

учитель-логопед ГБДОУ № 88
Приморского района Санкт-Петербурга



КАРТОЧНАЯ ИГРА «БОРЬБА КАРАТИСТОВ»

Цель: автоматизация звука [Р] в словах и фразах.

Задачи:

1. Закреплять произношение звука [Р] в словах и фразах.
2. Развивать интерес к чтению и начальные навыки чтения.
3. Развивать умение изменять имена по падежам.
4. Воспитывать контроль за собственной речью.
5. Развивать навык сравнения чисел в пределах первого десятка.
6. Закреплять умение соблюдать правила.
7. Развивать произвольность поведения, умение принимать проигрыш.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог раздает участникам карточки поровну, карточки лежат перед игроками стопкой, рубашкой вверх.
2. Игроки одновременно открывают верхние карточки и кладут их на стол рядом картинкой вверх.
3. Игроки сравнивают числа на карточке (это уровень мастерства каратистов) и игрок, выложивший карточку самого тренированного спортсмена, забирает все карточки себе в отдельную стопку. При этом говорит фразу типа «Рома поборол Артура и Раю». Если ребёнок затрудняется прочитать имена, помогает педагог или другие игроки.
4. В случае, если у всех открытых каратистов уровень мастерства одинаковый, выкладывается ещё по одной карточке поверх уже выложенных.
5. Когда у игроков закончились карточки в начальной стопке, подсчитывают, кто забрал больше карточек за игру, этот игрок считается выигравшим.

[Ссылка на материалы для создания игры](#)



КАРТОЧНАЯ ИГРА «ЧЕТВЁРОЧКА»

Цель: автоматизация звука [Л'] в словах и фразах.

Задачи:

1. Закреплять произношение звука [Л'] в словах.
2. Развивать умение согласовывать существительные с числительными.
3. Развивать внимание.
4. Закреплять знание последовательности чисел в числовом ряду в пределах первого десятка.
5. Воспитывать контроль за собственной речью.
6. Развивать произвольность поведения, умение соблюдать правила, принимать проигрыш.



ХОД ИГРЫ:

1. Педагог раздает участникам карточки поровну, игроки держат карточки перед собой, картинкой к себе. На этапе знакомства с правилами лучше играть «в открытую».
2. Игрок, которому досталась карточка с гусеничкой, кладёт её на стол, называет: «Четыре сливы». Это первый ход. Если карты сдаются на 5 игроков, карту с гусеничкой педагог заранее находит и кладёт на стол, а право первого хода определяется по считалке. Следующим ходит игрок по часовой стрелке.
3. По горизонтали можно выложить карточку с теми же фруктами, продолжающую числовой ряд в сторону уменьшения или увеличения. По вертикали – четвёрку с любым фруктом. Все выкладываемые карточки называются.
4. В случае, если у игрока нет ни одной карточки, которую он может выложить, соблюдая правила, он пропускает ход.
5. Игра заканчивается, когда один из игроков выкладывает последнюю из своих карточек. Он считается победителем.

[Ссылка на материалы для создания игры](#)



ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «БАЗАР»

Цель: автоматизация и дифференциация звуков в словах и словосочетаниях.

Для игры необходим комплект предметных картинок на закрепляемый звук или дифференцируемые звуки.

Игра эффективна при индивидуальной работе или работе в парах.

Задачи:

1. Закреплять произношение звука в словах и словосочетаниях.
2. Дифференцировать произношение звуков в словах и словосочетаниях.
3. Развивать навык устного счёта на слух.
4. Воспитывать контроль за собственной речью.
5. Развивать речевую фантазию.

ХОД ИГРОВОГО УПРАЖНЕНИЯ:

1. Игроки раскладывают перед собой комплект карточек с картинками рубашкой вверх. Это «базар».
2. Игрок «идёт на базар», берёт любую карточку и спрашивает ведущего её стоимость. Сам вопрос зависит от отрабатываемых звуков. «Сколько стоит самовар?», «Почём отдашь шапку?», «Почём продашь корову?», «Что положить на ладонь за ложку?»
3. Ведущий назначает стоимость в виде некоторого количества слогов. Например: «4 спа», «8 лыр», «6 шту».
4. Игрок произносит слоги, отхлопывая нужное количество по ладони ведущего. Если произнёс правильно и не ошибся количеством, забирает «покупку» себе.
5. Если играют двое детей, роли продавца и покупателя меняются.

ГОЛЯКОВА ЕКАТЕРИНА ВЛАДИМИРОВНА

учитель-логопед
ОДОД ГБОУ школа №582
Приморского района Санкт-Петербурга



ИГРА «КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Цель: автоматизация звуков [Р] [Л] [С] [Ш] в словах.

Задачи:

1. Закреплять произношение заданного звука в словах.
2. Развивать ориентацию на листе, умение определять координаты картинки
3. Закреплять понятие гласных букв **А, О, У, Э, И, Ы**
4. Закреплять умение соблюдать правила.

Звук [Л]

«Космическое приключение»



Логопед.ру

	А	О	У	И	Э	Ы
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Как играть?
Бросай два кубика, посмотри какая буква и цифра выпали. Это будут координаты для посадки нашего космического корабля. Найди на игровом поле их пересечение и чётко произнеси картинку. Картинки можно закрывать фишками. Удачи!

Речевой материал: полка, богомол, стол, осёл, болт, бокал, скакалка, посылка, вилка, пенал, котёл, ёлка, тарелка, козёл, орёл, мочалка, буйвол, белка, факел, мотоцикл, бутылка, самосвал, стул, зажигалка, ангел, бетономешалка, узел, скалка, фиалка, иглу, точилка, шакал, копилка, метла, вешалка, дятел.

КАК ИГРАТЬ?

- Педагог предлагает отправиться в космическое путешествие и узнать траекторию полета космического корабля.
- Ребенку предлагается кинуть кубики(на одном кубике числа от 1 до 6, на другом кубике гласные буквы **А,О,У, И,Э,Ы**) и узнать координаты следующей остановки, поставить на полученную в ходе вычисления клетку космический корабль.
- Фишками закрываем уже названные картинки, как места, которые космический корабль уже посетил.
- Играем до того момента, когда все траектории будут заняты фишками.
- Если это групповая игра, побеждает тот, кто закончит игру и «посетит» большее количество клеток на своем космическом корабле



[Ссылка на материалы для создания игры](#)

ИГРА «ИНОПЛАНЕТЯНЕ»

Цель: автоматизация звука [Л] во фразах и связной речи

Задачи:

1. Закреплять произношение звука [Л] в словах и предложениях
2. Развивать умение составлять предложения по картинке
3. Развивать связную речь
4. Развивать умение фантазировать, придумывать контекст (где, когда, зачем герой совершает действие с предметом)



КАК ИГРАТЬ?

- Педагог предлагает детям отправиться в страну милых инопланетян и раздает им по одной картинке
- На первом этапе дети называют что они видят на картинке, что инопланетян делает. Педагог раздает детям картинки, пока они не закончатся.
- На втором этапе педагог предлагает составить историю из тех картинок, которые оказались у каждого ребенка.
- В зависимости от количества детей и количества картинок, истории будут короткими или длинными, но очень веселыми, потому что разрешается выдумывать все что хочется! Полет фантазии безграничен!



[Ссылка на материалы для создания игры](#)

ИГРА «СОЗВЕЗДИЯ»

Цель: автоматизация звука [Л] в словах

Задачи:

1. Закреплять произношение звука [Л] в словах
2. Развивать умение ориентироваться в пространстве
3. Активизировать словарь
4. Развивать наблюдательность и интерес к звездам



КАК ИГРАТЬ?

- Для игры понадобится экран, на котором педагог будет показывать картинки интересных созвездий с автоматизируемым звуком [Л] в названии. Если у вас нет возможности показать детям картинки на экране, их можно распечатать.
- Дети по очереди смотрят в телескоп и называют созвездия, которые появляются на доске. Отвечают на вопросы:
 1. Где они видят созвездие? (Слева, справа, по центру, над домом, и тд).
 2. Где находится звук [Л] в названии созвездия? (В начале, в середине или в конце слова).
- После просмотра всех созвездий, педагог предлагает ребятам не смотря на экран, вспомнить и назвать те созвездия, где звук [Л] будет в начале, в конце, или в середине слова.
- Можно пофантазировать с ребятами и придумать предложения про понравившиеся созвездия.

















учитель-логопед
ГБДОУ № 41
Карцева
Надежда Ивановна

АВТОМАТИЗАЦИЯ СВИСТЯЩИХ ЗВУКОВ



учитель-логопед
ГБДОУ № 41
Матюнина
Ольга Станиславовна

ИГРЫ С ФОНАРИКОМ «ЧТО У ЗМЕЙКИ ЗА ЗАБОРОМ»

Цель: автоматизация звука «З»

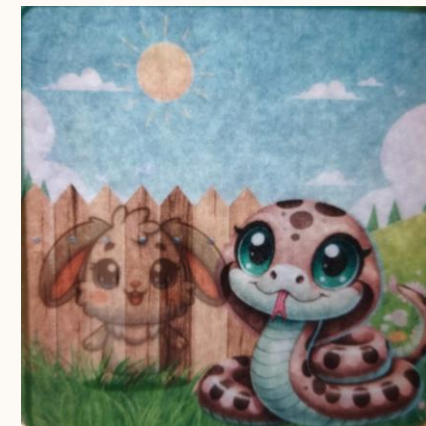
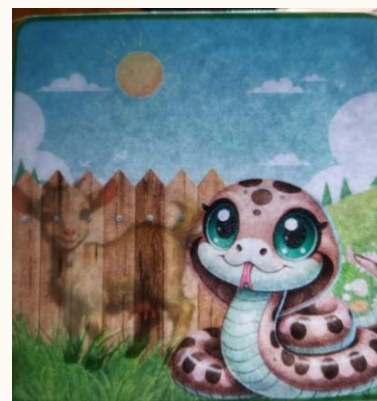
Задачи:

- Закреплять правильное произношение звука «З» в предложениях.
- Активизировать словарь детей.
- Развивать познавательный интерес
- Развивать связную речь

Ход игры:

ребёнок берёт карточку, подносит её к фонарику.
Увидев изображение составляет предложение:

«У змейки за забором - гнездо». и т.д.



«УЧИМСЯ ЧИТАТЬ И СКАЗКУ УЗНАВАТЬ»

Цель: автоматизация звука «С» в словах.

Задачи:

- Закреплять правильное произношение звука «С» в словах.
- Развивать внимание.
- Развивать воображение.
- Развивать навык чтения.
- Развивать связную речь.

Ход игры:

- Перед ребёнком находится планшет со словами. Ребёнок читает слова либо колонками, либо рядами. После этого взрослый предлагает ребёнку взять карточку, прочесть слово, написанное на ней, найти такое же слово на планшете и положить карточку буквами вниз, картинкой вверх. В конце игры, если ребёнок правильно совместил все слова, у него получается собранная разрезная картинка.



«ПРОЧИТАЙ» «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»



«БУТЫЛКИ-КРУТИЛКИ»

Цель: автоматизация звука «С» в словах, предложениях.

Задачи:

- Закреплять правильное произношение звука «С» в словах.
- Развивать фонематическое восприятие
- Развивать мелкую моторику.

Ход игры:

Перед ребёнком находится пустая бутылка. Рядом разложены крышки с картинками. Нужно выбрать крышки с картинками

- ✓ в названии которых есть звук «С»
- ✓ в названии которых звук «С» в начале слова
- ✓ в названии которых звук «С» в середине слова и т.д. и закрутить их на горлышки.



НЕЙРОИГРЫ

Цель: автоматизация звука «С» («Ц»)

Задачи:

- Закреплять правильное произношение звуков «С», «Ц» в словах.
- Стимулировать речевую активность детей.
- Активизировать словарь детей.
- Развивать нейродинамические процессы головного мозга, отвечающие за речь.
- Развивать связную речь

Ход игры:

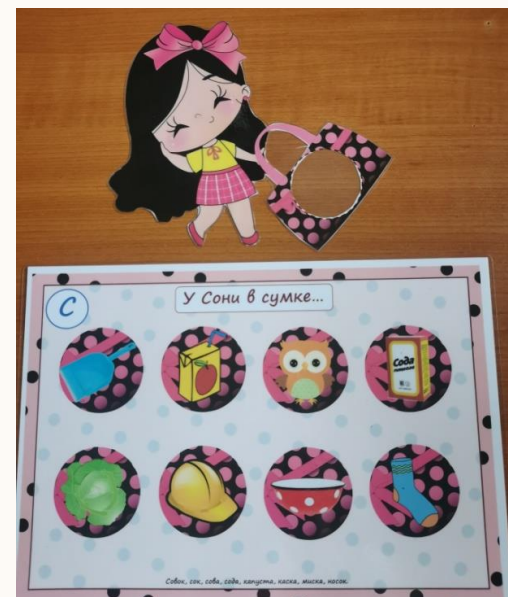
Ребёнок называет слова, одновременно двумя руками закрывая картинки камушками.



Ход игры:

Ребёнок называет слова, одновременно выполняя движения руками. (можно поочерёдно левой, правой, двумя одновременно)

«ЧТО ЕСТ СТАС?»



«ЧТО У СОНИ В СУМКЕ?»

ЛОГОПЕДИЧЕСКИЕ ПАЗЛЫ



Цель: автоматизация свистящих звуков

Задачи:

- Закреплять правильное произношение звука «С» в словах.
- Развивать внимание.
- Развивать воображение.
- Активизировать словарь детей.
- Формировать грамматический строй речи.

Ход игры:

Ребёнок складывает карточку пазл из отдельно лежащих картинок. Взрослый просит назвать картинки последовательно, прослеживая взглядом по «шнурочку».

После того, как слова названы, логопед просит ребёнка подобрать к словам, обозначающим признак (или действие), подходящие слова, называющие предмет на пазле. Например:

Взрослый: собирать (что?)...

Ребёнок: собирать васильки



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «БУТЫЛОЧКИ-КРУТИЛОЧКИ»

Цель: автоматизация звука С в словах.

Задачи:

- Автоматизировать произношение звука С.
- Формировать грамматические навыки:
 - словообразование с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов;
 - словоизменение существительных в единственном и множественном числе;
 - согласование числительных с существительными;
 - согласование местоимений с существительными.
- Активизировать номинативный словарь.
- Развивать мелкую моторику.
- Воспитывать самоконтроль над речью.



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «БУТЫЛОЧКИ-КРУТИЛОЧКИ»

Цель: автоматизация звука С в словах.

Задачи:

- Закреплять произношение звука С.
- Развивать фонематический слух, учить различать звуки, определять их место в слове
- Формировать процессы фонематического анализа.
- Активизировать номинативный словарь.
- Развивать мелкую моторику.
- Воспитывать самоконтроль над речью.



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «БУТЫЛОЧКИ-КРУТИЛОЧКИ»

Цель: автоматизация звука С в предложениях.

Задачи:

- Закреплять произношение звука С.
- Совершенствовать грамматический строй речи.
- Расширять и обогащать словарный запас
- Закреплять умение построения распространенного предложения,
- Развивать мелкую моторику.
- Воспитывать самоконтроль над речью.

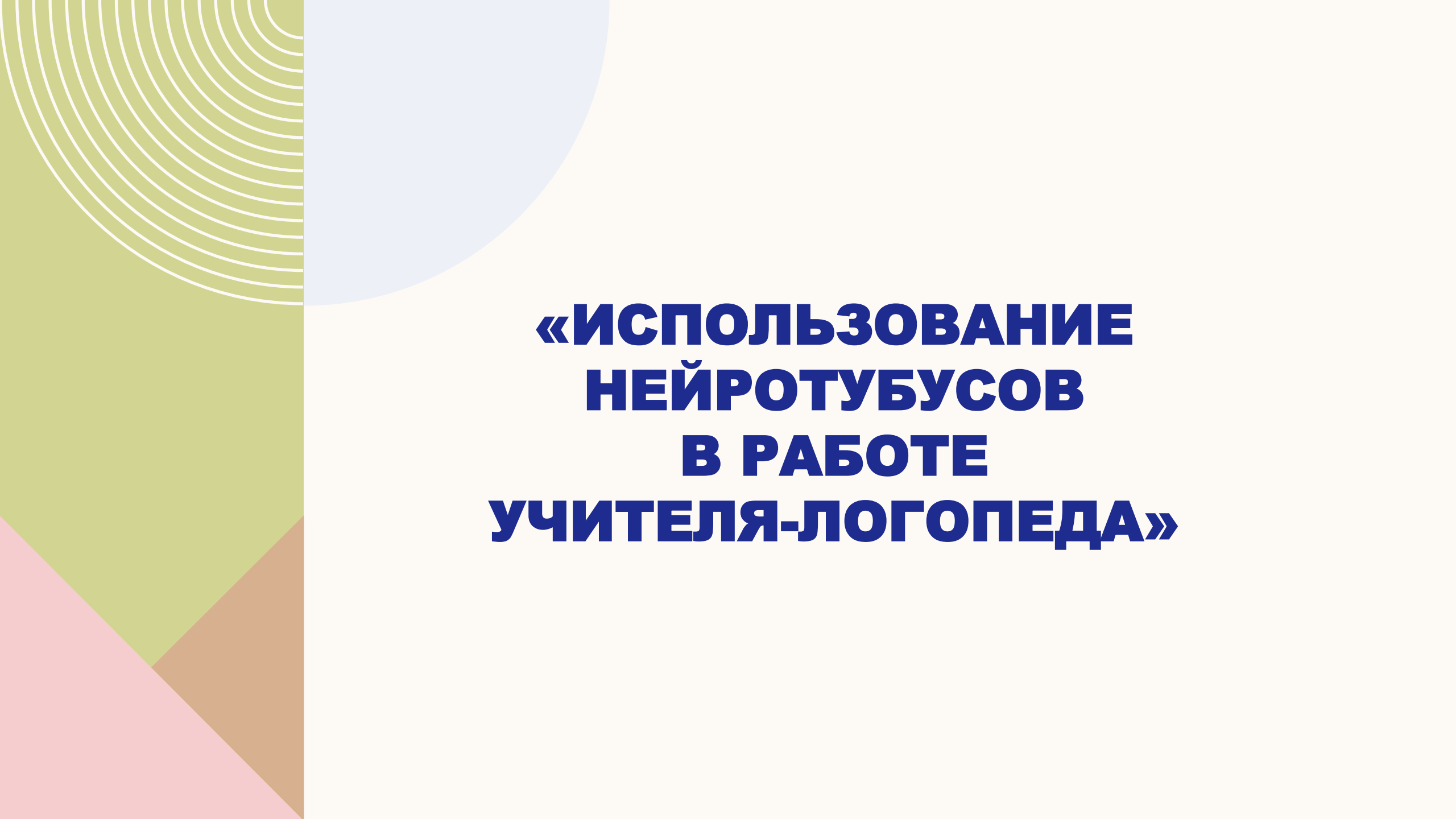


**СОЛОДКАЯ ЮЛИЯ
ЮРЬЕВНА**

**БУЛКИНА ЕЛЕНА
АЛЕКСАНДРОВНА**

учителя-логопеды ГБДОУ
детский сад № 44 Кировского района
Санкт-Петербурга



The background features a light gray field. On the left, there is a vertical band with a green-to-brown gradient. Within this band, the top-left corner contains a series of white concentric circles. A large, light blue circular shape is partially visible in the upper left. The bottom-left corner is composed of two overlapping triangles, one pink and one brown.

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕЙРОТУБУСОВ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ-ЛОГОПЕДА»

НЕЙРОТУБУСЫ

Это пособие, которое предназначено для развития внимания, а также памяти и гибкости мышления в процессе игры.

С их помощью дети тренируют зрительно-моторную координацию, межполушарное взаимодействие, учат и закрепляют цвета, развивают слуховое внимание, играют в ритмические игры.

Работая нейротубусами развивается синхронность в работе обеих полушарий мозга, что положительно влияет на развитие всех когнитивных функций, в том числе и на развитие речи.



В ОСНОВЕ УПРАЖНЕНИЙ С НЕЙРОТУБУСАМИ ЛЕЖИТ АЛЬБОМ ЕЛЕНА БРЕУС



<https://vk.com/club211208191>

АЛЬБОМ НЕЙРОТУБУСЫ

- АЛЬБОМ НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ ВПФ, межполушарных связей, активизацию работы головного мозга.
- Использование нейротубусов у ребёнка развивается синхронность в работе обеих полушарий мозга, что положительно влияет на развитие всех когнитивных функций, в том числе и на развитие речи.
- В основе альбома лежит нейрокоррекция.
- Альбом успешно можно использовать для автоматизации и дифференциации звуков.
- К каждому заданию есть подробная инструкция для ребенка.

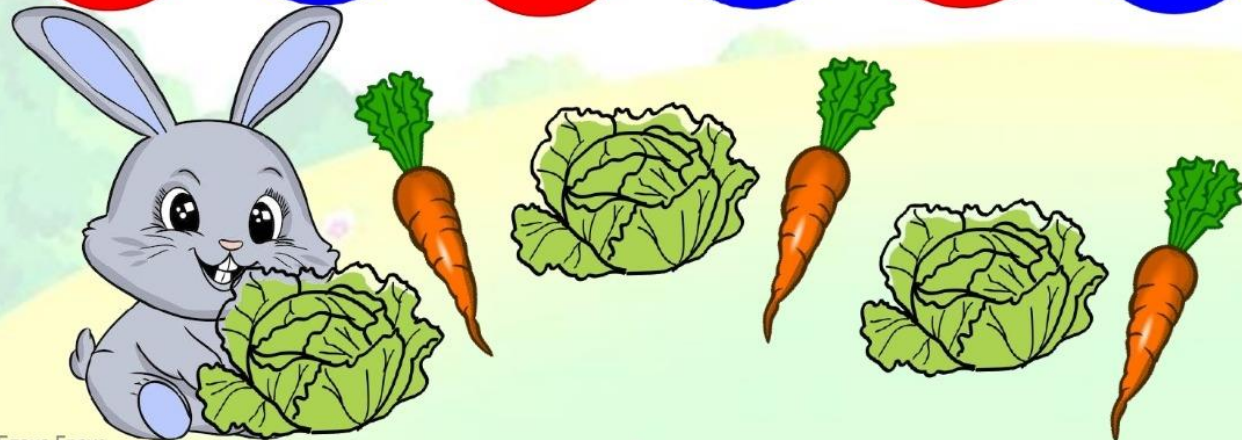
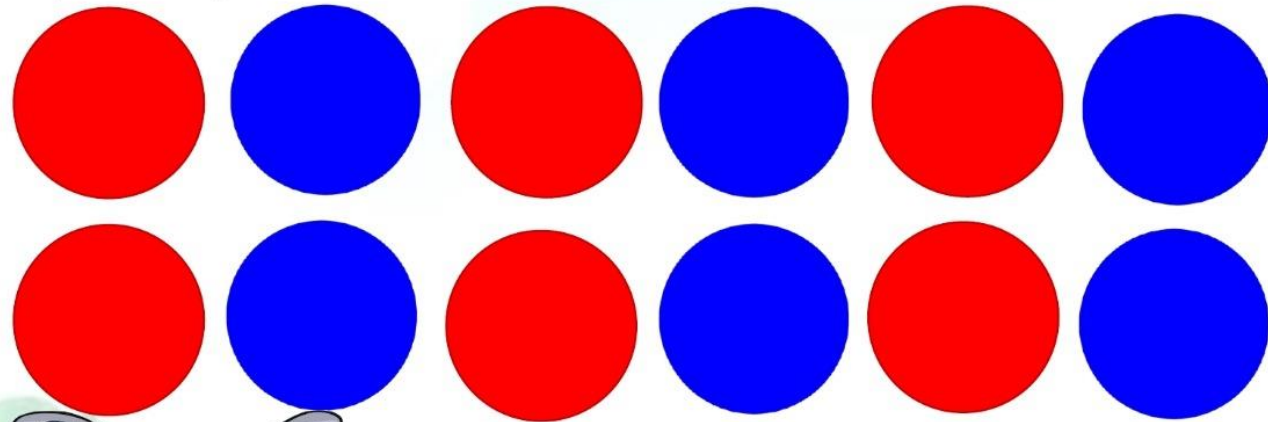
В альбоме 44 рабочих листа



**ЗАДАНИЯ В АЛЬБОМЕ
РАСПОЛОЖЕНЫ В ПОРЯДКЕ
УСЛОЖНЕНИЯ. ПЕРВЫЕ
ЗАДАНИЯ МОЖНО
ИСПОЛЬЗОВАТЬ, НАЧИНАЯ С
МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

В ДАННОМ ЗАДАНИИ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДВА ТУБУСА (КРАСНЫЙ И СИНИЙ) ИЛИ ОДИН ДВОЙНОЙ

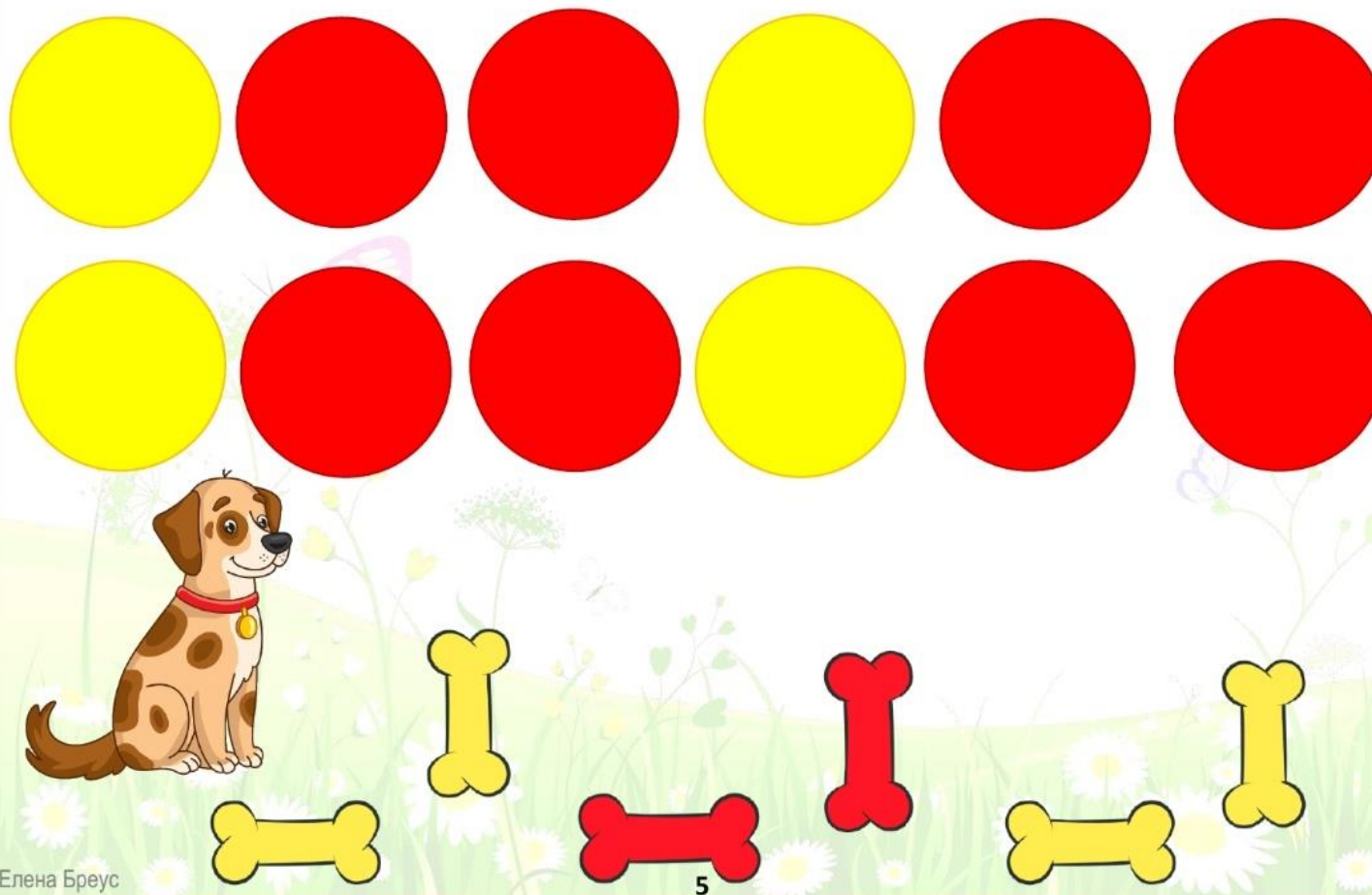
Для выполнения упражнения вам понадобятся два тубуса синий и красный, или один тубус с разными половинками. Зайчишка играет с мячиками. У тебя в руке тубус, стучи по каждому мячику, двигаясь сверху по строке слева направо.





ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ЧЕРЕДОВАНИЯ

Для выполнения упражнения вам понадобятся два тубуса желтый и красный. Помогите Шарику собрать сначала мячики, а затем косточки. Отстукивай ритм тубусами.



ДАЛЕЕ ЗАДАНИЯ С ПРИСОЕДИНЕНИЕМ ЛАДОНИ РУКИ (ПРАВОЙ ИЛИ ЛЕВОЙ)

Для выполнения упражнения вам понадобится один двойной тубус (красно-зеленый).

Положи свою ладошку на лист и стучи тубусом, как показано на рисунке. Ты словно фокусник в цирке.
У тебя отлично получается!



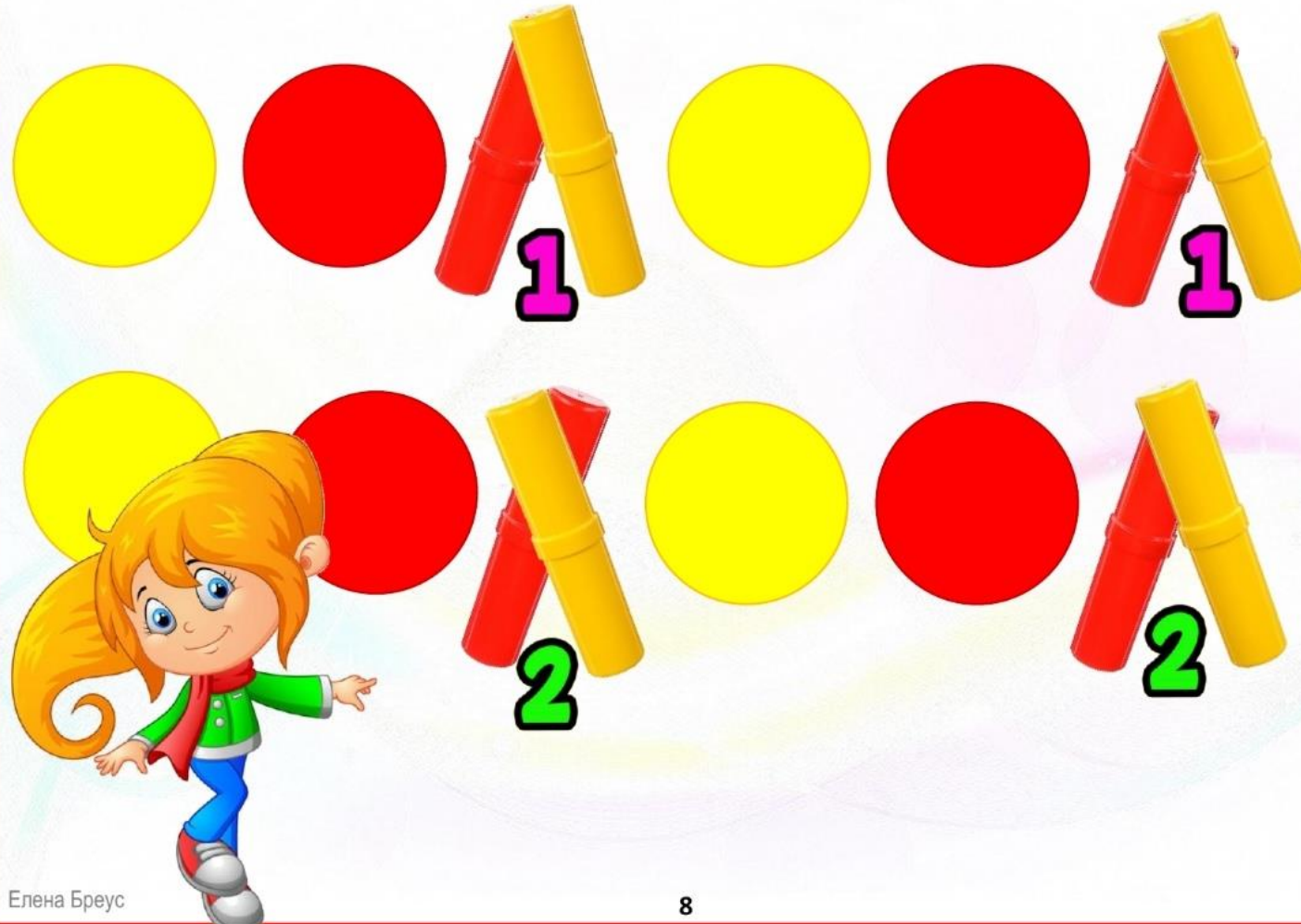
Елена Бреус

6



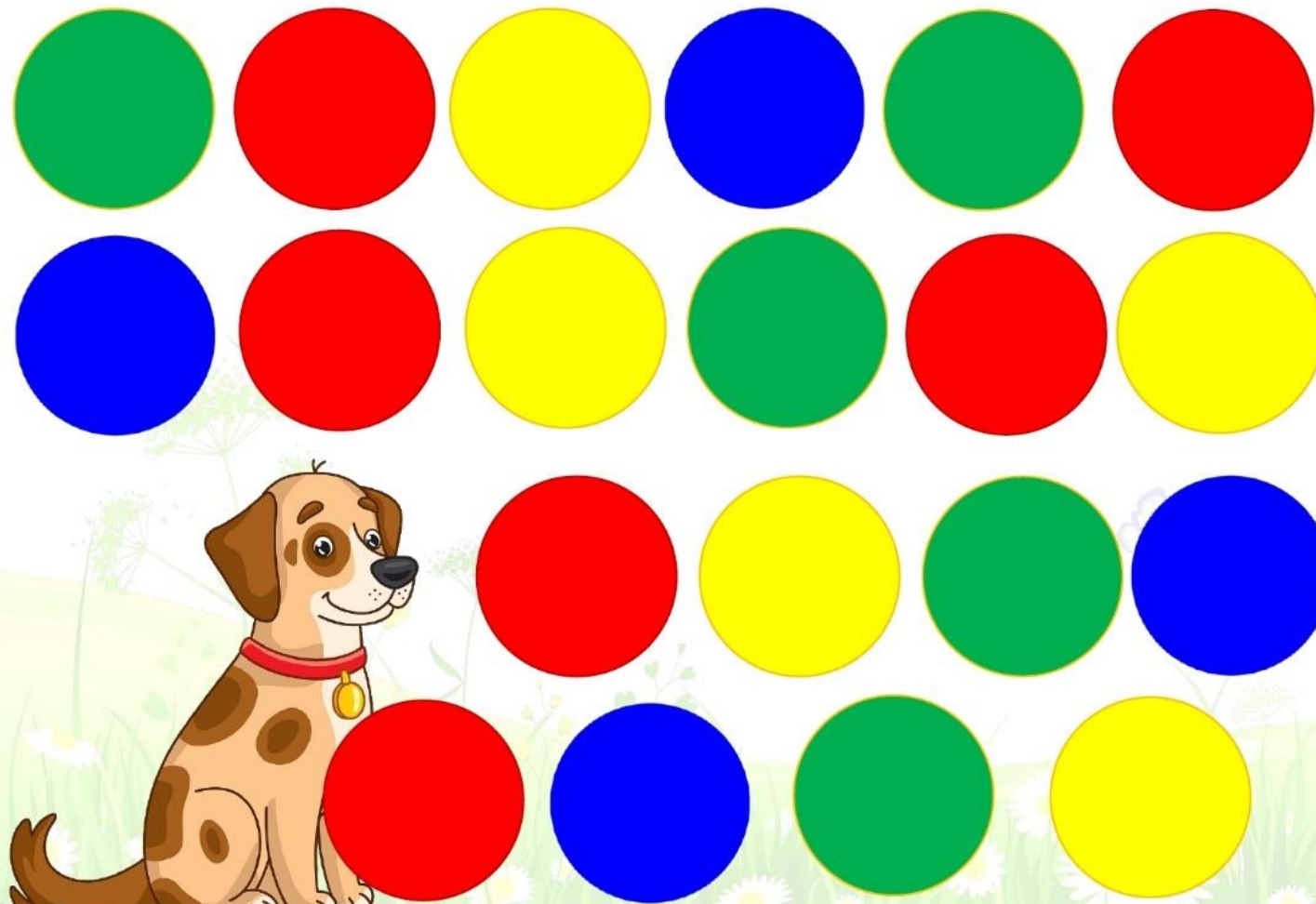
ЧЕРЕДОВАНИЕ С УДАРАМИ ТУБУСОВ

Для выполнения упражнения вам понадобятся два тубуса(желтый и красный).
Даша учится отстукивать ритм . Выполняй упражнение вместе с ней. В правую руку возьми желтый тубус, а в левую - красный. По кружочкам стучи один раз, а тубусом о тубус, такое количество, которое указывает цифра.

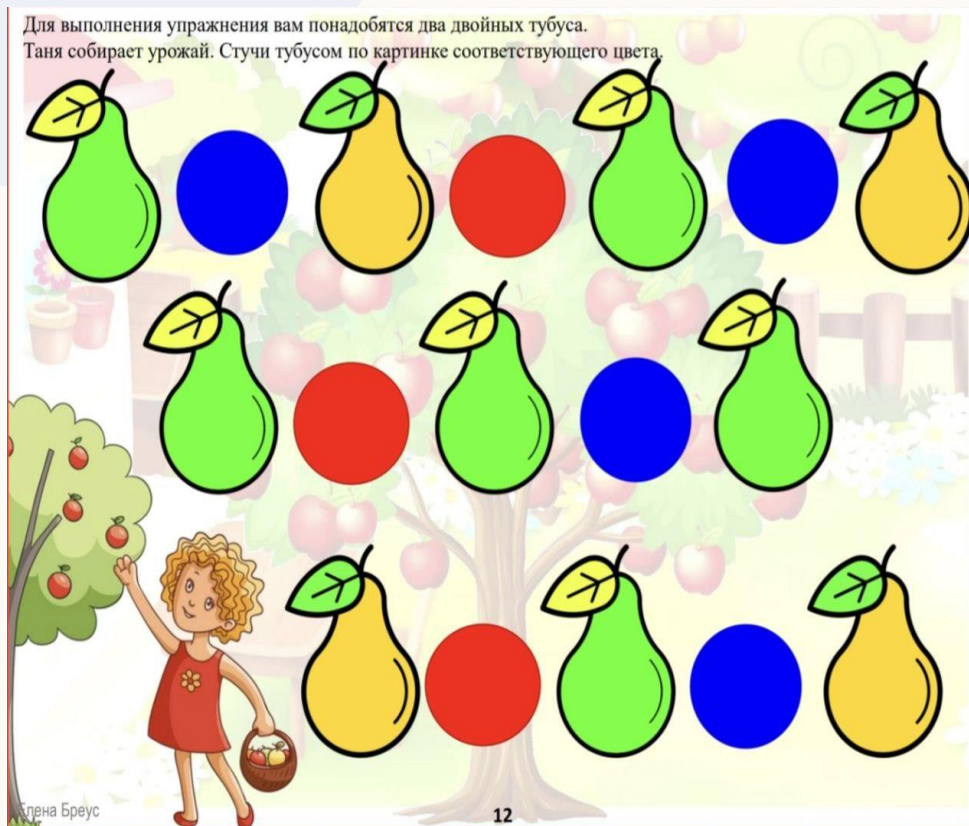


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСЕХ ЧЕТЫРЁХ ЦВЕТОВ (ДВОЙНЫЕ ТУБУСЫ)

Для выполнения упражнения понадобятся два двухцветных тубуса(красно-синий и желто-зеленый).
Сколько много шариков у Шарика. Поиграй с ним. Стучи тубусами по шарикам соответствующих цветов.

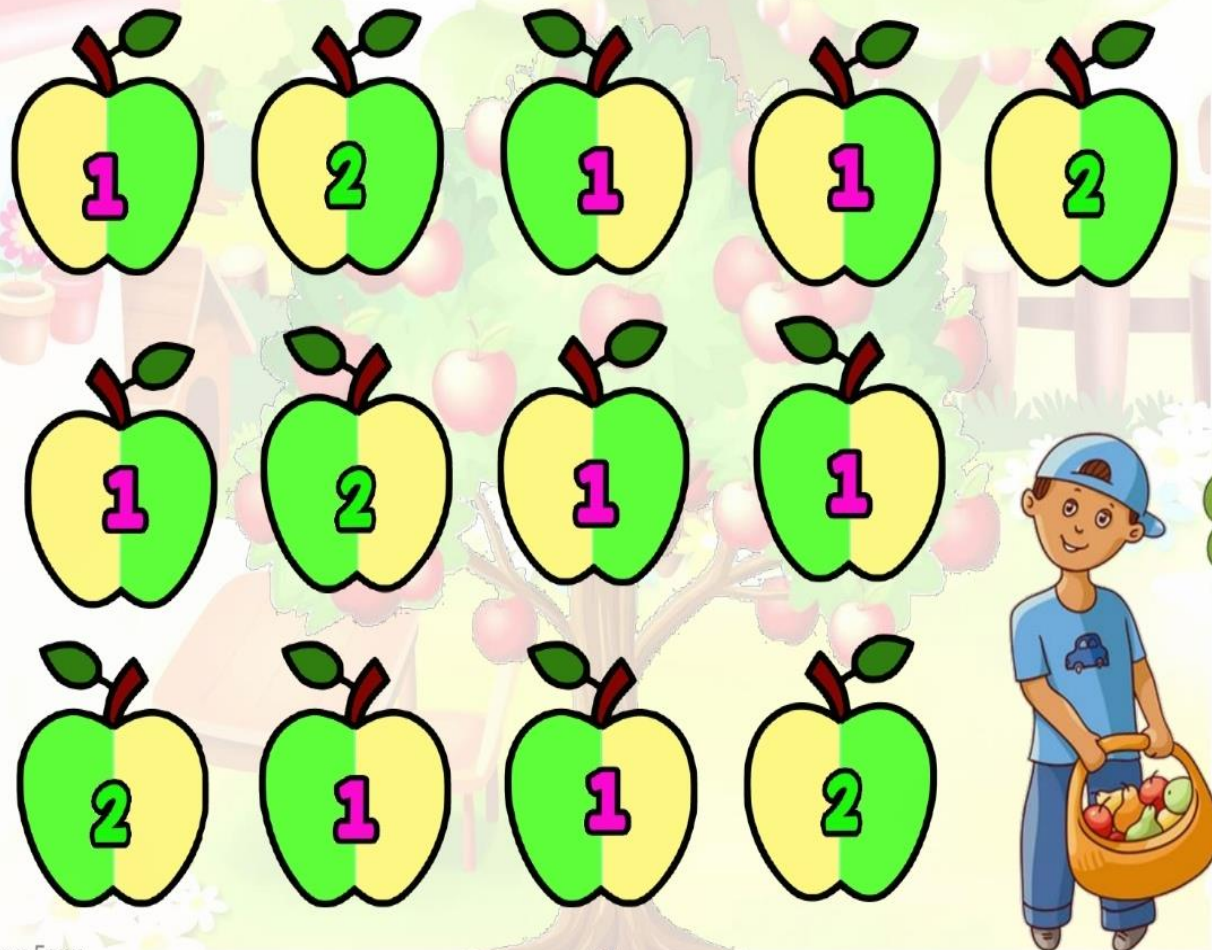


УСЛОЖНЕНИЕ, СТУЧИМ НЕ ТОЛЬКО ПО КРУЖКАМ, НО И ПО ПРЕДМЕТАМ



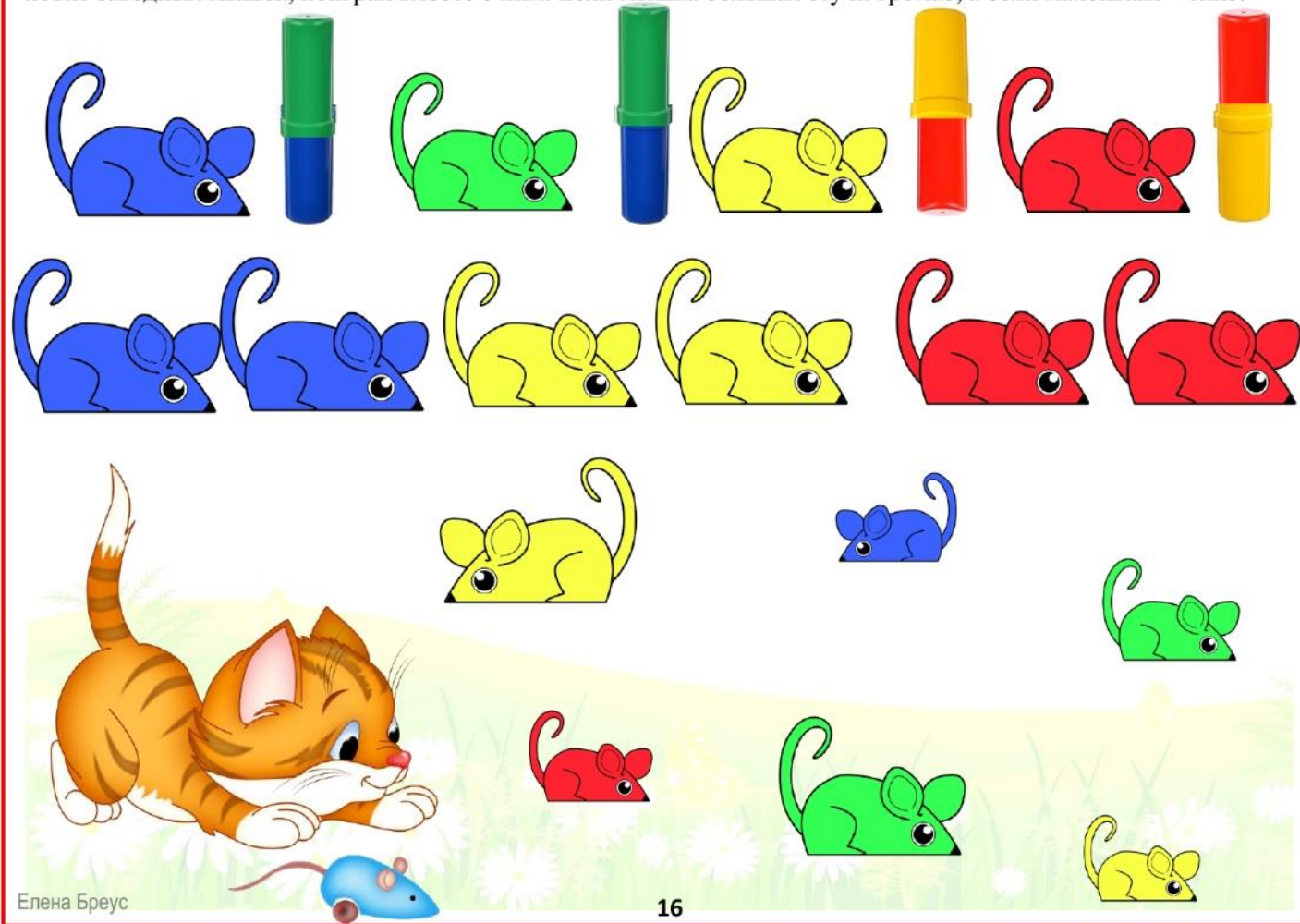
ЗАДАЁТСЯ КОЛИЧЕСТВО УДАРОВ ТУБУСАМИ ПО РИСУНКУ

Для выполнения упражнения вам понадобятся один двойной тубус и два тубуса(зеленый и желтый).
Рома собирает яблоки, помоги ему! Стучи по яблочкам тубусами соответствующих цветов. Количество ударов
указано на яблочках.



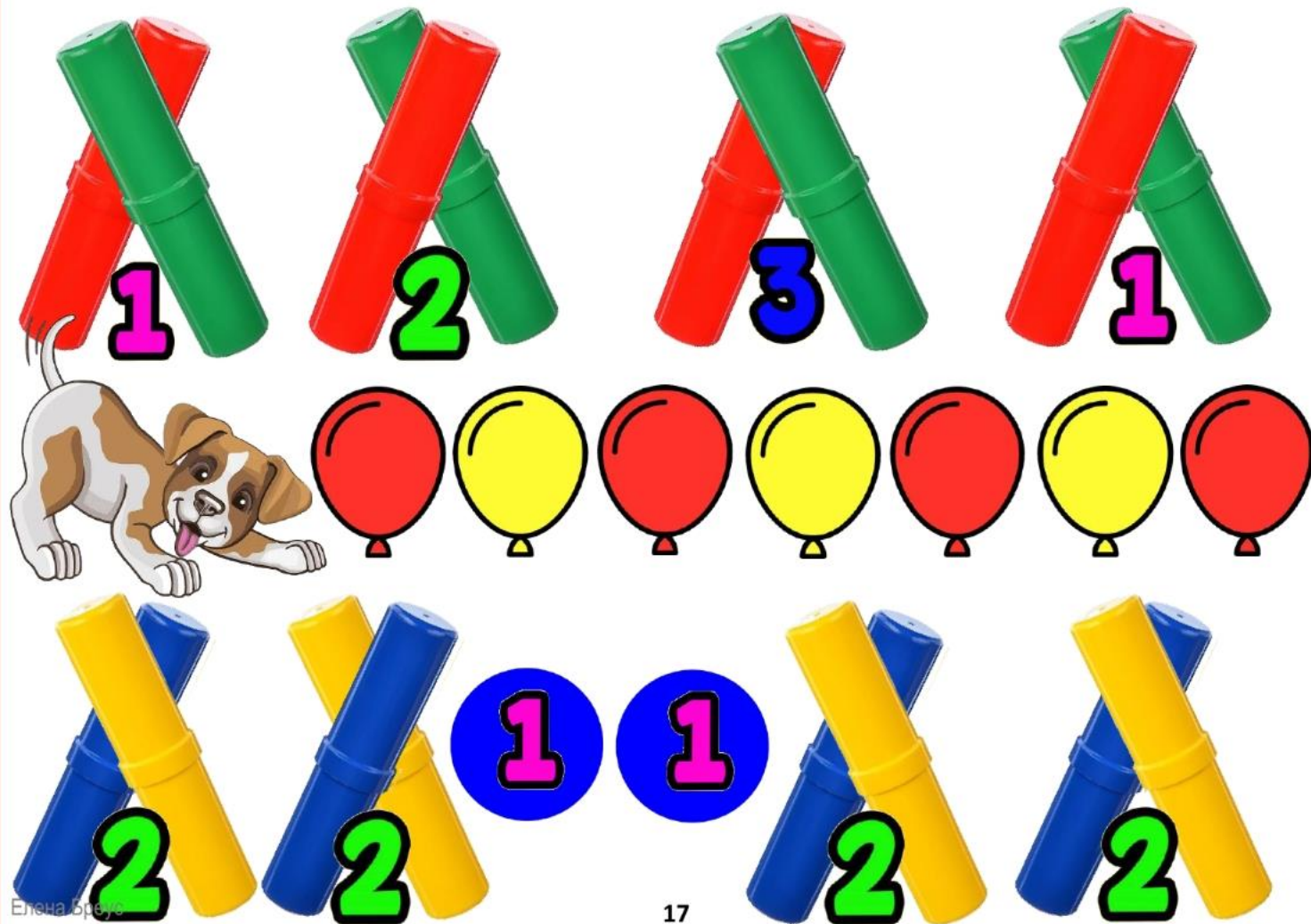
ДОБАВЛЯЕТСЯ ЗАДАНИЕ НА СИЛУ УДАРА (ТИХО-ГРОМКО)

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса (сине-зеленый и красно-желтый). Кот Васька ловит заводных мышек, поиграй вместе с ним. Если мышка большая стучи громко, а если маленькая – тихо.



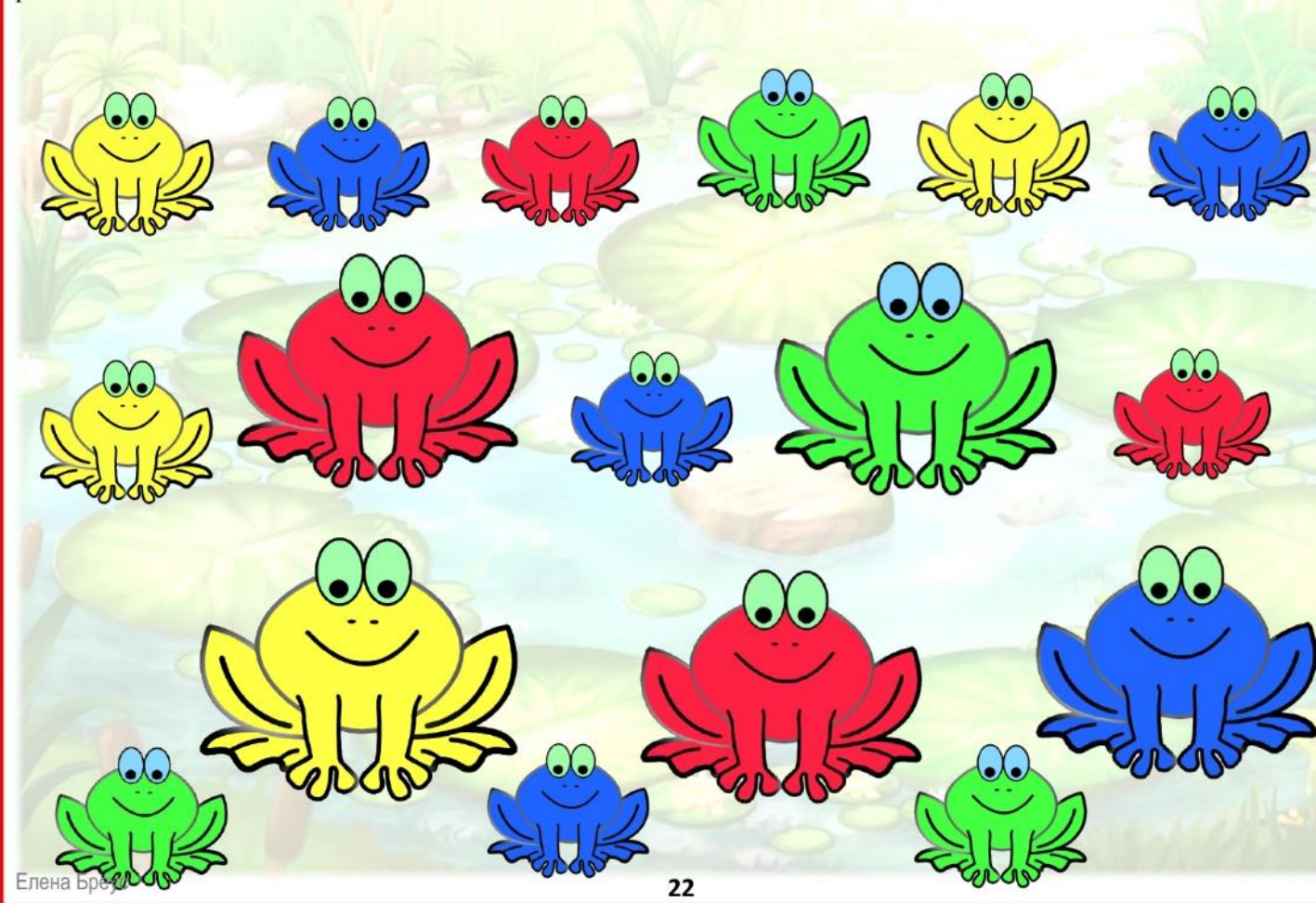
УСЛОЖНЕНИЕ: ПРИ УДАРЕ ТУБУСАМИ ДРУГ О ДРУГА ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА ИХ РАСПОЛОЖЕНИЕ

Дружок хочет лопнуть зубами воздушные шарик. Мы будем ему мешать. Стучи тубусами друг о друга, а затем по шарикам. Подбери нужные цвета.



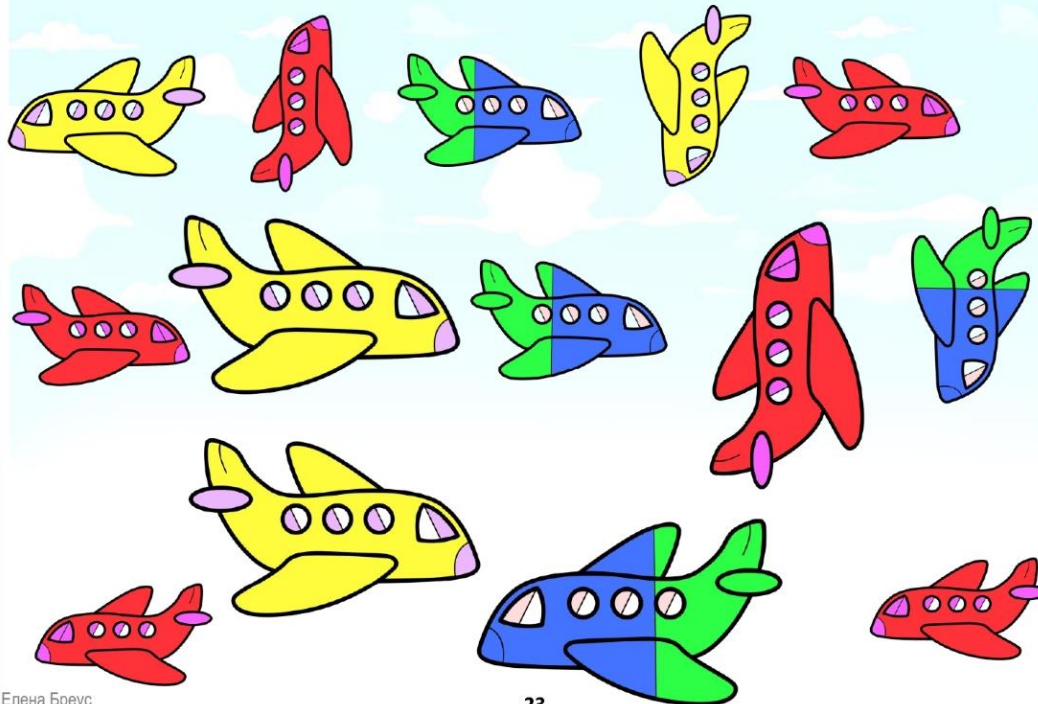
ОТСТУКИВАТЬ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ БЕЗ ЗРИТЕЛЬНОЙ ОПОРЫ

На болоте жили веселые лягушки. Когда они собирались вместе начинали дружно квакать. Стучи тубусом по лягушке соответствующего цвета. Если лягушка маленькая на твоём пути, стучи один раз, а если большая – два раза.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДВОЙНЫХ ТУБУСОВ И УКАЗЫВАНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ

Вам понадобятся два двойных тубуса. Один малыш берет в левую руку, а другой в правую.
Самолеты в небе сбились с пути. Стучи тубусом по самолету и показывай ему направление полета.



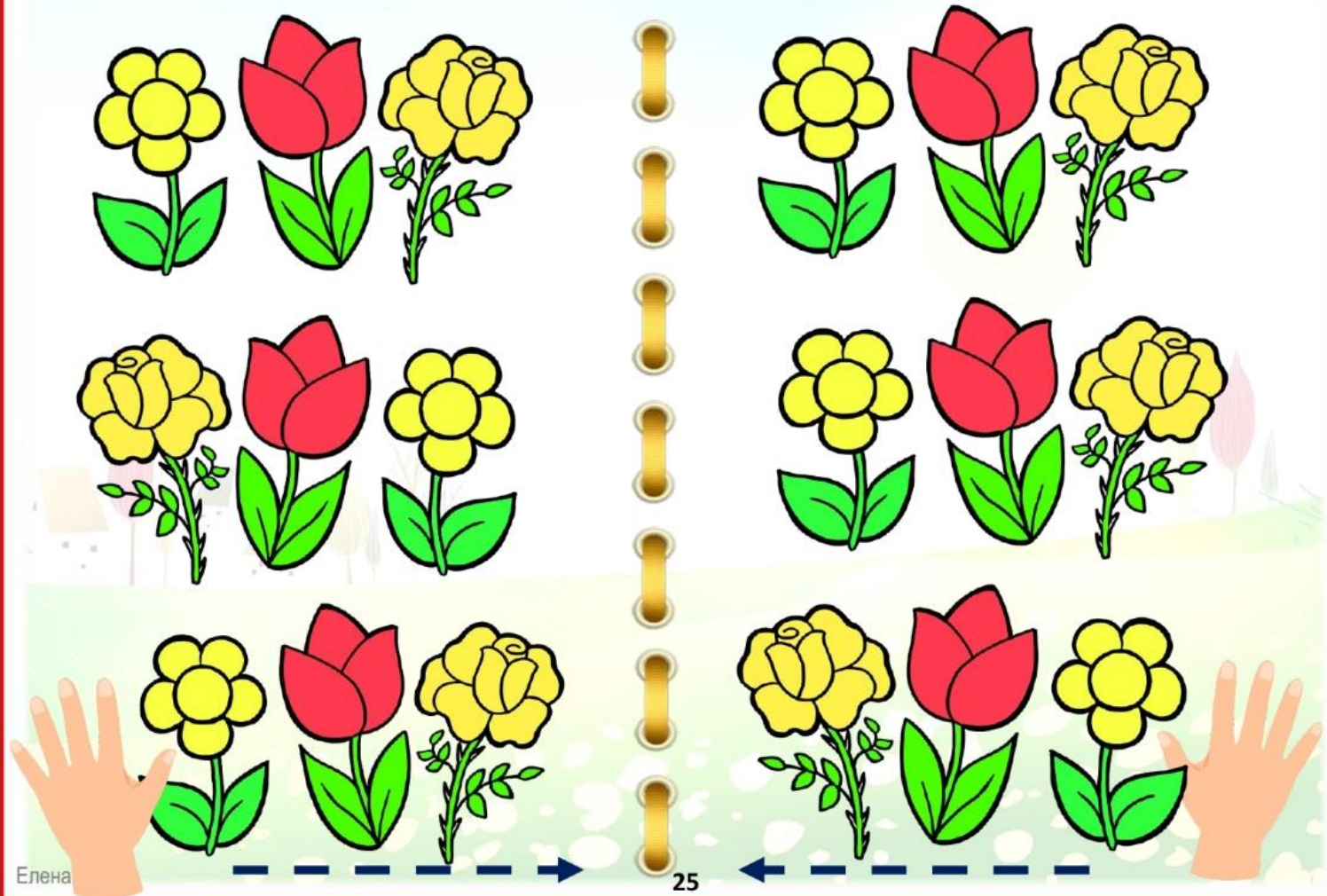
Елена Бреус

23



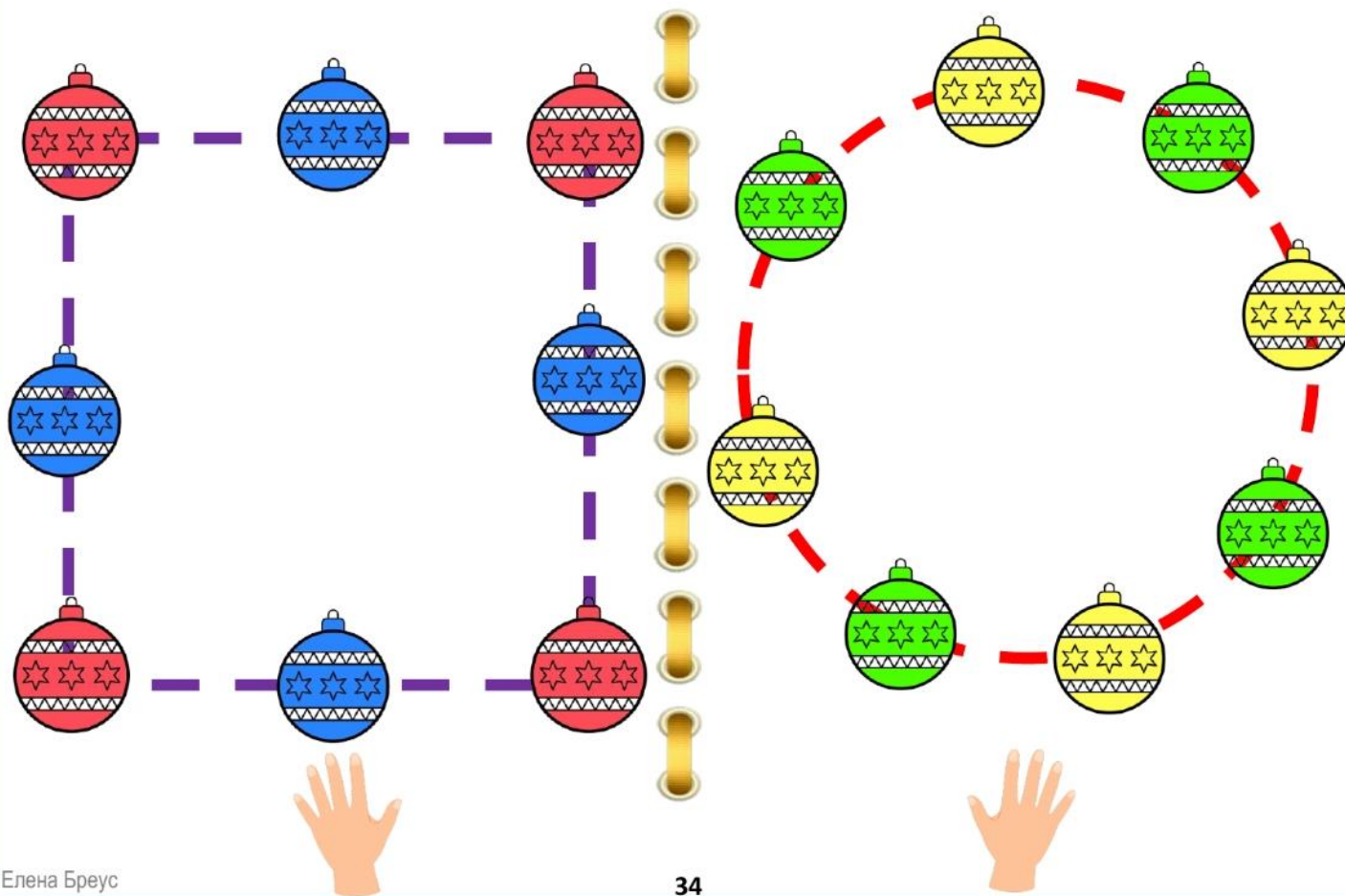
ПОДКЛЮЧЕНИЕ МЕЖПОЛУШАРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Для выполнения упражнения понадобятся два двойных тубуса. (желто-красных)
Стучи тубусами по цветочкам одновременно двумя руками. Движения должны быть направлены навстречу друг другу.



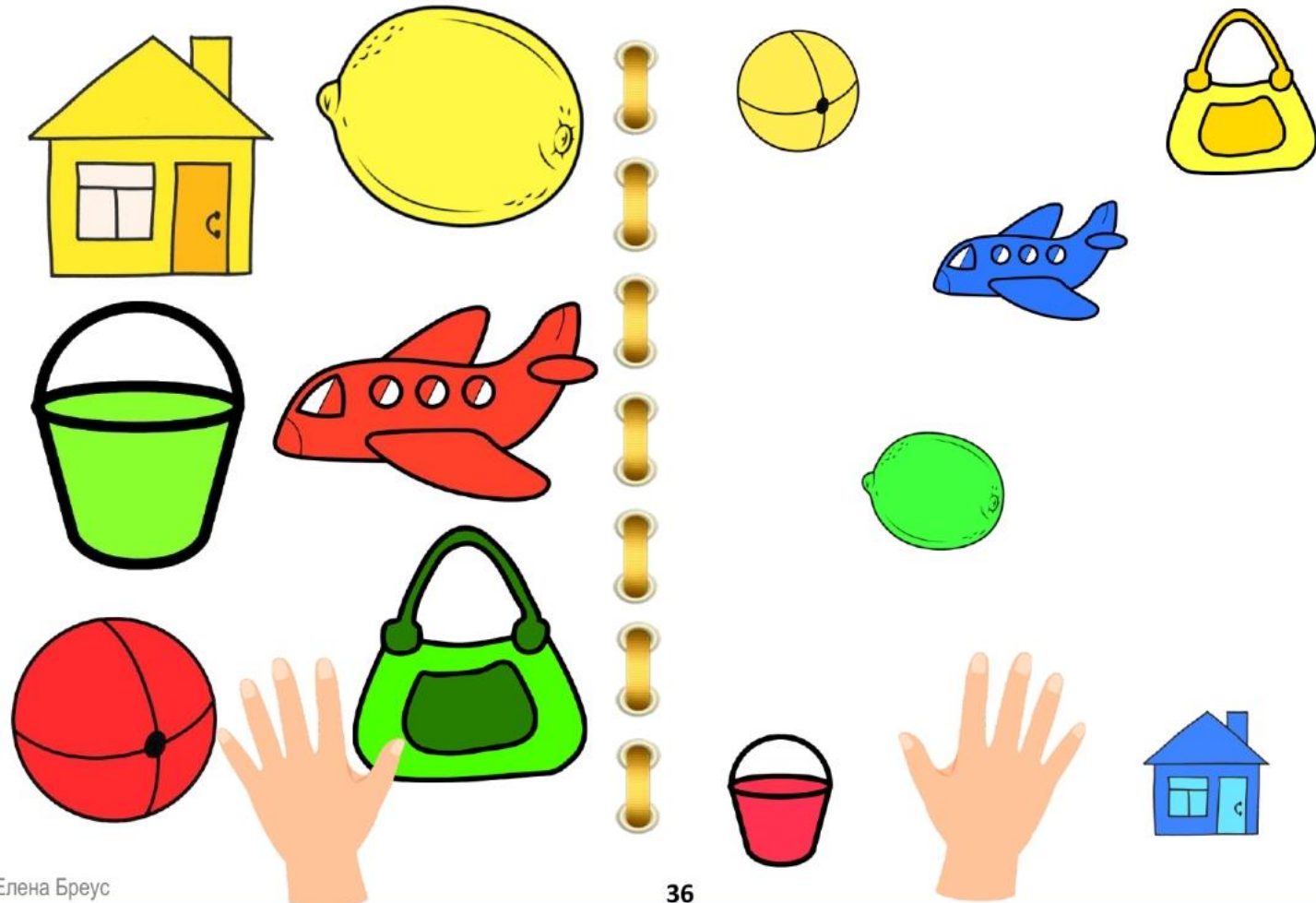
ДВУРУЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ОТСТУКИВАНИЕМ ПО КОНТУРУ РАЗНЫХ ФИГУР

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса.
Стучи тубусами одновременно двигаясь по контуру геометрических фигур.



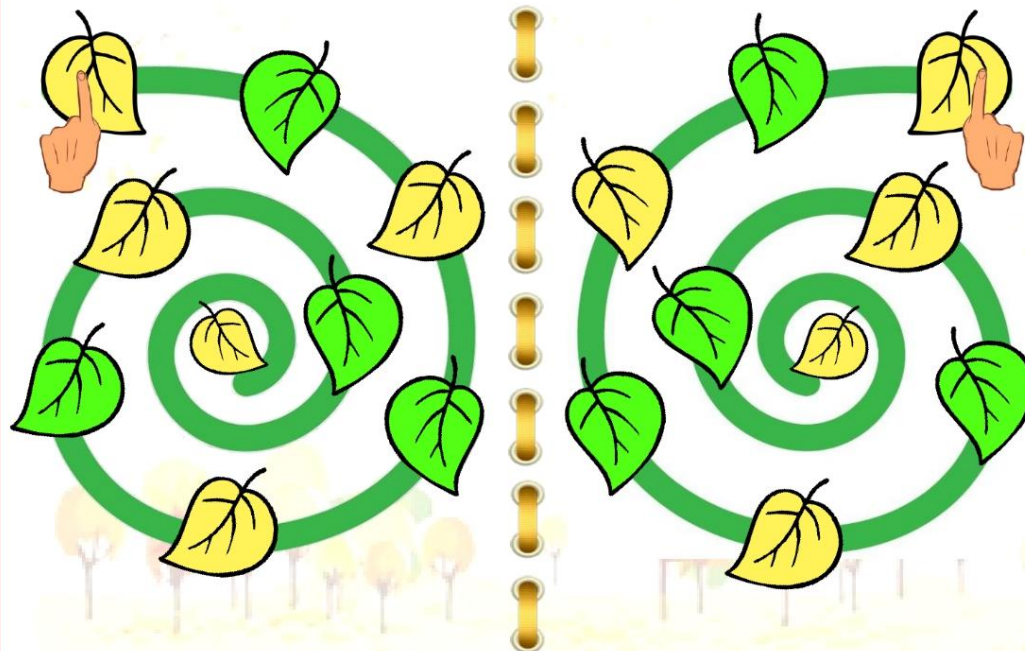
ИЗМЕНЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ОТСТУКИВАЕМЫХ РИСУНКОМ С НАЗЫВАНИЕМ ИХ (МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТИНКИ НА ЗАДАННЫЙ ЗВУК)

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса.
Найди два одинаковых предмета, но разного размера. Стучи одновременно двумя руками и называй картинки.



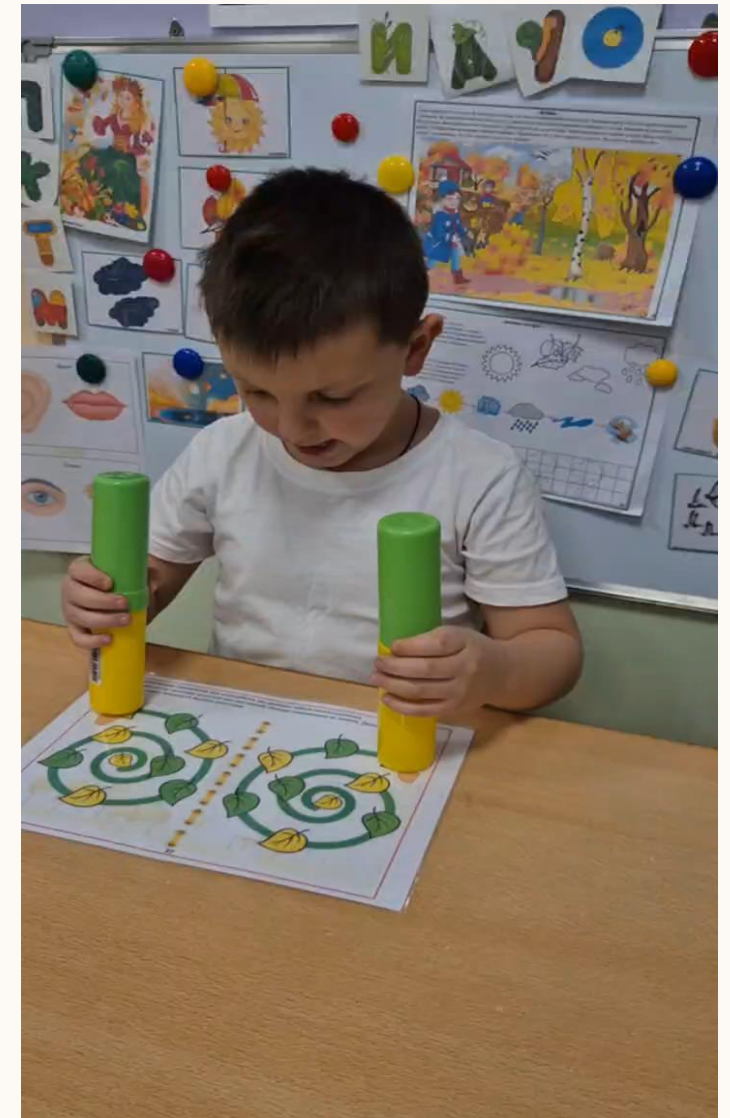
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛАБИРИНТОВ С ЗЕРКАЛЬНОЙ СИММЕТРИЕЙ

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса (желто-зеленых). Закружил ветер листочки, полетели они над землей. Покажи направление их полета. Двигайся одновременно двумя руками, начиная от желтых листочков.



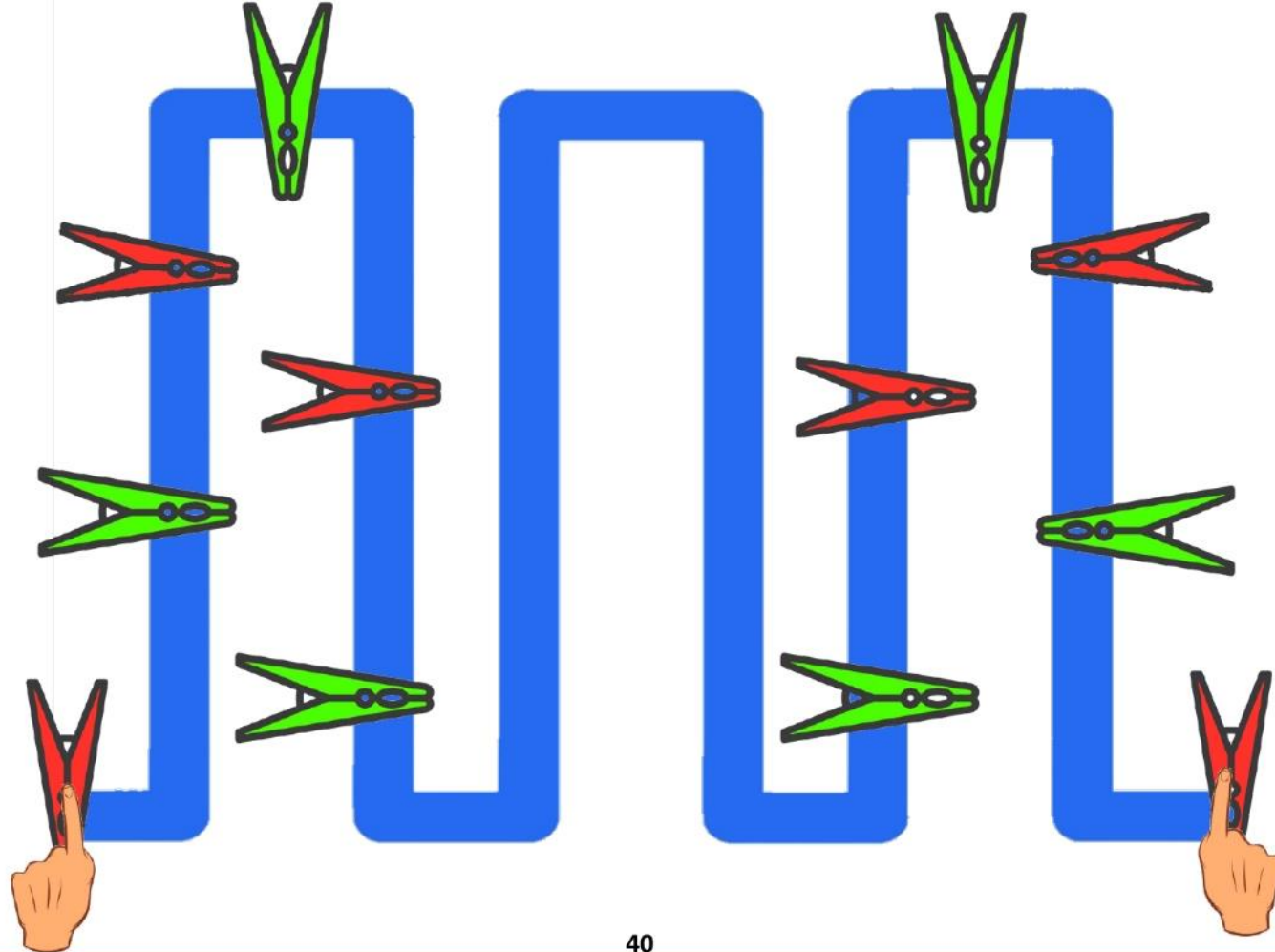
Елена Бреус

37



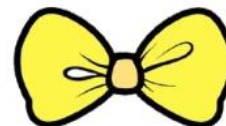
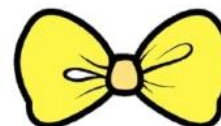
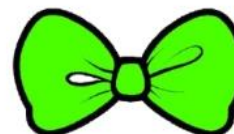
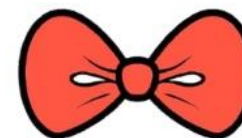
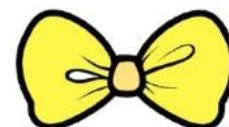
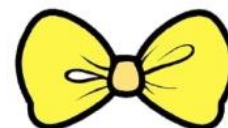
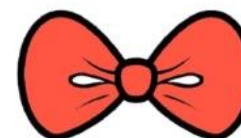
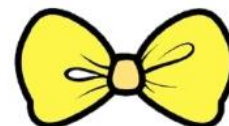
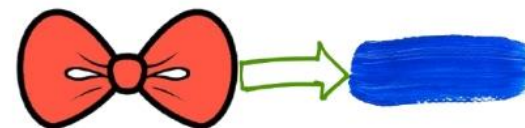
ЛАБИРИНТ СО ВСТРЕЧНЫМ ДВИЖЕНИЕМ

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса (зелено-красных). Наташа затеяла стирку, помоги ей собрать все прищепки.



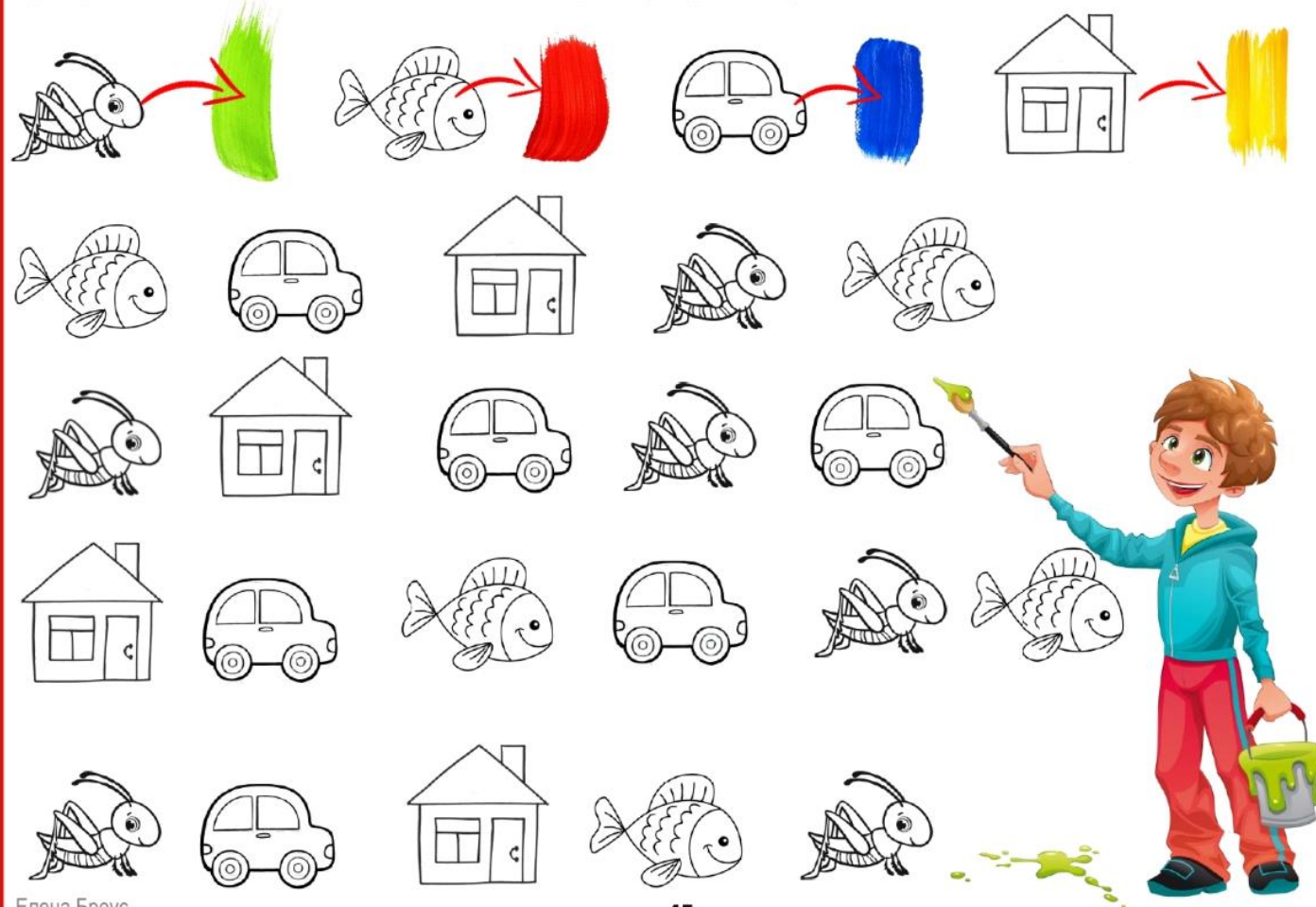
ЗАМЕНА ЦВЕТА ТУБУСА ПРИ ОТСТУКИВАНИИ

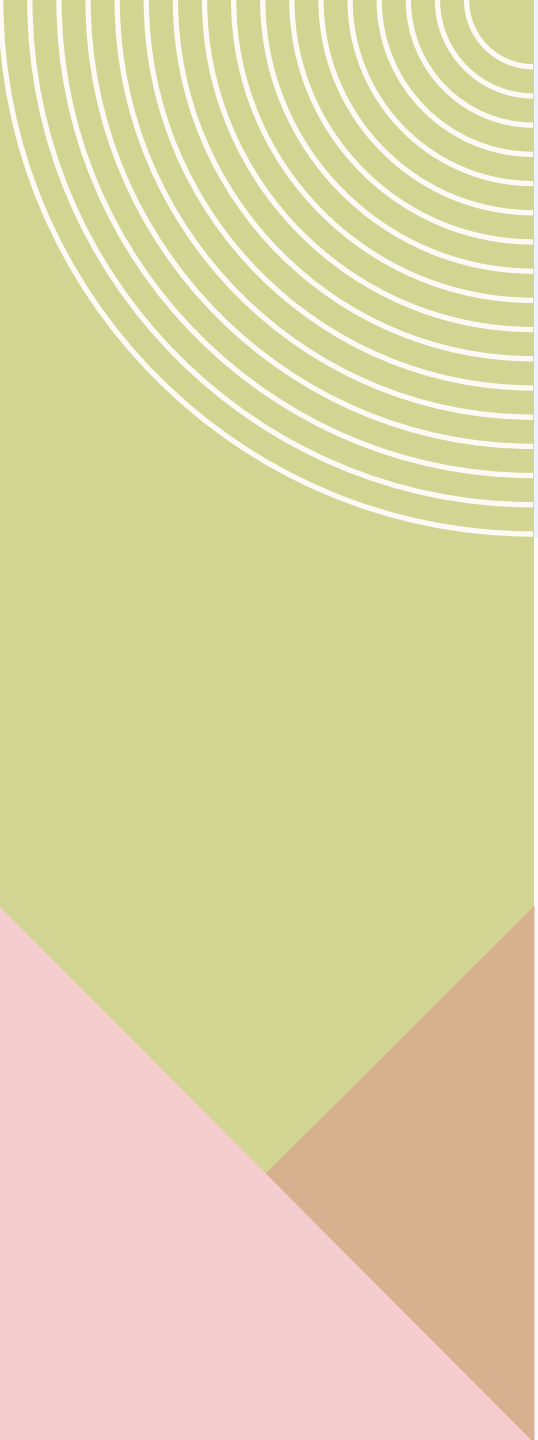
Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса. Маша рисовала бантики и перепутала цвета. Стучи по бантикам, изменяя цвет тубуса в соответствии с образцом.



УВЕЛИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ОБЪЕКТОВ И ПОДБИРАЕМЫХ ЦВЕТОВ

Для выполнения упражнения вам понадобятся два двойных тубуса. Дима нарисовал рисунки. Помогите ему их раскрасить. На образце показано в какой цвет нужно раскрасить предметы.



- 
- Логопедический альбом «Нейротубусы. Слоговая» Направлен на формирование слоговой структуры слов с 1-по 14 класс у детей нарушениями речи.
 - В основе альбома лежит принцип «от простого к сложному», принцип системного подхода и онтогенетический.
 - Упражнения в альбоме активизируют работу обеих полушарий головного мозга, способствуют развитию внимания, мышления, координации, речи и движения, развивают чувство ритма.

Как работать с альбомом....

На каждый класс слоговой структуры в альбоме разработаны следующие упражнения:

1. Клоун Клёпа выступает в цирке и жонглирует кольцами. Цвет кольца соответствует цвету тубуса. Собери два двойных тубуса и возьми их в две руки. Стучи тубусами по картинкам и называй предметы в кольцах.
2. Таня приклеила подписи к картинкам, но подул сильный ветер и сдул все таблички с подписями. Приклей их на свои места. Если умеешь читать – читай подписи на табличках. Маленькие картинки подскажут тебе слова. Ребенок подбирает таблички, приклеивает их на липучки, затем стучит тубусами по картинкам, проговаривая слова.
3. Две таблички. На одной табличке расположены схематичные картинки, которые показывают цвет тубуса, а в другой таблице нарисованы картинки, которые ребенок будет называть. Каждая ячейка соответствует цвету тубуса.
4. Ладони. Возьми в одну руку тубус, а ладонь другой руки положи на стол. Стучи тубусами и называй предметы парами. Затем, поменяй руки.
5. Картинки -половинки. Картинки поломались, почини их. Стучи тубусами, как молоточком.
6. Называй предметы и стучи тубусами друг о друга, как показано на картинке

КЛОУН КЛЁПА

Клоун Клепа выступает в цирке. Он жонглирует кольцами и называет картинки. Стучи тубусом и называй предмет.



МУХА



ПОНИ



ХАТА



НОТА



ЗАЯ

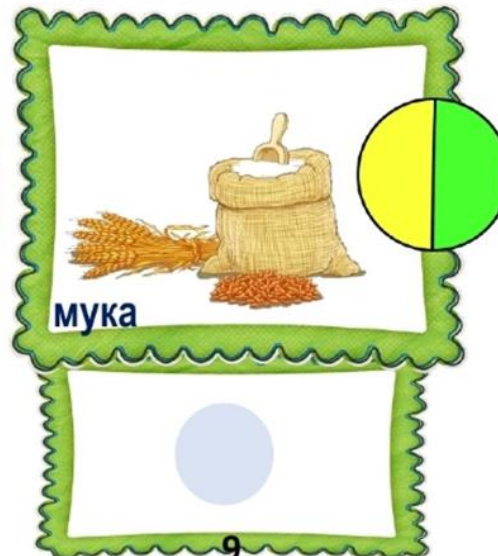
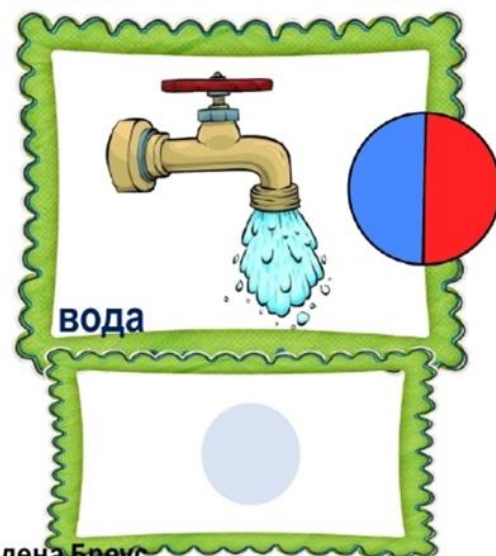
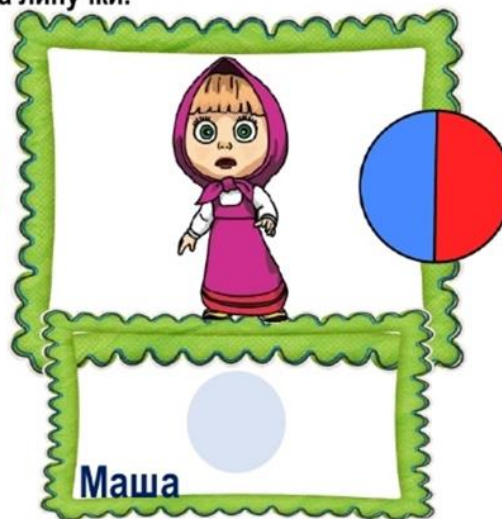
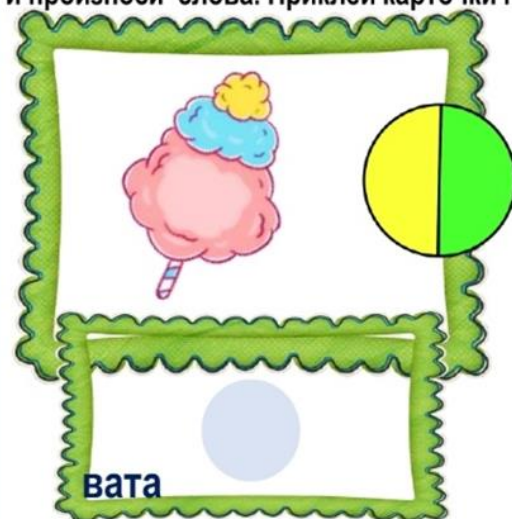


КАША



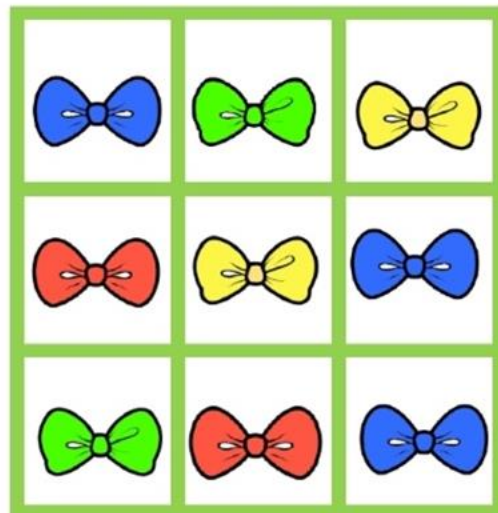
ПРИКЛЕЙ ТАБЛИЧКИ

Для выполнения упражнения понадобятся два двойных тубуса (желто-зеленый и сине-красный). Стучи по картинкам и произноси слова. Приклей карточки на липучки.



ДВЕ ТАБЛИЧКИ

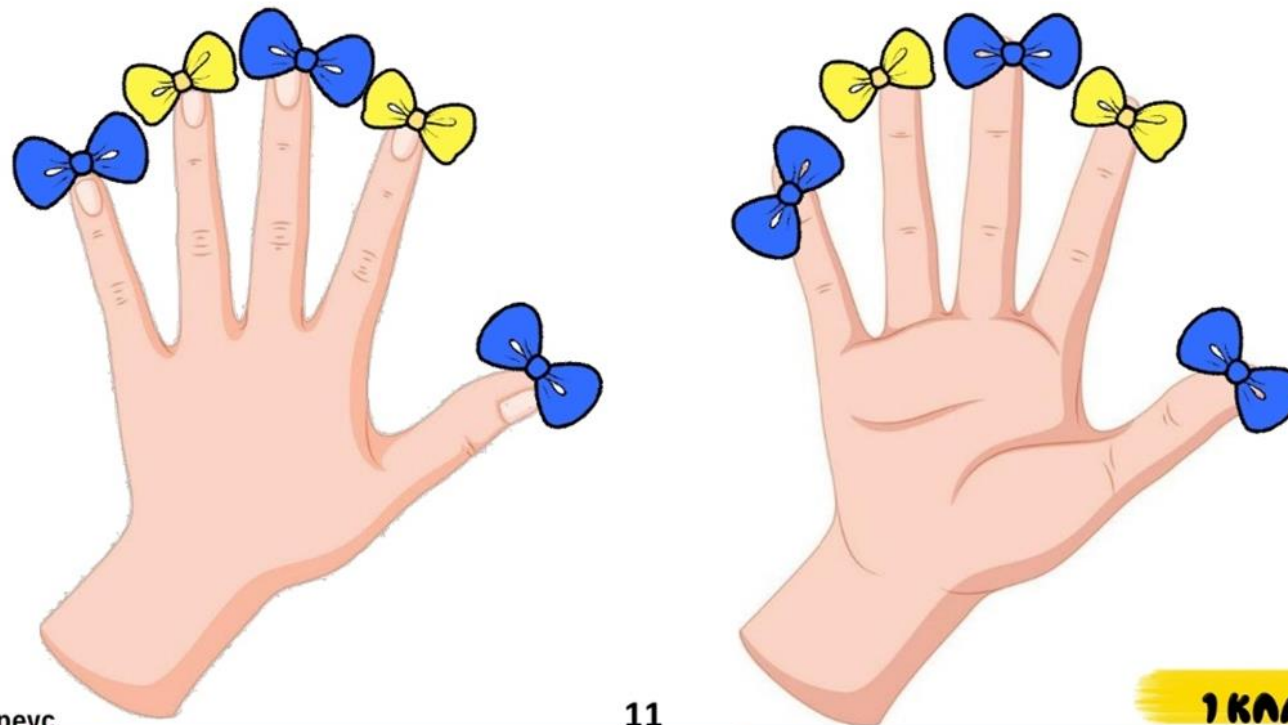
Для выполнения упражнения понадобятся два двойных тубуса (желто-зеленый и сине-красный).
Перед тобой две таблицы. На одной бантики(это цвет тубуса), на другой картинки. Стучи по предметам согласно схеме, называй предметы.



ЛАДОШКИ

64

Для выполнения упражнения понадобятся один тубус (желто-синий). Положи на стол сначала правую руку, стучи тубусом, называя картинки парами (боты-ноты, пила-юла). Затем поменяй ладошку.



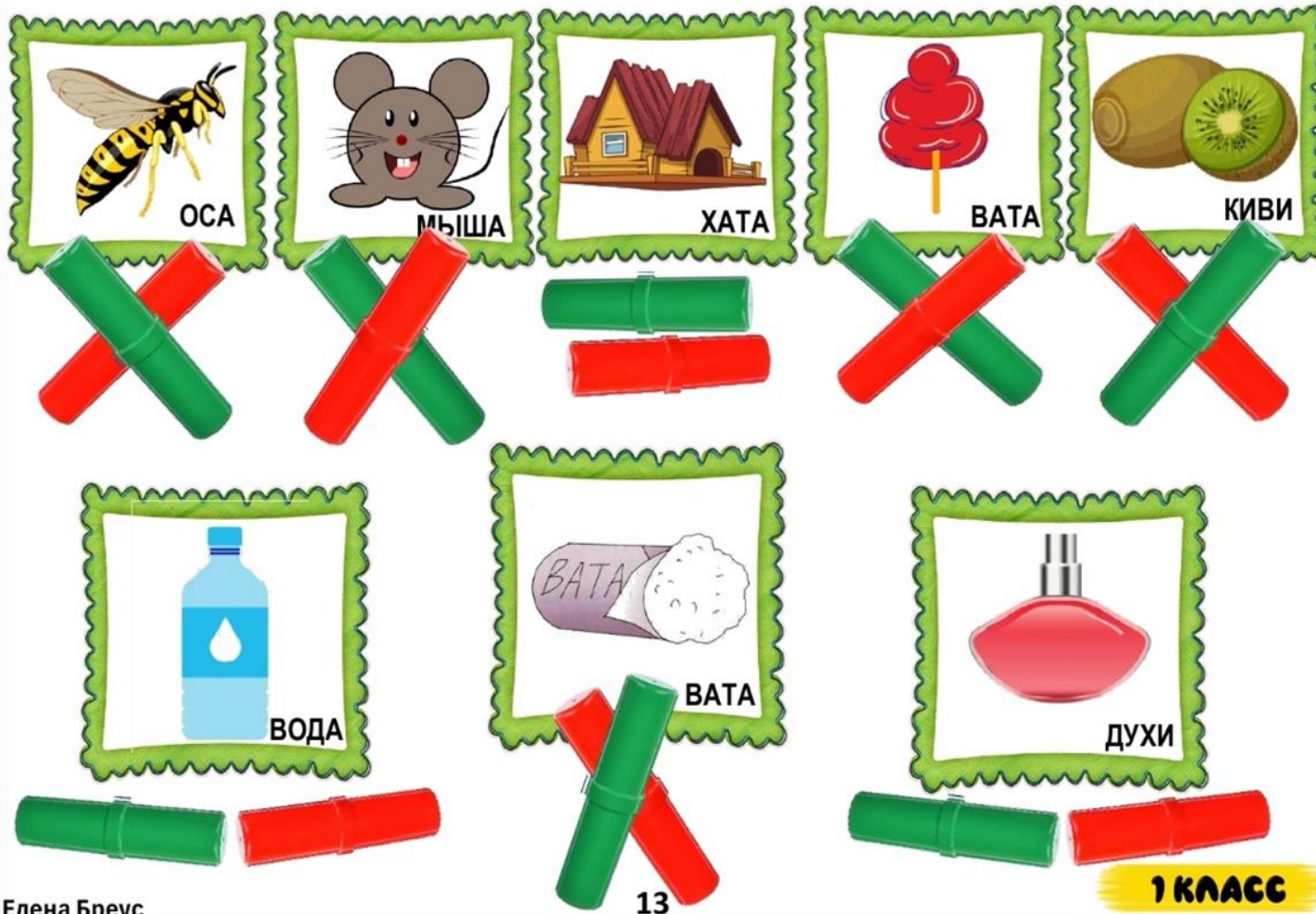
КАРТИНКИ ПОЛОВИНКИ

Для выполнения упражнения понадобятся два тубуса. Картинки «поломались», почини их. Стучи тубусами, как молоточком.



УДАРЫ ТУБУСАМИ ДРУГ О ДРУГА

Для выполнения упражнения понадобятся два тубуса (красный и зеленый). Стучи, как показано на картинке. Называй предметы в рамках.



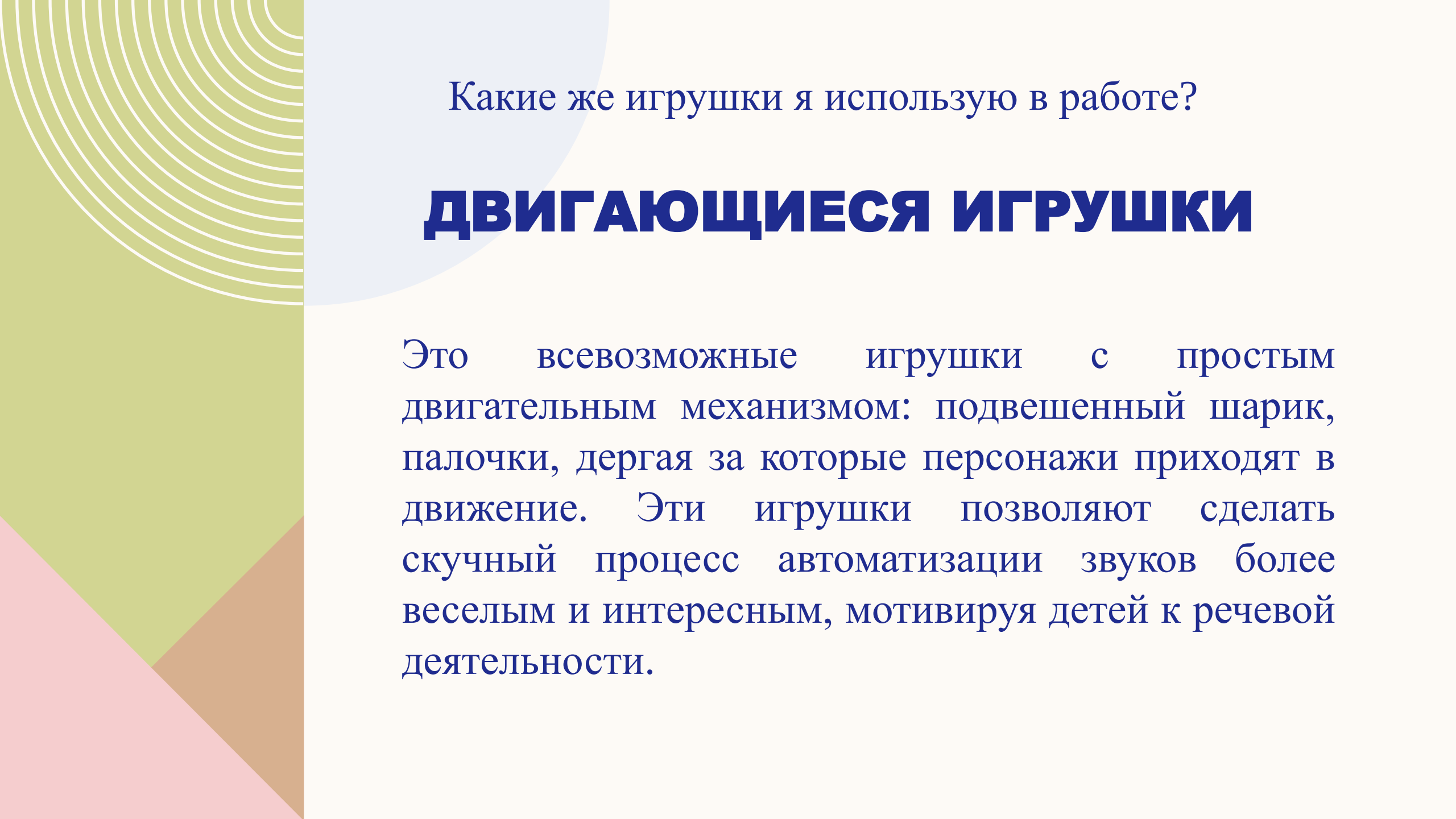
МАТВЕЕВА ОЛЬГА МИХАЙЛОВНА

учитель-логопед
ГБОУ школа № 246
Приморского района Санкт-Петербурга



НАРОДНАЯ ИГРУШКА КАК СРЕДСТВО КОРРЕКЦИИ РЕЧИ

Поиск новых форм и методов обучения детей с речевыми нарушениями – один из актуальных вопросов коррекционной педагогики. Одной из таких форм остается игра, которая эффективна при работе как с детьми дошкольного, так и младшего школьного возраста. На данный момент хорошо зарекомендовала себя народная игрушка, которую можно использовать как на групповых, так и на индивидуальных коррекционно-развивающих занятиях.



Какие же игрушки я использую в работе?

ДВИГАЮЩИЕСЯ ИГРУШКИ

Это всевозможные игрушки с простым двигательным механизмом: подвешенный шарик, палочки, дергая за которые персонажи приходят в движение. Эти игрушки позволяют сделать скучный процесс автоматизации звуков более веселым и интересным, мотивируя детей к речевой деятельности.

АВТОМАТИЗАЦИЯ ЗВУКА «Р»

Я – Мишка смелый,
Ловкий и умелый!
Металл кую,
Под гармошку пою,
Людам помогаю,
От бед оберегаю!

РО-РО-РУ РУ-РА-РЫ

РО-РА-РЫ РЫ-РО-РУ

РЫ-РУ-РА РО-РУ-РЫ

РА-РА-РА – высокая гора.

РО-РО-РО – новое ведро.

РЫ-РЫ-РЫ – летят комары.

РУ-РУ-РУ – начинаем мы игру.



ИГРА «КУЙ ЖЕЛЕЗО ПОКА ГОРЯЧО»

Ход игры:

Педагог раздает участникам картонные молоточки со слогами «ар», «ор», «ра».

На столе разложены картинки: *шар, пар, самовар, комар, топор, светофор, вор, помидор, гора, нора, дыра, игра.*

Дети поочередно трижды повторяют свой слог и по картинкам подбирают подходящие слова в рифму, например:

Ор-ор-ор, у меня – топор!

В тех случаях, когда игрок не находит рифмующее слово или произносит его неправильно, он пропускает ход.

РАЗЪЕМНАЯ ТОЧЕНАЯ ФИГУРКА - МАТРЕШКА

Матрёшки с сюрпризом

Ребенок раскрывает одну матрешку за другой (чем их больше, тем лучше) и комментирует свои действия, четко произнося при этом:

В этой молодежи
Прячутся сестрицы.
Каждая сестрица –
Для меньшей – темница.

«МатРешку РаскРываю –
В ней пРячется дРугая,
МатРешку РаскРываю –

В ней пРячется дРугая...» и т.д.

Когда ребенок раскрывает последнюю
матрешку, говорим:

«А здесь что? ПосмотРи:
СюРпРиз лежит внутРи!»

Вместо последней самой маленькой
матрешки заранее кладем какой-нибудь
неожиданный сюрприз (маленькую игрушку,
конфетку).



Народную игрушку можно использовать для выполнения практически любых задач

Для постановки звука «р» и артикуляционной гимнастики — куклу «Лошадку».

Русская народная кукла «Кубышка-травница» способствует развитию речевого дыхания (ребёнок вдыхает и выдыхает аромат целебных трав, при этом учится дифференцировать носовой вдох и ротовой выдох).

«Зернушка» способствует развитию мелкой моторики пальцев рук.



ИГРОТРЕНИНГ «АВТОМАТИЗИРУЕМ ЗВУКИ ВМЕСТЕ»

**ГБДОУ ДЕТСКИЙ САД № 23 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
ПУШКИНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

Учитель-логопед высшей категории

Алла Юрьевна Александрова

E-mail: alla.belyakova.18@mail.ru



2025 г.

Актуальность:

За последние годы резко возросло количество детей с речевой патологией, все чаще наблюдается снижение и недоразвитие познавательной активности у дошкольников, что определяет успешное развитие ребенка и социализацию в будущем. Сложнее становится заинтересовать детей на логопедических занятиях. Вследствие расстройства когнитивных функций ребенку с тяжелой речевой патологией требуется больше времени на осмысление речевого материала, дольше усваиваются лексические темы, формируются фонематические процессы, грамматические категории, автоматизируются звуки.

В ФГОС ДО п. 2.6 в образовательной области «Речевое развитие» одними из направлений в развитии речи детей дошкольного возраста указаны:

- Владение речью, как средством общения;
- Развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха. Гармоничное развитие личности невозможно без усвоения норм родного языка, правильного произношения в том числе.

В соответствии с этим и с целью повышения качества работы, я разработала игровую логопедическую технологию, способствующую активной автоматизации звуков у детей с тяжелыми нарушениями речи, которая основывается на приемах мнемотехники и позволяет, опираясь на условные символы, способствовать эффективной и продуктивной автоматизации звуков речи в слогах и словах.

Предложенная игровая технология опирается на основные принципы дидактики: научности, доступности, целенаправленности, наглядности, сознательности, активности, прочности, воспитания и развития.

Цель игровой технологии: повысить эффективность работы учителя-логопеда по автоматизации и дифференциации звуков речи через активное включение слухового, зрительного и речедвигательного анализаторов.

Разработка имеет практическую новизну и значимость в работе с детьми с ОВЗ (ТНР), поскольку не требует большого количества времени на приготовление, проста и удобна в применении, способствует стимуляции умственной активности у детей дошкольного возраста, развитию памяти, логического мышления, зрительного внимания, закреплению графического образа букв. Она рассчитана на детей 5,5-7 года жизни с нарушениями речи. Форма организации и проведения игр с детьми: индивидуальная, подгрупповая, возможна фронтальная.

Данная игровая технология эффективна в коррекционно-логопедической работе в группе компенсирующей направленности, а также может применяться в домашних логопедических занятиях взрослых с детьми и в процессе самостоятельной автоматизации звуков ребенком при условии овладения им навыком послогового чтения. Поскольку данные игры стимулируют развитие умственной активности, развивают память, четкость дикции, они также актуальны и полезны для занятий с нормотипичными детьми.

ИГРА «СЛОГОВАЯ МОЗАИКА 1»

Возраст: 5,5-7 лет.

Кол-во играющих: 1-4 чел.

Цели игры:

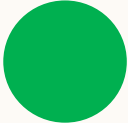
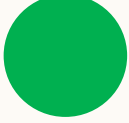
- автоматизировать звук «Р» в слогах, развивать память, логическое мышление, зрительное внимание.
- развивать зрительное внимание.
- развивать фонематическое восприятие.
- развивать фонематический анализ.
- развивать произносительные навыки.
- развивать слухо-речевую память.
- тренировать запоминание зрительно-слуховые образы букв.

Оборудование: таблица со слогами и условными значками.

Ход игры: ребенку (детям) предлагается поочередно нажимая пальчиком (или логопед) на цветной кружок определенного цвета, правильно проговорить слоги в каждой строке. Сколько кружков, столько раз надо произнести слог. При этом логопед просит ребенка (детей) запомнить слог и соответствующий ему кружок (условный значок).

Затем логопед предлагает ребенку (детям) назвать в нижнем поле таблицы в свободном порядке расположенные соответствующие цветным кружкам слоги.

ИГРА «СЛОГОВАЯ МОЗАИКА 1»

РА				
РО				
РУ				
РЫ				
				
				

ИГРА «ЗВОНКИЙ-ГЛУХОЙ»

Возраст: 5,5-7 лет.

Кол-во играющих: 1-4 чел.

Цель игры: автоматизировать и дифференцировать слоги по звонкости-глухости, развивать память, логическое мышление, зрительное внимание.

Оборудование: мнемотаблица со слогами и условными значками.

Ход игры: логопед указывает ребенку (детям) поочередно в каждом ряду на цветные значки и предлагает четко назвать соответствующие им слоги: СА, ЗА, ША, ЖА. Затем дети по заданию логопеда называют слоги в хаотичном порядке.

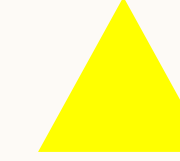
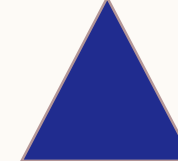
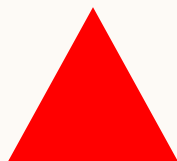
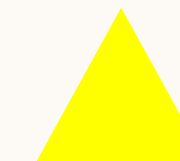
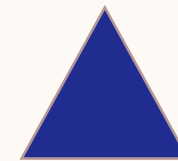
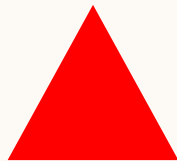
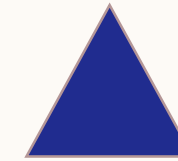
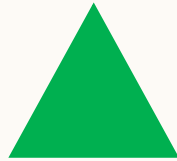
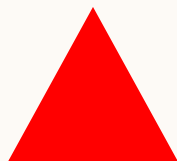
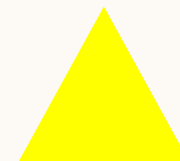
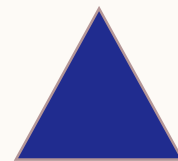
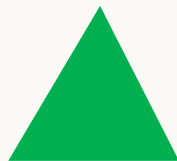
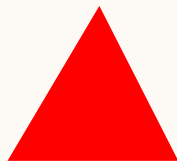
ИГРА «ЗВОНКИЙ-ГЛУХОЙ»

СА

ЗА

ША

ЖА



ИГРА «ЧАЩАЛКА»

Возраст: 6-7 лет.

Кол-во играющих: 1-2 чел.

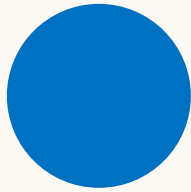
Цель игры: автоматизировать звуки «Ч» и «Щ» в словах из стихотворения, развивать четкость дикции, память, логическое мышление, зрительное внимание, стимулировать умственную активность.

Оборудование: мнемотаблица со стихотворением, словами и условными значками.

Ход игры: логопед предлагает ребенку (детям) внимательно прослушать стихотворение. Затем логопед поясняет, что слова из стихотворения «ГУЩЕ», «ЧИЩЕ», «ЧАЩЕ», «ПУЩЕ» будут обозначаться условными значками и предлагает, указывая в свободном порядке на значки, правильно и четко произносить соответствующие слова. При этом логопед просит запомнить слова и соответствующие им значки.

ИГРА «ЧАЩАЛКА»

ГУЩЕ

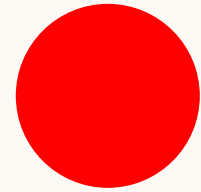


ПУЩЕ



Блещут молнии все ярче,
тучи ГУЩЕ, ГУЩЕ,
ГУЩЕ. Капли ЧАЩЕ,
ЧАЩЕ, ЧАЩЕ, дождик
ПУЩЕ, ПУЩЕ, ПУЩЕ!
Тучи дальше, дальше,
дальше, небо ЧИЩЕ,
ЧИЩЕ, ЧИЩЕ, солнце
ярче, ярче, ярче, в чаше
громче щебет птичий!

ЧАЩЕ



ЧИЩЕ

