Н. Н. Марковская

ЛогоИгры

Выпуск 3

Автоматизация сонорных звуков

Звуки [*л*], [*л’*], [*р*], [*р’*]

Санкт-Петербург
ДЕТСТВО-ПРЕСС
2024

ББК 74.102
М 25
Марковская Н. Н.
М 25 ЛогоС-Игры. Выпуск 3. Автоматизация сонорных звуков. Звуки [л], [л’], [р], [р’]. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2024. — 40 с., цв. ил.

ISBN 978-5-907709-80-5

Представленные в пособии игры позволяют педагогам и родителям помочь дошкольникам овладеть элементарными формами звукового анализа и синтеза; уточнить и расширить словарный запас, а также дополнительно развивать познавательные психические процессы.

Логопедический альбом с набором речевых игр в картинках предназначен для педагогов и родителей, которые хотят научить ребенка дошкольного возраста правильно произносить трудные звуки. Апробация альбома «ЛогоС-Игры» успешно проводилась с детьми от 4 лет, имеющими тяжелые нарушения речи. При творческом подходе к играм-заданиям по картинкам пособие может быть использовано педагогами в работе над речью с младшими школьниками.

ББК 74.102

Надежда Никоноровна Марковская

ЛогоС-Игры

Выпуск 3

Автоматизация сонорных звуков. Звуки [л], [л’], [р] , [р’]

Главный редактор С. Д. Ермолаев
Редактор Н. Б. Кондратовская
Художник Н. Эрстед
Корректор Т. В. Никифорова
Дизайн, верстка С. А. Козубченко

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58
E-mail: detstvopress@mail.ru, www.detstvo-press.ru

Подписано в печать 29.01.2024. Формат 60×90 1/8.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура Cambria. Усл. печ. л. 5,0. Тираж 1 500 экз. Заказ №

Отпечатано в типографии «ПК Эталон»,
198097, Россия, г. Санкт-Петербург,ул. Трефолева 2БН,
тел. (812) 603-777-9, www.etalon.press

ISBN 978-5-907709-80-5

© Н. Н. Марковская, 2021
© Н. Эрстед, иллюстрации, 2023
© ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», оформление, 2024

От автора

Вниманию педагогов (логопедов, дефектологов, воспитателей) и родителей представляю свое авторское пособие «ЛогоС-Игры» в виде альбома с набором речевого материала (логопедических игр) на сонорные звуки. Почему такое название? Термин «логопедия» происходит от греческих корней: *логос* (слово) и *пайдео* (воспитываю, обучаю). Таким образом, в название альбома я вкладываю смысл «словесные игры», так как основной единицей пособия является слово. Заданный звук автоматизируется в устной речи на уровне слов. По мере усложнения речевого материала целью взрослого становится не просто познакомить ребенка с новыми словами и научить их четко произносить, но и правильно этими словами оперировать (согласовывать), для чего предусмотрен грамматический блок.

К занятиям с ребенком желательно приступать после консультации с логопедом!

Недостатки звукопроизношения у дошкольников встречаются очень часто, и нередко звук в речь ввести достаточно сложно, что требует длительного времени, а следовательно, большого и разнообразного набора логоигр для отработки речевого материала на определенном этапе логокоррекции. Актуальность проблемы стимулирует непрерывный поиск новых идей и технологий, позволяющих оптимизировать коррекционную логопедическую работу, сделав ее как можно более продуктивной и интересной. Работа с данным пособием начинается на этапе введения звука в слово. Таким образом, основная цель пособия — научить ребенка свободно пользоваться новым звуком в своей самостоятельной речи, введение которого строится на основе свободного и правильного произношения, хорошего различения этого звука в словах на слух и в произношении. Достигается поставленная цель вовлечением ребенка в логопедические (речевые) игры, где дошкольник — активный участник, а взрослый — это консультант. Такая форма взаимодействия (совместная партнерская деятельность взрослого с ребенком) способствует развитию у дошкольника активности, самостоятельности, умения пробовать делать что-то, не боясь ошибок, созданию благоприятного эмоционального фона. С одной стороны, у ребенка есть образец для подражания (взрослый), если это необходимо, с другой — предоставляется возможность для самостоятельности, но под контролем педагога иди родителя.

Игры-упражнения, направленные на коррекцию произношения сонорных звуков, предусматривают как отчетливое произношение фонемы в словах, так и активное слушание. Такие дополнительные игры-задания, как «Прятки» (определение наличия заданного звука в слове), «Строители» (определение, сколько частей (слогов) в слове), «Поиск...» (нахождение слов, которые начинаются на заданный звук) и т. д., позволяют детям еще до начала обучения в школе овладеть элементарными формами звукового анализа и синтеза; уточняется и расширяется словарный запас, ведется работа над устранением недостатков грамматического строя, формируются пространственные представления дошкольников.

Когда звук достаточно правильно будет употребляться в отдельных словах, можно перейти к закреплению произношения, используя для этого грамматические игры-задания. Таким образом, речевой материал располагается от легкого к трудному. При подборе картинок использован принцип исключения из упражнений оппозиционных и трудных звуков. Так, на закрепление звука [р] взяты такие картинки, в названии которых отсутствуют остальные сонорные, а также свистящие и шипящие звуки. Отсутствие в упражнениях близких, а также трудных в произношении звуков (позднего онтогенеза) позволяет детям быстрее выделить и прочнее усвоить акустико-артикуляционные признаки данного звука; одновременно более четко проговаривая предлагаемый речевой материал.

Пособие предназначено для детей 4—7 лет.

При творческом подходе к играм-заданиям по картинкам альбом может быть использован педагогами в работе над речью с младшими школьниками.

Игры-лабиринты предназначены для автоматизации звука на уровне слова (начало, середина и конец). На начальных этапах логопедической работы предполагается называние картинок в *строгой* последовательности (от старта до финиша), чтобы дошкольник был максимально сосредоточен на четком (качественном) произношении слова, не отвлекаясь на другой вид деятельности. Данная игра предполагает *многократное* повторение. Знакомые слова ребенок называет самостоятельно (взрослый лишь осуществляет контроль за четкостью произношения речевого материала), малознакомые или незнакомые дошкольник повторяет отраженно за взрослым. Когда большая часть слов ребенком воспроизводится самостоятельно и правильно, можно приступать, например, к развитию пространственной ориентировки с применением игр-лабиринтов, то есть называть предметы справа/слева, сверху/снизу от заданной картинки. Можно поработать над памятью, называя картинки заданной строки из лабиринта. Таким образом, при творческом подходе педагогов на основе лабиринтов можно придумывать разные игры, внося разнообразие в набор предлагаемых игр.

Игра «**Прятки**» направлена на определение наличия или отсутствия заданного звука в слове, что является очень важным направлением работы над произносительной стороной речи. На основе предлагаемой игры педагоги могут составить аналогичные игры, расширяя логопедический набор для тренировки фонематических процессов, непосредственно фонематического слуха.

В основе игры «**Строитель**» — слоговой анализ. Дошкольник учится делить слова на слоги. При этом можно предложить ребенку отхлопать слово в ладоши или «разложить слово по кирпичикам», используя с этой целью уже наглядную тактильную опору. Так ребенок не просто видит количество слогов в слове, но и понимает, что есть слова длинные и короткие. В практической деятельности я предпочитаю применять кубики или одинаковые предметы, которые хорошо подходят для массажа детских ладоней.

В игре «**Поиск**» ребенок определяет местоположение заданного звука в слове (начало — конец) с опорой на схему.

В грамматический блок пособия входят следующие игры.

Игра «**Жадина**» обучает детей согласовывать притяжательное местоимение с именем существительным. Взрослый задает вопрос, ребенок отвечает, придерживаясь *заданной последовательности* слов в своем ответе. Например, взрослый спрашивает, выделяя голосом окончание вопроса: «Лодка чья?» Ребенок отвечает: «Моя лодка».

В ходе игры «**Видим**...» можно тренировать употребление существительного в винительном падеже (он наиболее близок к именительному падежу и не является очень трудным по отношению к другим). Ответ ребенка должен выглядеть следующим образом: «Видим лейку. Видим оленя. Видим поле» и т. п.

Цель игры «**Есть — нет**» — учить детей употреблять имена существительные в родительном падеже. Ответ ребенка: «Есть рубаха, нет рубахи» и т. п.

Игра «**Один — два**» является самой трудной — ребенок согласовывает числительные с именем существительным. Предполагаемый ответ: «Один орех, два ореха» и т. д.

Одной из *особенностей* своего авторского альбома считаю подбор картинок по принципу исключения из упражнений оппозиционных звуков и звуков позднего онтогенеза. Так, например, на закрепление сонорных звуков ([л], [л’], [р], [р’]) взяты такие картинки, в названиях которых отсутствуют свистящие ([с], [з], [ц]) и шипящие ([ш], [ж], [ч], [щ]) звуки. Отсутствие в упражнениях близких и трудных звуков позволяет детям быстрее выделить и прочнее усвоить акустико-артикуляционные признаки данного звука; четко и качественно произносить звуковую «оболочку» каждого слова, которое включено в пособие и в состав которого входят звуки раннего онтогенеза, за исключением заданного конкретного сонорного звука, над которым ведется непосредственная работа по введению его в устную речь.

Игра-лабиринт 1

[л]

Сказать, что нарисовано на картинках. Назвать предметы справа/слева, сверху/снизу от заданной картинки.

Слова: лапа, лама, лоси, лупа, лото, луна, ладони, лопата, лопухи, лак, лук, лоб, локон(ы), лампа, лодка, лунка (отверстие во льду), луноход, логопед.

[р’]

Игра «Видим...»

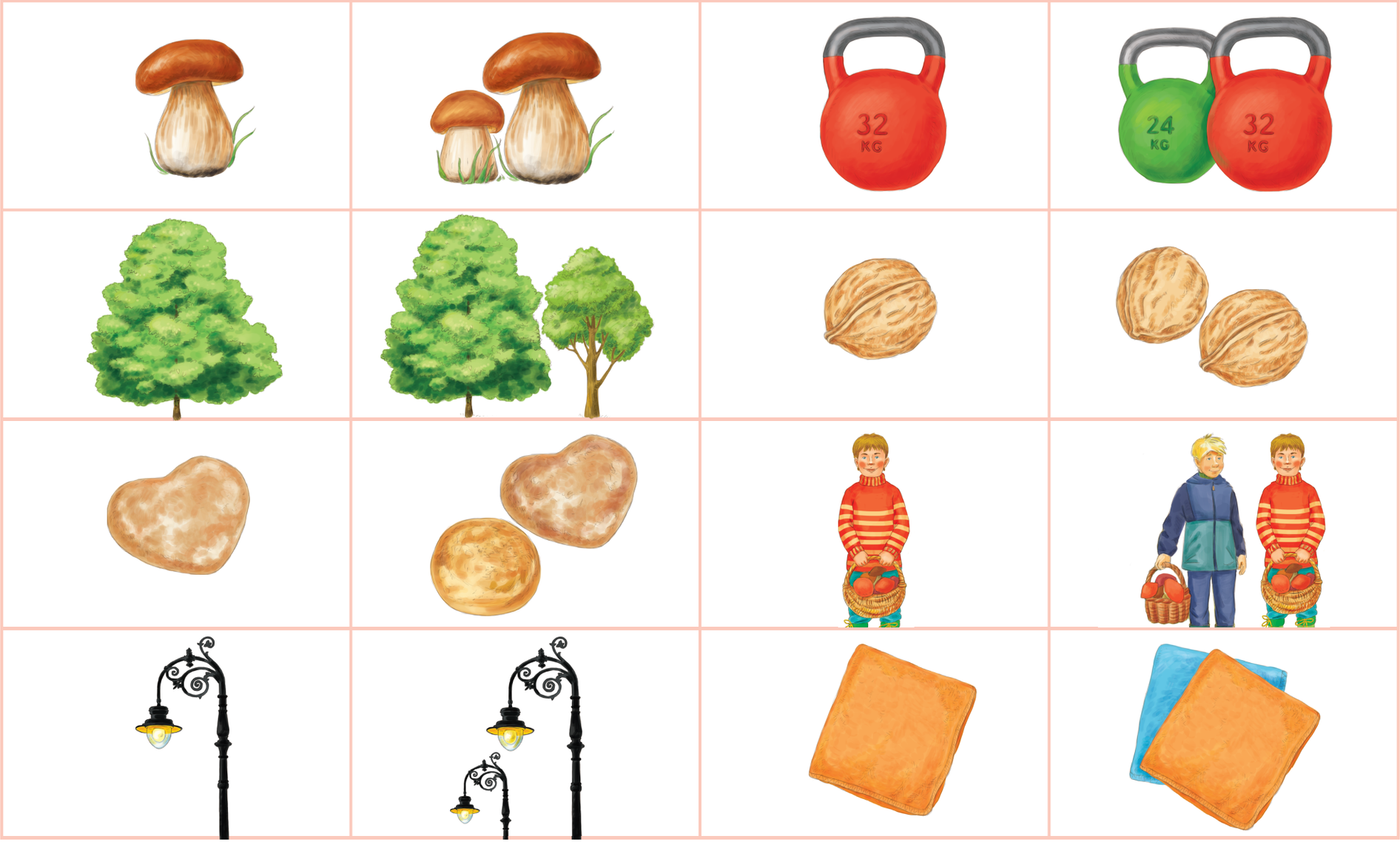
Сказать, что нарисовано на картинках, со словом «видим».

Слова: рябина, дерево, гиря, репа, тряпка, рейка, река, ребенок, моряк, богатырь, хорь, ремонт, якорь, букварь, орехи, грядки, веревка, деревня, грибники (грибы).

[р’]

Игра «Один — два»

Сказать, что нарисовано на картинках, со словами «один» и «два».



Слова: гриб, гиря, дерево, орех, пряник, грибник, фонарь, тряпка.