

Использование коррекционно-развивающих игр в работе по автоматизации звуков.

**Игры по автоматизации звука
[Л].**

Презентацию выполнила
учитель-логопед ГБСКОУ школы № 439
Петродворцового района Санкт-Петербурга
Анишина Наталья Николаевна

Предлагаю Вашему вниманию игры по автоматизации звуков.

Благодаря тому, что коррекционно-развивающая игра является активной и основной для ребенка деятельностью, в которую он охотно и добросовестно включается, новый опыт приобретенный в ней, становится его личным достоянием, т.к. его можно свободно применять и в других условиях. Перенос усвоенного опыта в новой ситуации в его собственных играх является важным показателем развития, творческой инициативы ребенка. Кроме того, коррекционно-развивающие игры учат действовать детей «в уме» мыслить, что закрепощает их творческие способности и возможности.

Результативность коррекционно-развивающих игр в работе по автоматизации звука почти в два раза выше традиционных методов автоматизации.

Кроме того, игры эти многофункциональные и могут быть использованы в форме домашнего задания, могут проводиться с одним ребенком и с группой детей, а также могут быть проведены как в помещении, так и на улице.

Важно, так же, что кроме автоматизации они развивают память, внимание,

Ниже приведены игры по автоматизации звука [Л].

Но они могут быть использованы для автоматизации или дифференциации любых других звуков. Цель и правила игры остаются прежними, меняется только речевой материал.

Игра «Чего не стало?»

Цель:

I. Автоматизация звука [Л].

- в прямых слогах;
- в словах с ударением на прямом слоге;
- в словах без ударения на прямом слоге;
- в обратных слогах;
- в словах с ударением на обратном слоге;
- в словах без ударения на обратном слоге;
- в предложениях.

II. Развитие внимания, памяти.

Ход игры.

Предлагается несколько картинок, ребенку нужно назвать их и закрыть глаза. Одна или две картинки убираются. Ребенок должен назвать картинки, которых не стало.

Наглядные пособия:

те же что и в игре « Что «изменилось?»».

Игра «Отгадай слово».

Цель: Автоматизация звука в [Л] словах.

Ход игры.

Взрослый называет только начало слова, а ребёнок должен назвать всё слово целиком.

Слова

Сту .
Сты .
Сто .
Ста .
Спа .
Спе .
Сме .
Смы .

Ба .
Бы .
Вы .
Во .
Го .
До .
Да .
Жа .

Слова

За .

Зо .

Ко .

Мо .

Ма .

Мы .

Ны .

На .

По .

То .

Ты .

Ры .

Пи .

Игра «Назови слово».

Цель:

- Автоматизация звука в [Л] словах.
- Развитие фонематических представлений.

Ход игры.

Взрослый называет слово, произнося каждый звук отдельно, а ребёнок называет слово.

Сначала берутся короткие слова, затем более длительные.

Слова

Л а к, л у к, к о л, п а л, п ы л, т о л и т.д.

П и л а, л а п а, л у н а, л у ж а, с т о л и т.д.

П о л к а, п а л к а, г а л к а, с к а л а и т.д.

Игру можно усложнить, называя звуки в неправильном порядке.

Игра «Назови, что нарисовано».

Цель:

- Автоматизация звука [Л] в слогах, в словах.
- Развитие фонематических процессов.

Ход игры.

Ребёнку предлагается назвать слог или слово(это зависит от этапа работы над словом), которое взрослый написал на доске.

Речевой материал для автоматизации звука : [Л].

- ла, ло, лу, лы, ал, ол, ул,
- ыл, ил, ял, юл, ел, ёл.
- Лук, лак, кол, пол, пыл, лом, гол, пил, мыл, выл, дул, рыл и т.д.

Эта игра предполагает, знание детьми букв и умение читать короткие слова.

Игра «Что изменилось?».

Цель :

- Автоматизации звука [Л].
 - в прямых слогах;
 - в словах с ударением на прямом слоге;
 - в словах без ударения на прямом слоге;
 - в обратных слогах;
 - в словах с ударением на обратном слоге;
 - в словах без ударения на обратном слоге;
 - в предложениях;
- Развитие внимания, памяти.

Ход игры:

Предлагается несколько картинок, (количество может меняться в зависимости от индивидуальных особенностей ребенка, возраста, уровня развития памяти и внимания), ребёнок должен назвать каждую, затем взрослый меняет местами картинки. Ребенок должен сказать что, изменилось.

Наглядные пособия:

| Этап работы над звуком | Речевого материал |
|--|--|
| Автоматизация в прямых слогах. | Карточки с прямыми слогами. Ла, ло, лу, лы, лэ. |
| Автоматизация в словах с ударением на прямом слоге. | Предметные картинки: Лак, юла, пила, лавка, лампа, кулак, калач, халат, водолаз, палатка, лодка, ложка, калоши, лук, лужа, лыжи, малыш, бульжник. |
| Автоматизация в словах без ударения на прямом слоге. | Предметные картинки: Школа, лапша, луна, лужок, лукошко, голубь, жёлудь, палуба, вши, пчёлы, бокалы, пламя, пластинка, заплатка, платок, флаг. |
| Автоматизация в обратных слогах. | Карточки с обратными слогами: Ал, ил, ул, ыл, нл, ел, ёл, юл, ил, ял. |
| Автоматизация в словах с ударением на обратном слоге. | Предметные картинки: Галка, палка, фиалка, бокал, пенал, вокзал, галстук, пол, стол, волк, полка, молния, щегол, стул, булка, бутылка, ёлка, пилка, чёлка, осёл, козёл, мел, белка, вилка. |
| Автоматизация в словах без ударения на обратном слоге. | Предметные картинки: Алмаз, алфавит, балкон, чулки, вулкан, узел, дятел, пепел, маршал. |
| Автоматизация в предложениях. | Сюжетные картинки: Во дворе лает пёс. По реке плывёт плот. Котёнок лакает молоко. Михаил читает письмо. Маша гладит полотенце. Володя купил пенал. |

Автоматизация в прямых слогах.

Карточки с прямыми слогами:

Ла

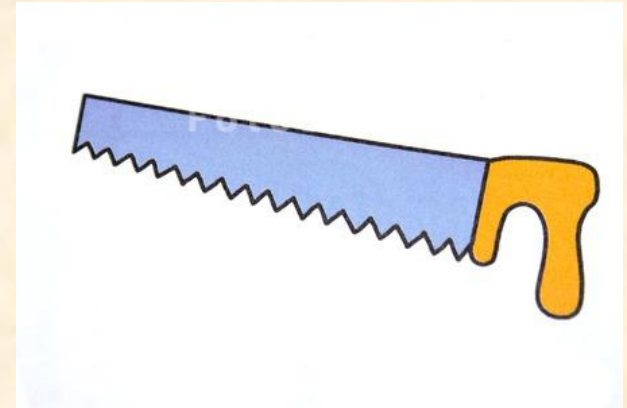
Ло

Лу

Лы

Лэ.

Автоматизация в словах с ударением на третьем слоге.





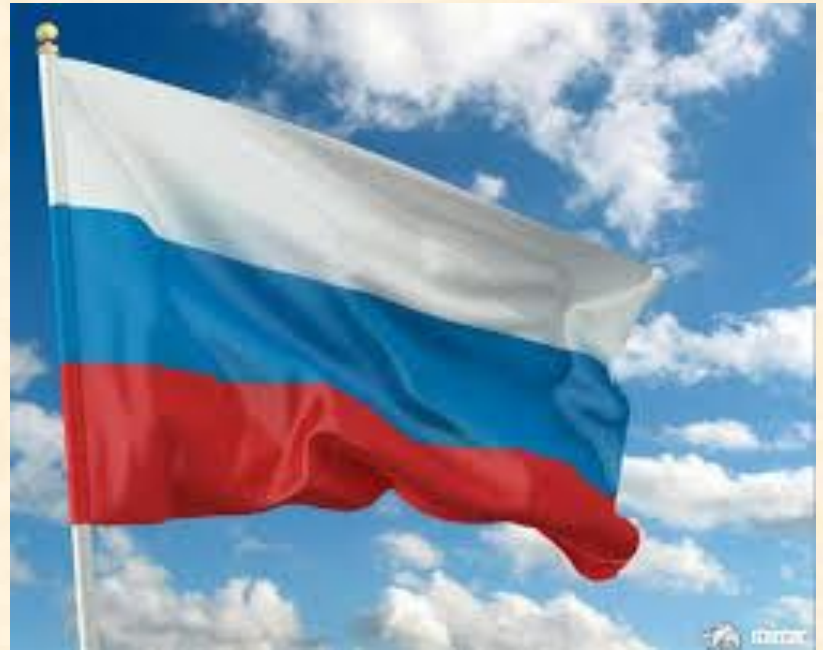




Автоматизация в словах без ударения на первом слоге.









Автоматизация в обратных слогах.

ел

ал

ёл

ил

юл

ул

ил

ыл

ял

ил

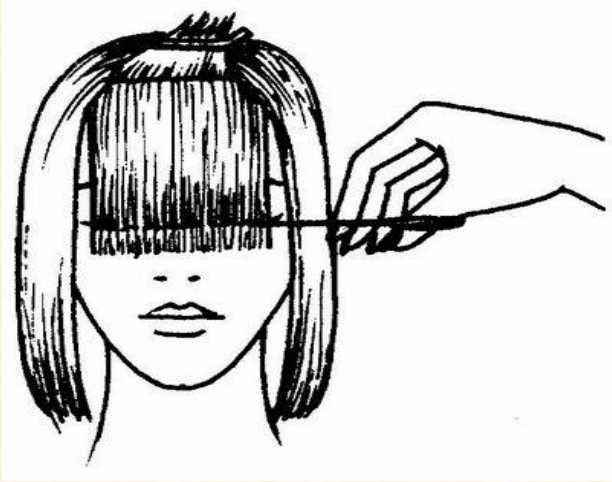
Автоматизация в словах с ударением на обратном слоге













Автоматизация в словах без ударения на обратном слоге.





Автоматизация в предложениях.



Во дворе лает собака.



По реке плывет
плот.



Котенок лакает молоко.



Михаил читает
письмо.



Девочка гладит полотенце
© Издательство «Баласс» / Белорусское Радио

Юридический адрес: г. Минск, ул. Т. Шевченко, д. 10

Маша гладит полотенце.



Володя купил пенал.

Игра «Назови нужное слово»

Цель:

- Автоматизация звука в [Л] словах.
- Развитие фонематических представлений.

Ход игры:

Предлагается несколько картинок, ребёнок должен назвать их. Затем предлагается карточка с одним из слогов. Ребёнок должен назвать слова, в которых есть этот слог.

Оборудование: карточки, с написанными
на них слогами:

Ла, ло, лу, лы;

Ал, ол, ул, ыл;

Ил, ял, ел, ёл, юл.

Предметные картинки: те же, что и в игре «Что изменилось?».

Игра «Четвертый лишний».

Цель:

- Автоматизация звука в [Л] словах.
- Развитие мышления, умения обобщать.

Ход игры:

Предлагается четыре картинки. Ребёнок должен назвать их, назвать лишнюю и объяснить, почему он выбрал именно эту.

Оборудование: предметные картинки.
(Подбор картинок зависит от звука).
Примерный перечень заданий для звука [Л].











Игра «Живое - неживое».

Цель: Автоматизация звука в [Л] словах.

Оборудование: Мяч.

Ход игры:

В игре участвуют не менее 2-х детей.

Дети бросают друг другу мяч, называя при этом слово, в которых есть звук Л, если слово относится к одушевлённым предметам мяч нужно ловить, если к неодушевлённым - ловить не нужно.

Ребёнок, допустивший ошибку, покидает круг.

Игра « Закончи предложение».

Цель: Автоматизация звука [Л] в словах.

Ход игры:

Взрослый называет начало предложения, ребёнок должен его закончить:

| | |
|---------------------------------|----------|
| Мама моет..... | (пол). |
| Футболист забил..... | (гол). |
| Папа повязал..... (галстук). | |
| Мама накрывает на | (стол). |
| Мальчик сел на..... | (стул). |
| Медсестра делает..... | (укол). |
| Девочка покупает..... | (булку). |
| На дереве стучит..... | (дятел). |

**Все картинки взяты со
страницы Google картинки.**

*Спасибо за
внимание.*