

**Универсальные
логопедические задания
для автоматизации
звуков у детей с
фонетико-
фонематическим
недоразвитием речи**

Подготовила Рощина Н.А., учитель-логопед МДОУ

«Детский сад №1 «Колосок» с.Топки

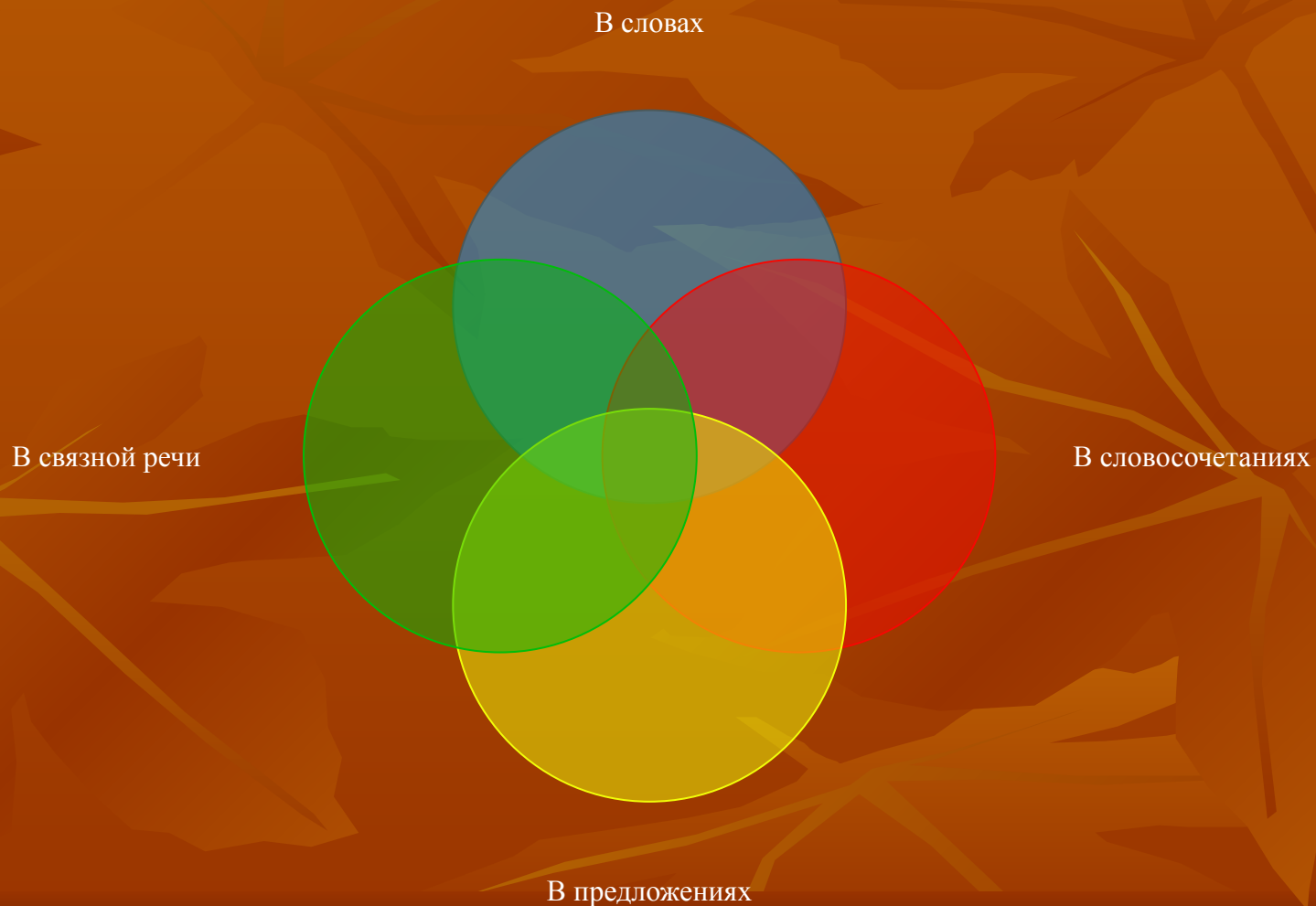
Этапы логопедической работы:

- 1. Развитие слухового внимания и фонематического восприятия формируемого звука.
- 2. Развитие моторики речевого аппарата.
- 3. Постановка звука.
- 4. Автоматизация и дифференциация звуков речи до степени автоматизма в спонтанном речевом потоке.

Последовательность автоматизации звука

- В слогах
- В словах
- В словосочетаниях
- В предложениях
- В связной речи

Универсальные задания для автоматизации звуков



Автоматизация звуков – один из рутинных, утомительных, порой сложно прогнозируемых по срокам этапов коррекционного процесса. В этот период работы в арсенале логопедов должно быть достаточно большое количество наглядно-игровых дидактических приёмов для того, чтобы занятие по автоматизации звуков превратилось для ребёнка в увлекательную игру.

- Далее предлагаются универсальные задания для автоматизации и дифференциации звуков. Эти игры применяют, начиная с этапа автоматизации звука в слове, при условии, что этап постановки и закрепления изолированного звука и произнесения его в слогах пройден успешно.
- Универсальность предложенных заданий заключается в том, что они могут использоваться в работе над любым звуком речи, при условии, что в распоряжении логопеда имеются нужные наглядные материалы.

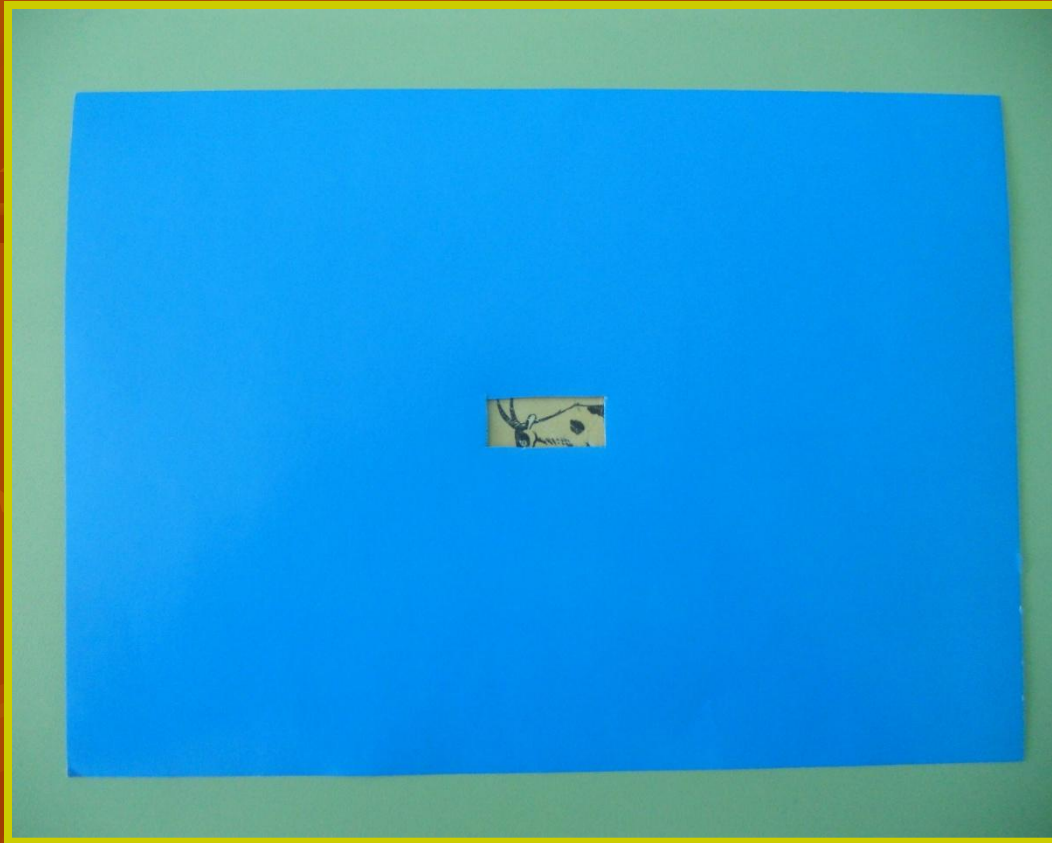
- Описаны задания в «сухом» варианте. Поэтому, работая с ребёнком, нужно обязательно использовать сюрпризные моменты, приход гостей, проблемные ситуации, то есть окрасить каждую игру сюжетом или следовать общему сюжету занятия.
- Также важно помнить о структуре и содержании индивидуального занятия и следовать всем правилам при его проведении.

Волшебный мешочек



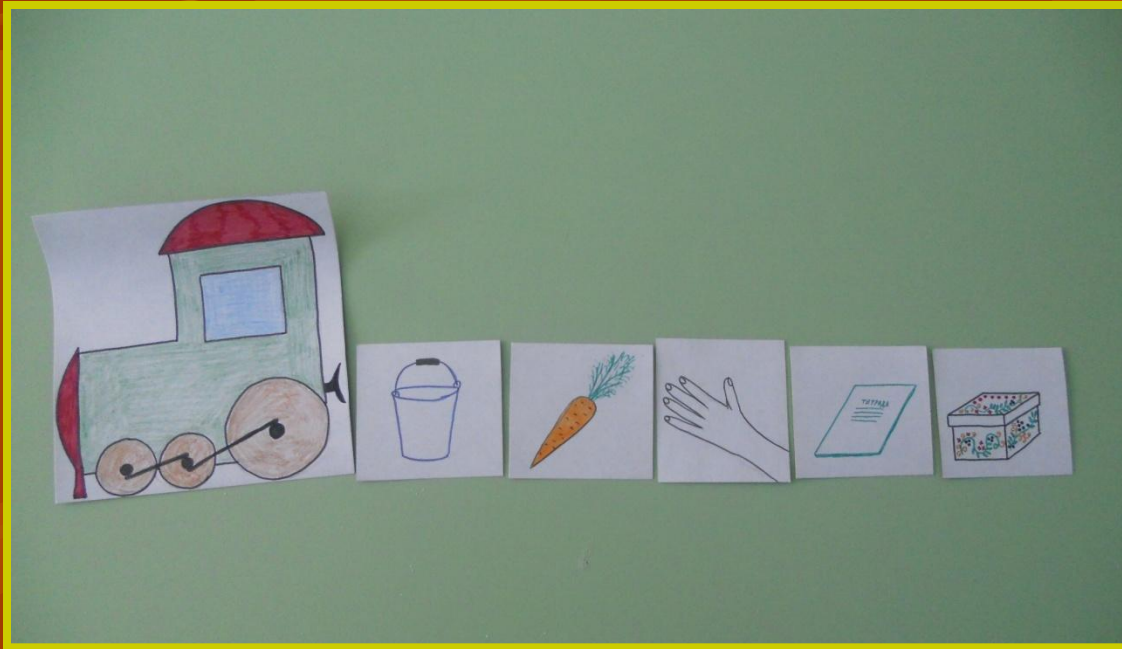
- **Цель:** автоматизация, дифференциация звуков, развитие осязания, мелкой моторики.
- **Описание:** Логопед показывает ребёнку несколько мелких игрушек (когда играют в первый раз; в следующий раз с этими же игрушками их не показывают перед игрой). Затем складывают их в мешочек. Перед тем как достать игрушку, ребёнок должен назвать, что он нащупал, и, вытащив, проверяется правильность ответа. Завершить игру можно заданием «Посчитай», «Чего не стало?», «Что изменилось?», «Назови первый (последний) звук», «Раздели на 2 группы по наличию двух заданных звуков». Задача логопеда следить за правильным произношением звуков.

Замочная скважина



- *Цель:* развитие внимания, целостного восприятия и воображения.
- *Описание:* ребёнку предлагается картинка, прикрытая сверху листом бумаги с прорезью в виде замочной скважины. Рассматривая сквозь неё изображение, ребёнок должен его узнать и назвать. При рассматривании он может передвигать лист со «скважиной» по картинке до узнавания или предположительного ответа. («Что за дверцей?», «Кто в домике живёт?»).

Логический поезд



- **Цель:** автоматизация, дифференциация звуков, развитие мышления, воображения.
- **Описание:** картинки на заданный звук раскладываются на столе. Первая картинка – это поезд, а остальные предметные картинки – вагончики. Вагончик можно присоединить, только придумав логическую связь с предыдущей картинкой. Например, «следующий пассажир ведро, так как оно из железа, как и сам поезд».

Назови и раздели



- *Цель:* автоматизация, дифференциация звуков, развитие мышления, умения классифицировать.
- *Описание:* логопед предлагает ребёнку картинки с заданным звуком и даёт задание сгруппировать по обобщающему признаку (для первого раза нужно уточнить, например: посуда с посудой, птицы с птицами...).

Один-много



Цель: автоматизация, дифференциация звуков, образование существительных множественного числа.

Описание: логопед предлагает ребёнку картинки на определённый звук, изображённые в единственном и множественном числе. Задача ребёнка – разделить картинки на две группы по характеристике числа, одновременно называя, чётко и ясно, как они называются. Требование – не называть при этом слово «МНОГО».

Пальчиковый бассейн



- *Описание:* Перед игрой важно познакомиться с теми предметами, которые вы можете туда погружать, дать каждому название. Затем, когда ребёнок закрывает глаза, ведущий погружает игрушки в разных уголках бассейна. Задача ребёнка - нащупав предмет угадать его название. Если подобрать игрушки на заданные звуки, то одновременно будут решаться и задачи по автоматизации или дифференциации звуков. Также можно поменяться с ребёнком местами.