

ИГРЫ С ФОНАРИКОМ, КАК НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД В КОРРЕКЦИИ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

В. С. Лысак,

учитель-дефектолог

первой категории базовой школы № 10 г. Новополоцка

Речь – это одна из важнейших психических функций человека, ее развитие начинается с детских лет и является важнейшей составляющей успешного обучения в школе и необходимым условием социализации личности. Нарушения звукопроизношения составляют наиболее частую и заметную патологию речи среди дошкольников и школьников. Они могут быть вызваны аномалиями развития и формирования речевого аппарата, особенностями социальной среды или органическими повреждениями головного мозга. Если эти дефекты не исправить, то в начале школьного обучения они почти наверняка скажутся на качестве чтения и письма, в подростковом возрасте могут вызвать болезненные комплексы, позже – ограничить в выборе профессии. Основной поток нарушений звукопроизношения достаточно хорошо поддается коррекции, если не упущено время. Для этого педагоги-дефектологи используют традиционные и нетрадиционные подходы в работе, а также ищут новые способы коррекции речевых нарушений у детей.

Организация коррекционно-развивающих занятий с учащимися является одной из задач учителя-дефектолога в начальной школе. При этом важно помнить, что автоматизация и дифференциация звука в речи ребенка требует от него значительных волевых усилий. Учителю необходимо удерживать внимание ребенка на долгое время для выполнения порой кажущихся скучными и однообразными заданий. Облегчить эту задачу можно включив в работу игры. Применение игр на логопедических занятиях позитивно отражается на качестве коррекции и обучения, так как способствует:

- ✓ постановке и автоматизации звуков в ходе игры;
- ✓ овладению звукобуквенным анализом и слоговым составом слов;
- ✓ развитию лексико – грамматических средств речи в рамках определенных тем;
- ✓ развитию сенсорных представлений;
- ✓ развитию и совершенствованию высших психических функций таких как память, внимание, мышление;
- ✓ тренировке тонких дифференцированных движений пальцев и кистей рук, что оказывает стимулирующее влияние на развитие речедвигательных зон коры головного мозга, что в свою очередь стимулирует развитие речи.

Так же игра помогает создать на занятиях эмоциональный настрой, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. Игры со светом – один из самых доступных и в то же время зрелищных видов занятий с детьми. С одной стороны, фонарик – это не игрушка, но любой ребенок будет рад появлению на уроке такого предмета. С его помощью учащиеся могут почувствовать себя настоящими волшебниками: показать различных героев своими руками, запускать солнечных зайчиков, устроить театр теней. Одним из вариантов использования фонарика на логопедических занятиях является игра **«Найди картинку»**.

Для создания таких игр необходимо распечатать фоновую и предметные картинки, соединить их между собой так, чтобы предметная картинка была лицевой стороной приклеена к обратной стороне фоновой. Включив фонарик и направив луч света на готовую картину, дети видят, кто на ней спрятался.

Тематика данного комплекса игр с фонариком – детские мультфильмы. Каждая игра нацелена на автоматизацию определенного звука и состоит из пяти разнообразных кадров из мультфильма. На каждом спрятано от восьми до одиннадцати предметов с автоматизируемым звуком, которые необходимо разыскать, назвать отдельно и в сочетании с другими словами. Разработанный

комплекс игр можно использовать на групповых, подгрупповых занятиях, во время индивидуальной работы при коррекции звукопроизношения, в совместной работе детей и родителей дома по заданию учителя-дефектолога.

Согласно данным логопедических исследований наиболее распространенными речевыми нарушениями у учащихся первых классов являются: неумение произносить тот или иной звук, замена одного звука другим, искажение имеющегося звука. У большинства учащихся первых классов, посещающих пункт коррекционно-педагогической помощи, выявляются нарушения произношения сонорных, шипящих и свистящих звуков. Недостатки произношения звука [j] (йотацизмы) встречаются редко. Чаще других групп нарушений встречаются нарушения произношения звуков [л], [л'] (ламбдацизмы, параламбдацизмы), [р], [р'] (ротацизмы, параротацизмы) Этим и обусловлен выбор звукового материала для коррекционных игр.

Комплекс игр с фонариком:

- ✓ Игра на автоматизацию звука [р] «Рапунцель играет с...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [р'] «Богатыри привезли...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [л] «Алладин отыскал...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [л'] «У Валли-и...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [с] «У Алисы есть...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [с'] «Серый волк нашел...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [з] «У Эльзы в замке...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [з'] «У Зебры Марти...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [ц] «У Цыпленка Цыпы...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [ш] «Мишка и Маша нашли...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [ж] «У Ежика...»
- ✓ Игра на автоматизацию звука [ч] «У Копатыча есть...»

На примере игры на автоматизацию звука [р] «Рапунцель играет с...» опишем ход работы.



Цель игры: автоматизация звука [р] в словах, фразах и предложениях.

Языковой материал игры на автоматизацию звука [р] «Рапунцель играет с...».

Картина 1: ракета, рак, радио, ватрушка, роза, трава, трамвай, дрова, роза, троллейбус.

Картина 2: радуга, перчатки, мороженое, рыба, рубашка, рысь, расческа, ручка, розетка, робот, ромашка.

Картина 3: гора, дракон, барабан, баран, гитара, пирамида, выдра, Буратино, пудра, муравей, ведро.

Картина 4: гранат, макароны, картофель, корова, кран, карандаш, кобра, страус, жираф, швабра, зебра.

Картина 5: веер, зефир, повар, сахар, помидор, самовар, сыр, ковер, бобер, мухомор, зубр, светофор.

Ход игры: 1. Учитель показывает ребенку одну из картинок. Спрашивает, смотрел ли ребенок этот мультфильм, знает ли его героев. Учащийся называет, кто изображен на рисунке.

2. Ребенок подсвечивает картинку с обратной стороны фонариком, находит спрятанные предметы и называет их. Учитель следит за правильностью

произнесения звуков, обращает внимание на четкость артикуляции, при необходимости исправляет ошибки.

3. Учащийся составляет словосочетания и предложения со спрятанными словами. Для этого можно использовать карточки с предложениями.

4. Когда найдены все предметы, учитель предлагает вспомнить, что было изображено на картинке не подсвечивая ее.

Игра состоит из пяти различных картин из данного мультфильма. Все пять картин можно проработать за одно занятие, а можно растянуть комплекс игр на автоматизацию определенного звука на несколько уроков.



Применение данного комплекса позволило ребятам, которые посещают пункт коррекционно-педагогической помощи, быстрее автоматизировать и дифференцировать нарушенные звуки, ввести их в свободную речь. Занятия проходили эффективно, эмоционально и интересно.

Использование игр с фонариком в работе учителей-дефектологов повышает качество коррекционной работы, мотивирует учащихся на совместную деятельность на занятиях, улучшает концентрацию внимания. Разнообразие и вариативность дидактического материала, использование

продуктивной и игровой деятельности позволяют ненавязчиво и быстро автоматизировать звуки. Такая организация обучения способствует закреплению полученных навыков детьми, помогает повысить качество работы по коррекции звукопроизношения.

Литература

1. **Баль, Н. Н.** Обследование чтения и письма у младших школьников / Н. Н. Баль, И. А. Захарченя. – Минск: Ураджай, 2001. – 75 с.
2. **Башинская, Т. В.** Королевство звуков / Т. В. Башинская. – Мозырь: ООО ИД Белый ветер, 2006. – 70 с.
3. **Гальская, Н. В.** Звоночек. Автоматизация звуков в играх / Н. В. Гальская. – Минск: Аверсэв, 2001. – 160 с.
4. **Фотекова, Т. А.** Тестовая методика диагностики устной речи младших школьников / Т. А. Фотекова. – М.: Аркти, 2000. – 56 с.
5. **Шаблыко, Е. И.** Коррекция нарушений произношения сонорных звуков у дошкольников и младших школьников / Е. И. Шаблыко. – Мозырь: ООО ИД Белый ветер, 2008. – 130 с.