

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад общеразвивающего вида № 23**

Использование игровых технологий в процессе автоматизации звука «Р».

Учитель-логопед: Могильникова Т.Ф.

I. Пояснительная записка:

1. Общее описание инновационного продукта.

Глоссарий:

Педагогическая инновация - это педагогическое нововведение; целенаправленное прогрессивное изменение, вносящее в образовательную среду стабильные элементы (новшества), улучшающие характеристики отдельных частей, компонентов и самой образовательной системы в целом.

Технология происходит от греческого слова: «technē» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Педагогическая технология — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

Игровая технология - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности детей и связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры.

Необходимость создания инновационного продукта:

В работе учителя-логопеда применение игровых инновационных технологии становятся все более значимо. Ведь именно технология игры помогает достичь максимальных успехов в преодолении нарушений речи у детей, создает положительную эмоциональную атмосферу на занятиях, способствует включению в работу сохранных и активизации нарушенных психических функций. Это особенно важно, так как дети с ОНР должны преодолеть значительные трудности при работе над звукопроизношением. Тем более, что эти дети в большинстве своем не имеют

осознанного отношения к своему дефекту речи. Некоторые не различают на слух правильное произношение от неправильного. Не имея отрицательного отношения к своему дефекту ребенок не стремится от него избавиться. А сам процесс постановки звука и введение его в речь продолжительный и для детей трудный, требующий многократных усилий. Для закрепления звука необходимы многократные повторения, при выполнении которых дети устают и теряют интерес. Следовательно, применение игровых технологий поможет преодолеть эти трудности.

Игровые технологии на логопедических занятиях способствуют созданию и поддержанию на протяжении всего занятия интереса, положительного эмоционального настроя, стремления к результативности. Включение разных видов игр и игровых элементов в коррекционные занятия обеспечивает хороший результат, как в преодолении речевых нарушений, так и в развитии неречевых процессов, составляющих психологическую базу речи: восприятие, внимание, память, мышление.

Выбор игровой технологии обоснован тем, что игра – являясь ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, позволяет быстрее сформировать нарушенные психические процессы, личностные качества, моторику, интеллект, речь и решает следующие задачи:

- сформировать положительную мотивацию к занятиям;
- закрепить и ввести в речь поставленные звуки;
- преодолеть барьер в общении;
- развивать внимание, память, мышление;
- развивать общую и мелкую моторику.

2. Аналоговый анализ.

Изучая методическую литературу авторов: Л.Н. Смирнова, С.Н. Овчинникова. Большая книга логопедических игр. Астрель, Москва, 2010., Пожиленко Е.А «Методические рекомендации по постановке у детей звуков «С», «Ш», «Р», «Л»: Пособие для логопедов».-СПб.:КАРО, 2006.; Школьник Ю.К.

«Логопедия. Пособие по автоматизации свистящих, шипящих и сонорных звуков». Москва. ЭКСМО. 2006.; Косинова Е.Н. «Домашний логопед». РОСМЭН. 2008г.; Баскакина И.В. Лынская М.И., «Приключения Р. Логопедические игры». Москва. Айрес- пресс. 2010 г.; знакомясь с игровыми приемами, игровыми пособиями я вижу, что постоянно происходит поиск новых игр и игровых приёмов, направленный на повышение эффективности коррекционного процесса детей с речевым недоразвитием.

Опираясь на методические рекомендации этих авторов я подобрала и систематизировала речевой материал в определенной структуре: слог, слово, фраза, предложение, стихотворения, чистоговорки, связные тексты.

Некоторые игры и упражнения для автоматизации звука мною взяты и переработаны из данных пособий, много игр придумала и разработала сама.

Например мною были изготовлены игры для закрепления изолированного звука - «Цветные дорожки». В работе над звуком в слогах и словах я разработала комплекс игр «Веселое путешествие», включающий 26 игр. Каждая игра представляет собой отдельный сюжет, где ребёнок, помогая герою, проговаривает слоги или слова нужное количество раз. Закрепить звук в словах помогают игры «Дорожки слов», «Логопедическая улитка», «Лабиринт», «Рифмы», «Мы учим звук Р», «Считалка». Для работы над предложением помогают «Зашифрованные чистоговорки».

3. Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта.

№ П/П		
1	информационные	Изучение методической литературы по данной теме.
2	материально-технические	Разработка, оформление пособий, игр.
3	научно-методические	Применение изготовленного инновационного продукта в коррекционном процессе.

4. Технология внедрения инновационного продукта: что? для чего и зачем? для кого? как?

Для решения задач автоматизации звука «Р» мною были разработаны методические рекомендации по коррекции звука «Р» состоящие из конспектов занятий (в количестве 23) и прилагаемого дидактического материала. Каждое занятие направлено на автоматизацию звука в определенной позиции по этапам (звук, слог, слово, фраза, предложение, связная речь). Дидактический материал включает в себя: предметные картинки, игры на закрепление звука в данной позиции, стихотворения, чистоговорки, рассказы с иллюстрациями.

Так как работа по автоматизации, дифференциации звука и введение его в речь должна быть разнообразной и не наскучить ребёнку, то игры к каждому занятию разработаны разные.

Период автоматизации вновь поставленного звука изолированно и в слогах растягивается порой на длительное время и представляет трудность для ребенка, так как требуется многократное повторение однотипного материала. Чтобы эти упражнения не вызывали у детей скуку и нежелание работать необходимо создание условий для успешного решения этой проблемы. Использование игр «Цветные дорожки», «Весёлые путешествия» позволяет успешно решить эти задачи. Для автоматизации звука используются приемы отраженного повторения и самостоятельного называния языковых единиц по дорожкам, с сопровождением игровой ситуации, когда надо помочь герою выполнить задание или просто совершить путешествие.

Для того чтобы сделать процесс автоматизации звука «Р» в словах более увлекательным и эффективным я использую разработанные мною игры: «Дорожки слов», «Логопедическая улитка», «Лабиринт», «Рифмы», «Мы учим звук Р», «Считалка», «Рифмы». Такие игры сопровождают каждое занятие. Речевой материал к ним подбирается исходя из этапа занятия. Детям нравится такой вид работы. Игровая ситуация создает непринужденную обстановку на

занятия, освобождает ребенка от скованности, побуждает к правильному произношению отрабатываемого звука, повышает речевую мотивацию.

Для закрепления звука «Р» мной подобрано много стихотворений и чистоговорок (насыщенным этим звуком и в различных позициях) которые мы проговариваем, одновременно с движениями. Такой игровой приём дает ряд преимуществ: речь детей, как бы ритмизируется движениями, делается более громкой, эмоциональной, а наличие рифмы положительно влияет на слуховое восприятие детей, совершенствуется внимание и память.

Одновременно такой вид деятельности является одной из форм работы над слоговой структурой и просто создает радостный фон на занятиях.

Для автоматизации звук в связной речи подобраны тексты насыщенные звуком «Р», иллюстрации к ним, цепные тексты, мнемотаблицы, зашифрованные скороговорки.

5. Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта.

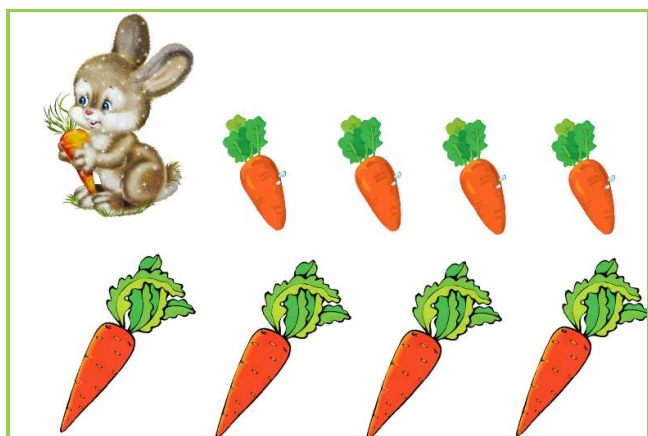
Использование в работе игровых инновационных технологий способствовали повышению эффективности коррекционно-образовательного процесса.

Результативность использования разработанного мною материала по коррекции звука «Р»: показывает:

- сократились сроки автоматизации звука;
- дети допускают меньше ошибок в словообразовании и словоизменении;
- ускоряются процессы развития связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи.

I I. Инновационный продукт.

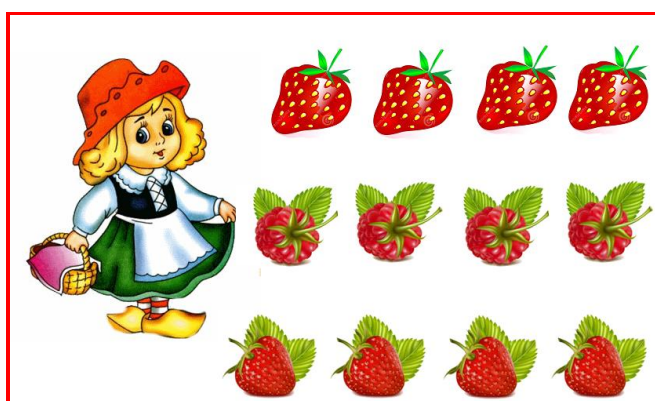
Некоторые примеры игр из комплекса «Веселые путешествия».



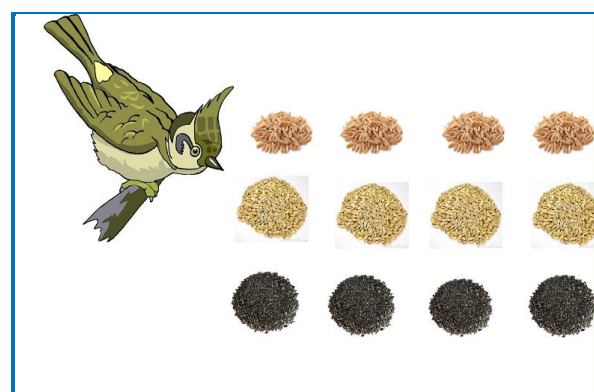
«Зайкина морковка»



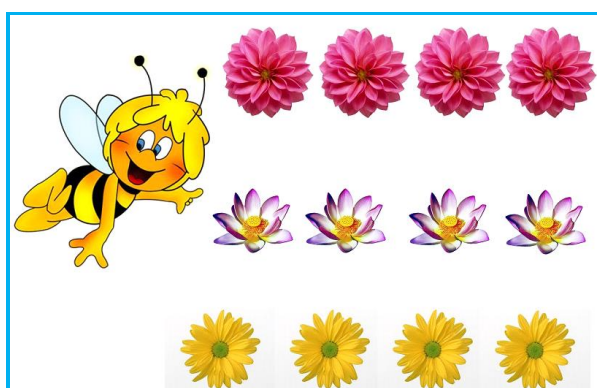
«Накорми Вини – Пуха»



«Помоги Красной Шапочке»



«Накорми птичку»

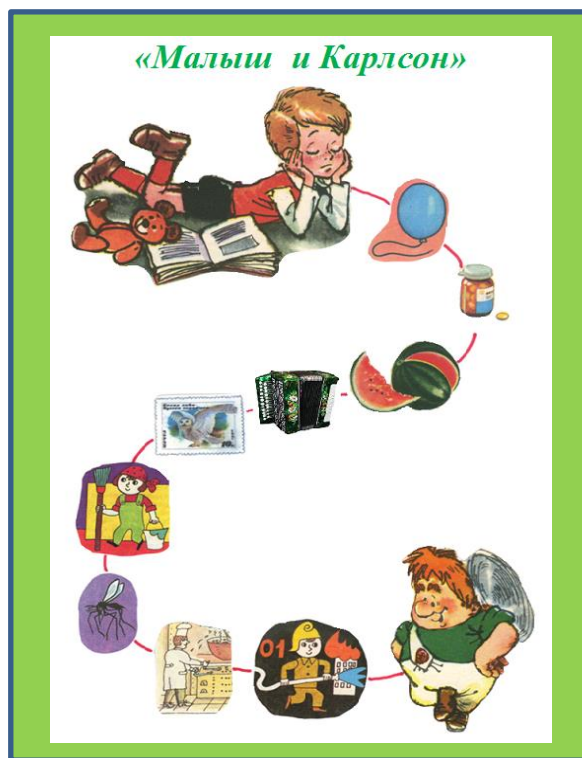


«Помоги Пчеле Майе»

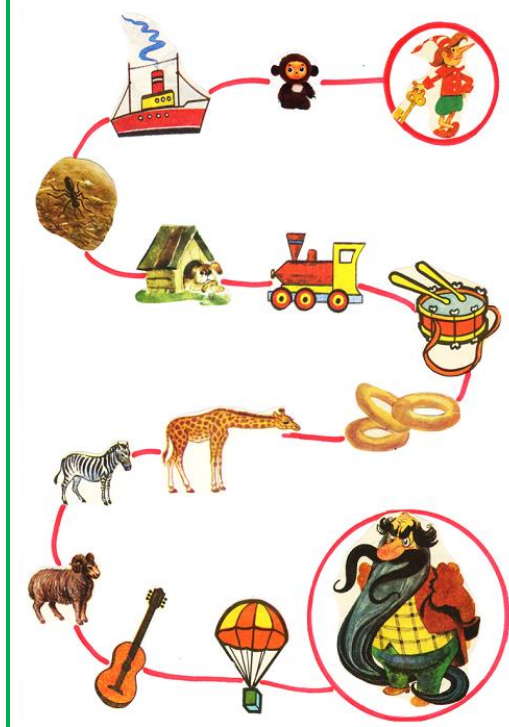


«Поросенок потерялся»

Некоторые примеры игр из комплекса «Дорожки слов».



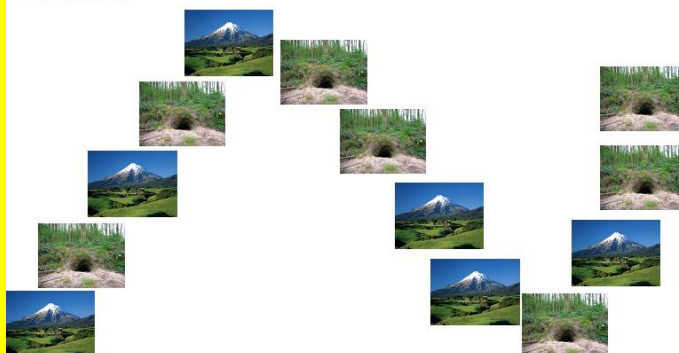
«Буратино и Карабас-Барабас»



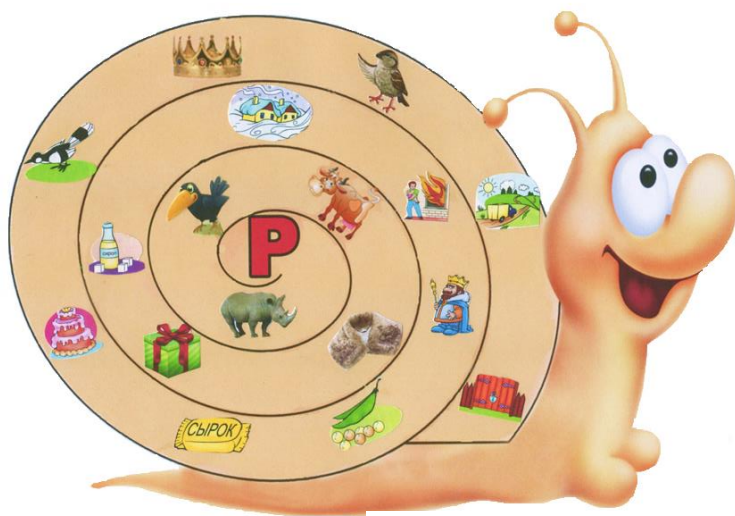
ВОРОНА-КОРОНА



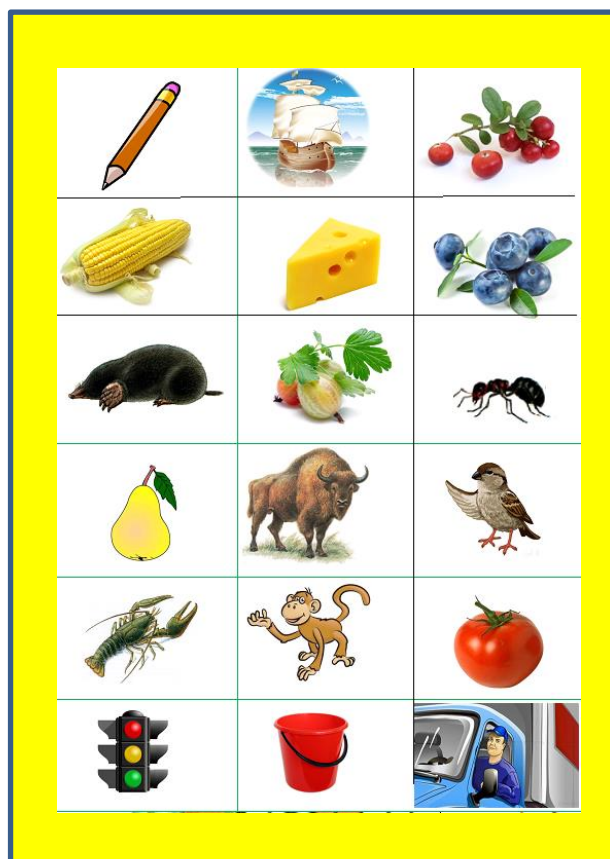
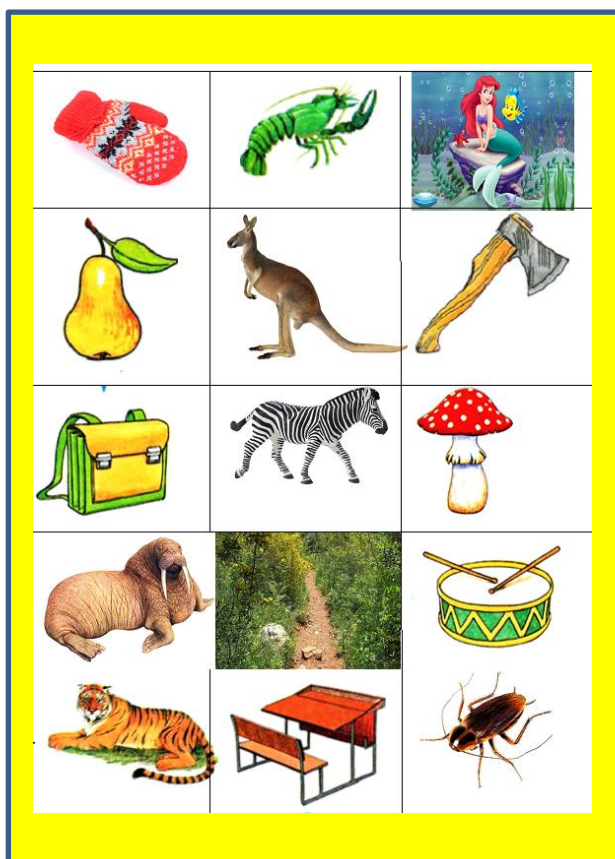
ГОРА-НОРА



Некоторые примеры игр из комплекса «Лабиринты».



Некоторые примеры игр из комплекса «Считалки со звуком Р».



Литература:

Л.Н. Смирнова, С.Н. Овчинникова. Большая книга логопедических игр. Астрель, Москва, 2010.

Пожиленко Е.А «Методические рекомендации по постановке у детей звуков «С», «Ш», «Р», «Л»: Пособие для логопедов».-СПб.:КАРО, 2006.

Школьник Ю.К. «Логопедия. Пособие по автоматизации свистящих, шипящих и сонорных звуков». Москва. ЭКСМО. 2006.

Косинова Е.Н. «Домашний логопед». РОСМЭН. 2008г.

Баскакина И.В. Лынская М.И., «Приключения Л. Логопедические игры». Москва. Айрес- пресс. 2010 г.