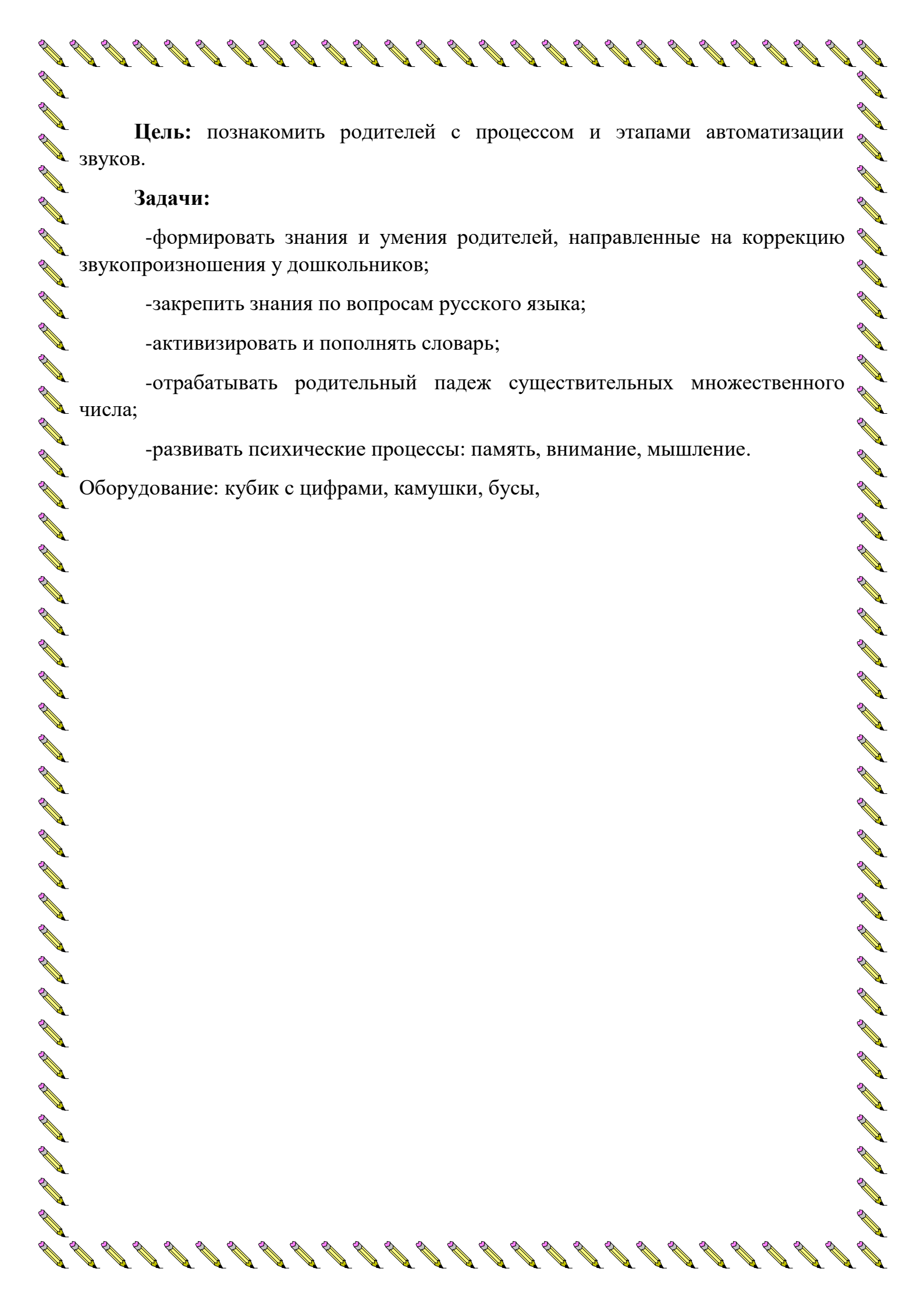


Семинар-практикум  
в форме деловой игры для родителей  
МДОБУ «Великосельский детский сад №14»

**«Автоматизация звуков  
и их введение в спонтанную речь»**

Подготовила и провела:  
Учитель-логопед Маранова Е. Н.

19.12.2023 г.



**Цель:** познакомить родителей с процессом и этапами автоматизации звуков.

**Задачи:**

-формировать знания и умения родителей, направленные на коррекцию звукопроизношения у дошкольников;

-закрепить знания по вопросам русского языка;

-активизировать и пополнять словарь;

-отрабатывать родительный падеж существительных множественного числа;

-развивать психические процессы: память, внимание, мышление.

Оборудование: кубик с цифрами, камушки, бусы,



## I. Вводная часть.

Логопед:

Речь ребенка формируется постепенно. В дошкольном возрасте большое внимание уделяется формированию правильного произношения звуков. Четкое, верное произношение необходимо для уверенного общения ребенка со сверстниками и взрослыми, гармонического развития и дальнейшего обучения в школе.

На этапе автоматизации главная цель – добиться правильного звукопроизношения поставленного звука во всех формах речи: в слогах, словах, в предложениях и в свободной речи. И легче, доступнее всего это происходит в игре, в игровых упражнениях - ведущем виде деятельности детей – дошкольников.

Занятия не должны сводиться к простому проговариванию, лучше использовать игровые приемы для поддержания устойчивого интереса к данному виду деятельности.

1) Сначала звук необходимо закрепить изолированно, т.е. отдельно от всех других звуков.

2) Далее необходимо закрепить произношение звука в слогах. При автоматизации в слогах мы соединяем согласный звук с гласными. Например, звук [с]:

- сначала отрабатываем прямые слоги: са, со, су, сы;

- затем обратные: ас, ыс, ос, ус;

- далее слоги, где звук находится между гласными: аса, асо, асы, ысы, ыса;

- и, наконец, слоги со стечением согласных (берутся те согласные, которые не нарушены у ребёнка): ста, спа, смы, смо, сну, ско и т.п.

Автоматизацию звука в слогах проводим в форме игровых упражнений.

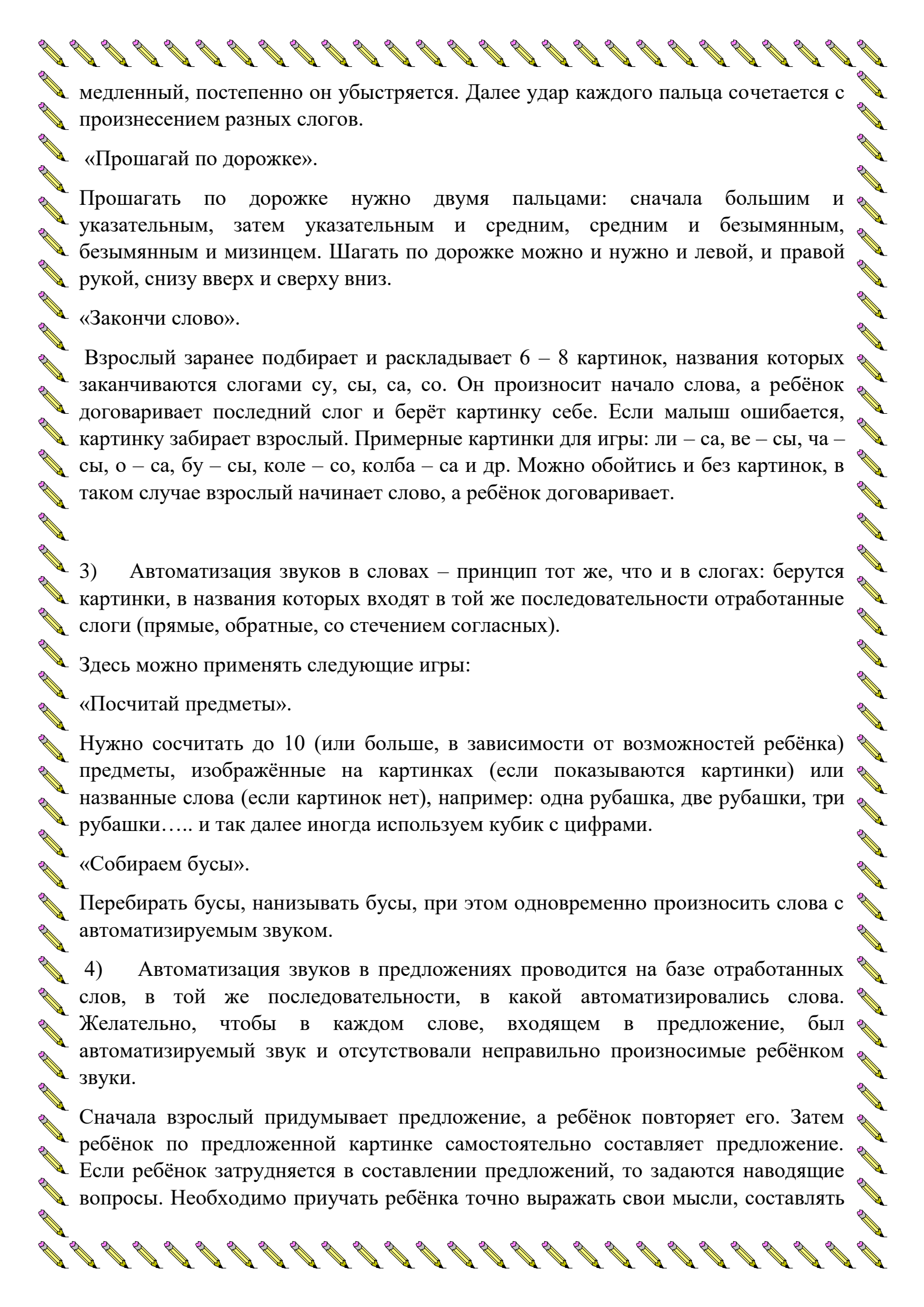
Можно использовать следующие упражнения:

«Здравствуй, пальчик!».

Большой палец поочередно здоровается (касается подушечкой) с остальными пальчиками, при этом ребёнок каждый раз произносит одинаковые или различные приветствия: слоги су, сы, са или другие.

«Поиграй на пианино».

Ребёнок сначала молча ударяет пальцами по столу (от большого пальца до мизинца и наоборот). Затем он проделывает то же, сочетая каждый удар с произнесением какого-то одного слога. Первоначальный темп выполнения



медленный, постепенно он убыстряется. Далее удар каждого пальца сочетается с произнесением разных слогов.

«Прошагай по дорожке».

Прошагать по дорожке нужно двумя пальцами: сначала большим и указательным, затем указательным и средним, средним и безымянным, безымянным и мизинцем. Шагать по дорожке можно и нужно и левой, и правой рукой, снизу вверх и сверху вниз.

«Закончи слово».

Взрослый заранее подбирает и раскладывает 6 – 8 картинок, названия которых заканчиваются слогами су, сы, са, со. Он произносит начало слова, а ребёнок договаривает последний слог и берёт картинку себе. Если малыш ошибается, картинку забирает взрослый. Примерные картинки для игры: ли – са, ве – сы, ча – сы, о – са, бу – сы, коле – со, колба – са и др. Можно обойтись и без картинок, в таком случае взрослый начинает слово, а ребёнок договаривает.

3) Автоматизация звуков в словах – принцип тот же, что и в слогах: берутся картинки, в названия которых входят в той же последовательности отработанные слоги (прямые, обратные, со стечением согласных).

Здесь можно применять следующие игры:

«Посчитай предметы».

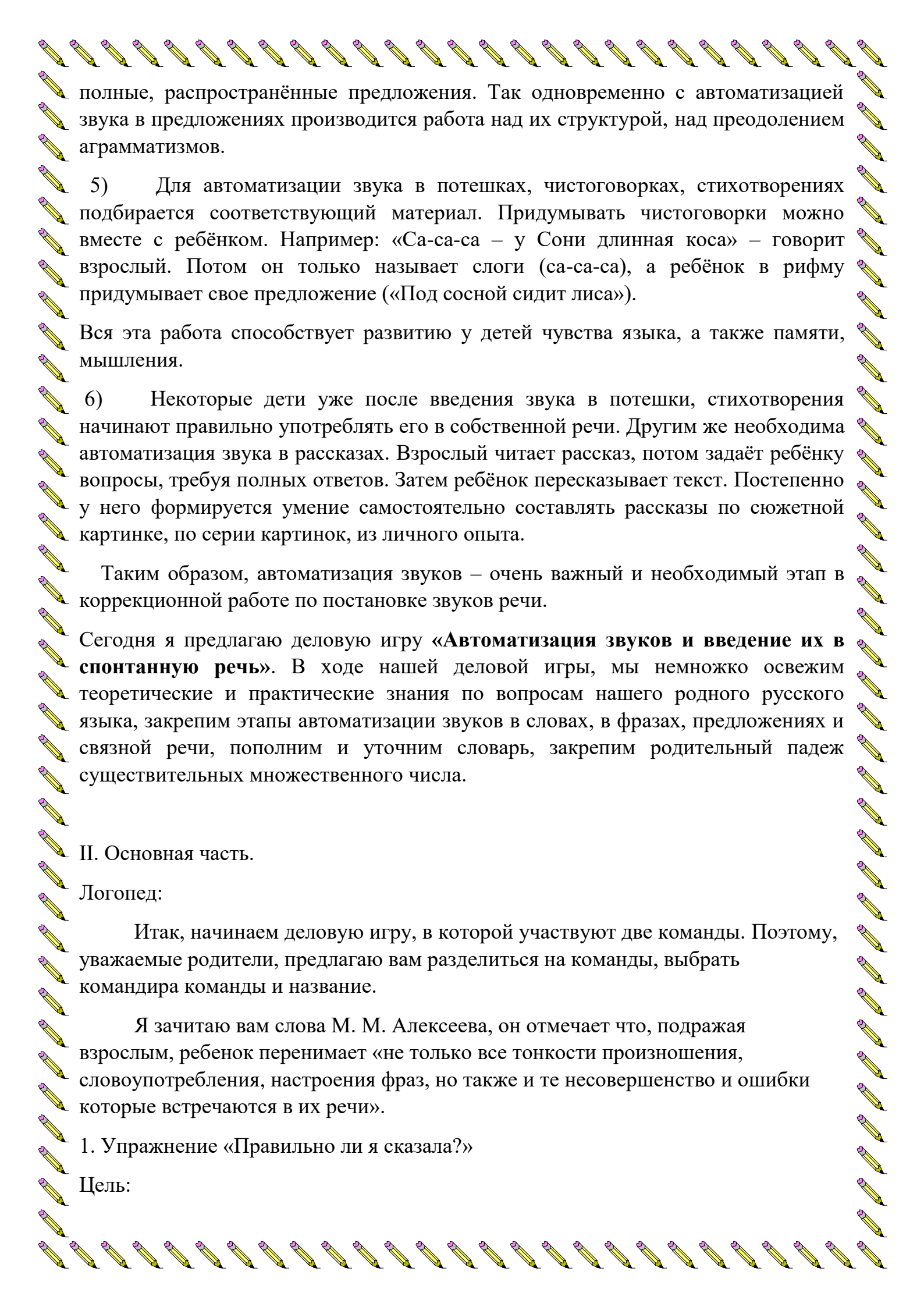
Нужно сосчитать до 10 (или больше, в зависимости от возможностей ребёнка) предметы, изображённые на картинках (если показываются картинки) или названные слова (если картинок нет), например: одна рубашка, две рубашки, три рубашки..... и так далее иногда используем кубик с цифрами.

«Собираем бусы».

Перебирать бусы, нанизывать бусы, при этом одновременно произносить слова с автоматизируемым звуком.

4) Автоматизация звуков в предложениях проводится на базе отработанных слов, в той же последовательности, в какой автоматизировались слова. Желательно, чтобы в каждом слове, входящем в предложение, был автоматизируемый звук и отсутствовали неправильно произносимые ребёнком звуки.

Сначала взрослый придумывает предложение, а ребёнок повторяет его. Затем ребёнок по предложенной картинке самостоятельно составляет предложение. Если ребёнок затрудняется в составлении предложений, то задаются наводящие вопросы. Необходимо приучать ребёнка точно выражать свои мысли, составлять



полные, распространённые предложения. Так одновременно с автоматизацией звука в предложениях производится работа над их структурой, над преодолением аграмматизмов.

5) Для автоматизации звука в потешках, чистоговорках, стихотворениях подбирается соответствующий материал. Придумывать чистоговорки можно вместе с ребёнком. Например: «Са-са-са – у Сони длинная коса» – говорит взрослый. Потом он только называет слоги (са-са-са), а ребёнок в рифму придумывает свое предложение («Под сосной сидит лиса»).

Вся эта работа способствует развитию у детей чувства языка, а также памяти, мышления.

6) Некоторые дети уже после введения звука в потешки, стихотворения начинают правильно употреблять его в собственной речи. Другим же необходима автоматизация звука в рассказах. Взрослый читает рассказ, потом задаёт ребёнку вопросы, требуя полных ответов. Затем ребёнок пересказывает текст. Постепенно у него формируется умение самостоятельно составлять рассказы по сюжетной картинке, по серии картинок, из личного опыта.

Таким образом, автоматизация звуков – очень важный и необходимый этап в коррекционной работе по постановке звуков речи.

Сегодня я предлагаю деловую игру **«Автоматизация звуков и введение их в спонтанную речь»**. В ходе нашей деловой игры, мы немножко освежим теоретические и практические знания по вопросам нашего родного русского языка, закрепим этапы автоматизации звуков в словах, в фразах, предложениях и связной речи, пополним и уточним словарь, закрепим родительный падеж существительных множественного числа.

## II. Основная часть.

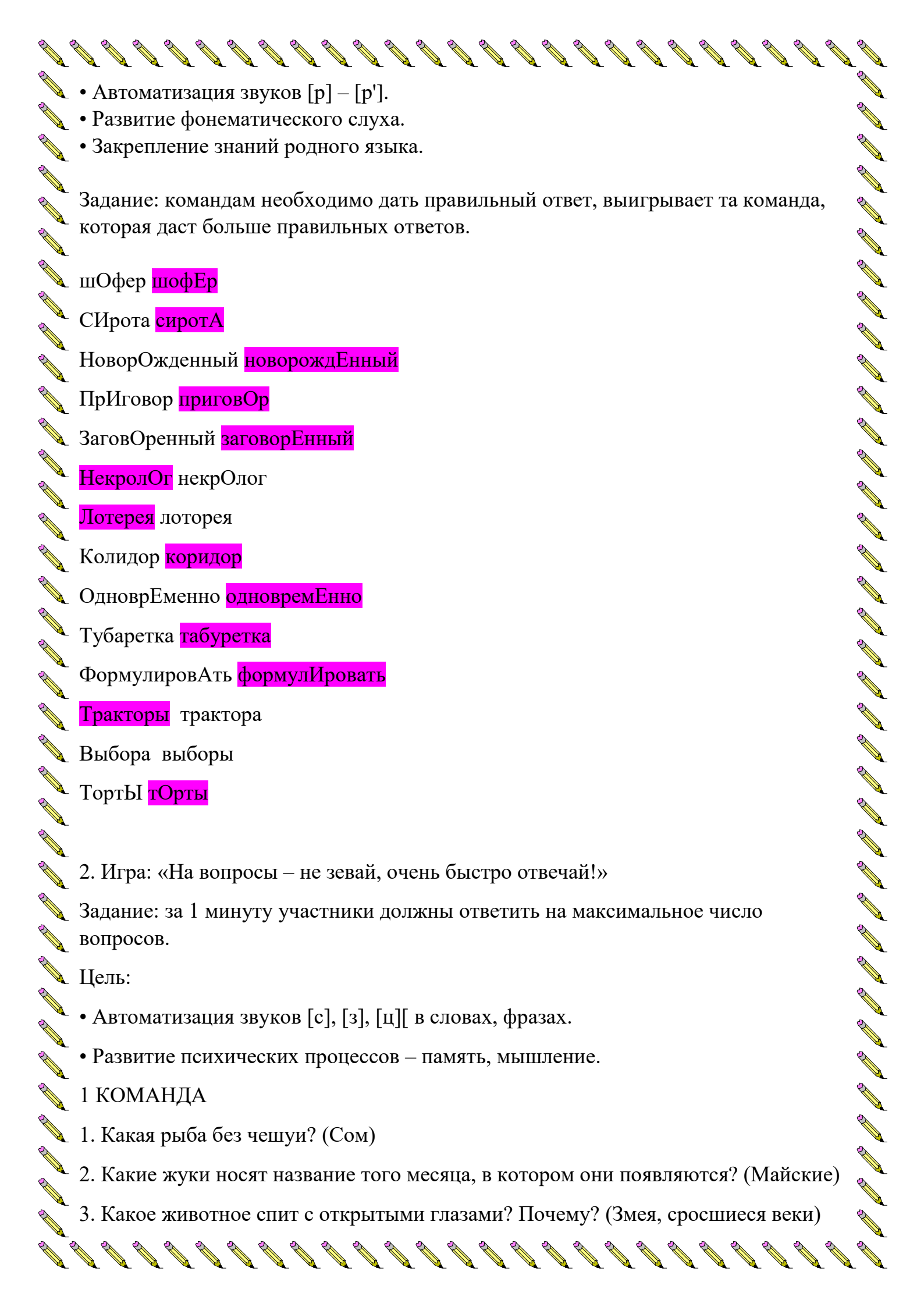
Логопед:

Итак, начинаем деловую игру, в которой участвуют две команды. Поэтому, уважаемые родители, предлагаю вам разделиться на команды, выбрать командира команды и название.

Я прочитаю вам слова М. М. Алексеева, он отмечает что, подражая взрослым, ребенок перенимает «не только все тонкости произношения, словоупотребления, настроения фраз, но также и те несовершенство и ошибки которые встречаются в их речи».

### 1. Упражнение «Правильно ли я сказала?»

Цель:

- 
- Автоматизация звуков [p] – [p'].
  - Развитие фонематического слуха.
  - Закрепление знаний родного языка.

Задание: командам необходимо дать правильный ответ, выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.

шофер **шофЕр**

СИрота **сиротА**

НоворОжденный **новорождЕнный**

ПрИговор **приговОр**

ЗаговОренный **заговорЕнный**

**НекрОлОг** некрОлог

**Лотерея** лотерея

Колидор **коридор**

ОдноврЕменно **одновременнО**

Тубаретка **табуретка**

ФормулировАть **формулировАть**

**Тракторы** трактора

Выбора выборы

ТортЫ **торты**

2. Игра: «На вопросы – не зевай, очень быстро отвечай!»

Задание: за 1 минуту участники должны ответить на максимальное число вопросов.

Цель:

- Автоматизация звуков [с], [з], [ц] в словах, фразах.
- Развитие психических процессов – память, мышление.

1 КОМАНДА

1. Какая рыба без чешуи? (Сом)

2. Какие жуки носят название того месяца, в котором они появляются? (Майские)

3. Какое животное спит с открытыми глазами? Почему? (Змея, сросшиеся веки)



4. Слепыми или зрячими рождаются зайчата? (Зрячими)

5. Какая корова сытнее живет - хвостатая или бесхвостая? Почему? (Хвостатая, потому что корова отгоняет от себя насекомых, и больше съедает травы.

Бесхвостой корове нечем отмахиваться от мух, ей приходится постоянно мотать головой и переходить с места на места).

6. Кто трижды родиться, прежде чем стать взрослым? ( Многие насекомые: яйцо, гусеница, взрослое насекомое).

## 2 КОМАНДА

1. Какая птица самая большая в мире? (Страус)

2. Трава от 99 болезней? (Зверобой)

3. Пингвин – птица или нет? (Птица)

4. Кто охраняет лесную поляну от вредных мух? (Стрекоза)

5. Какую птицу прозвали «крылатой кошкой»? (Сова)

6. Самый чистоплотный зверек? (Барсук)

Логопед:

Для, того чтобы сделать процесс автоматизации звука более увлекательным и эффективным, необходимо больше включать дидактических игр и лексико – грамматических упражнений, которые обогащают словарный запас, помогают отрабатывать грамматические категории, развивают память, мышление.

## 3. Игра «Один – много»

Цель:

• Автоматизация звуков [р] – [рь ] в словосочетаниях, фразах.

• Образование форм родительного падежа существительных множественного числа.

Ведущий	: Играющие:
Один ампер	много ампер
Один грамм	много граммов (исключение)
Один гектар	много гектаров (исключение)
<b>Нет окончания у единиц измерения в род. п. мн. ч.</b>	

одни шорты	много шорт
одни шаровары	много шаровар
одни ботфорты	много ботфорт

### Названия парных предметов без окончаний.

один абрикос	много абрикосов
один помидор	много помидоров
один гранат	много гранатов
одна груша	много груш (исключение)

Большинство слов, обозначающих названия овощей и фруктов, в родительном падеже множественного числа будут оканчиваться на -ов.

один башкир	много башкир
один болгарин	много болгар
один грузин	много грузин
один турок	много турок
один киргиз	много киргизов

Название национальностей, форму род падежа надо только запоминать.

#### 4. Упражнение «Четвертый лишний»

Цель:

- Автоматизация звука [р] в словах, словосочетаниях, фразах.
- Развитие психических процессов.
- Пополнение, уточнение словаря.

Задание: назвать лишнее слово, и объяснить почему оно лишнее?

#### 1 КОМАНДА

Вороной – коричневый – каурый – буланный.

Лишнее слово «коричневый», т. к этим словом в отличии от остальных не обозначается масть лошади.

Вороной - черный конь;

Каурый – светло – каштановый;

Буланный – светло – рыжий с черным хвостом и черной гривой.

#### 2 КОМАНДА

Цель:

- Автоматизация звука [р] в словах, словосочетаниях, предложениях.
- Развитие психических процессов.





• Пополнение, уточнение словаря.

Красный – рубиновый – коралловый – кумачовый.

Лишнее слово коралловый, т. к. это может быть и белый, розовый, и другие цвет коралла. Все остальные – обозначают оттенки красного.

Рубиновый – густой, темный, красный.

Кумачовый – ярко – красный.

Логопед:

Следующем этапом является автоматизация звука в предложениях. Просто придумывать предложения – это скучно! Поэтому вам придется быть изобретательными, чтобы заинтересовать ребенка. Можно обыграть задания.

## 5. Игра «Размышлялки»

Цель:

- Автоматизация, дифференциация звуков [с] – [ш] в предложениях.
- Уточнение, активизация словаря.

Задание: командам необходимо дать правильный ответ, выигрывает та команда, которая правильно ответит на все заданные вопросы.

### 1 КОМАНДА

1. Кто такой насмешливый человек?

Насмешливый человек – это человек, который любит насмехаться.

2. Кто такой смешливый человек?

Смешливый человек – человек, который легко может рассмешить.

3. Можно ли смешного человека назвать насмешливым?

Смешного нельзя назвать насмешливым.

### 2 КОМАНДА

Цель:



- Автоматизация звука [ж] в предложениях, введение их в речь.

- Уточнение, активизация словаря.

### 1. В чем разница между невежей и невеждой?

Невежа – это грубый, невоспитанный человек. Невежей можно также назвать любого, даже воспитанного по сути человека, если в конкретный момент он проявил неуважение, грубость и невежливость к кому-либо.

Невежда – глупый, не умеющий адекватно реагировать на критику, нежелающий исправляться. Такие люди не просто мало знают, они обижаются, если их пытаются исправить и имеют ложную уверенность в себе.

Логопед:

И вот, наконец дети довольно неплохо произносят звук в словах, в предложениях, и наступает последний этап автоматизации - в связной и самостоятельной речи.

### 6. АУКЦИОН пословиц, поговорок, чистоговорок

Цель:

- Автоматизация звуков [ш], [ж] в стихотворных текстах.

- Развитие фонематического слуха.

Я вам предлагаю заменить при произнесении звук ш – с, ж –з и почувствовать себе как тяжело детям говорить при автоматизации.

\*\*\*

У Маши ложка в каше.

Что делать нашей Маше?

Выложила кашу в плошку

И накормила кошку.

\*\*\*

Мышонку шепчет мышь:

«Ты все шумишь, шумишь?»



Мышонок отвечает мыши:

«Шуметь я буду тише, тише»

\*\*\*

Жужжит над жимолостью жук

Тяжелый на жуке кожух.

\*\*\*

Лежебока рыжий кот,

Отлежал себе живот.

\*\*\*

Вот детишки Маша, Миша.

Маша мельче, Миша выше,

Миша Маше что-то пишет

Отгадай, что пишет Миша.

\*\*\*

На окошке крошку мошку

Ловко ловит лапкой кошка.

\*\*\*

У ежа ежата, у ужа ужата.

Помните! Звук автоматизирован тогда, когда мы произносим его, не задумываясь. Ребенку же достаточно длительное время приходится постоянно контролировать свою речь: за доли секунды определить наличие отрабатываемого звука в слове или фразе, которую нужно произнести, определить его место в слове (начало, середина, конец). Надо не забыть и о том, как правильно произносится звук (положение языка, губ, правильный выдох). Добавьте к этому и то, что ребенку необходимо успеть оформить свою мысль, обдумать содержание высказывания, и вы поймете, какая трудная задача перед ним стоит. Поэтому никогда не торопите малыша, старайтесь внимательно его выслушать. Если, отвечая на вопрос, ребенок забыл правильно произнести звук, обязательно поправьте его. Делайте это доброжелательно, не повышая голоса.

III. Заключительная часть.

Логопед:



Взаимодействие всех взрослых необходимо для успешного речевого развития ребенка. Углубленная работа по автоматизации звуков с использованием игровых методов и приемов при содействии учителя – логопеда и воспитателей, ускорит процесс автоматизации звуков и введение их в свободную речь, повысит уровень речевого развития дошкольников и качество их подготовки к школе.

### 7. Рефлексия: «Закончи фразу».

Участникам команд предлагается встать в круг и закончить фразу одним предложением. Сегодня я узнала.... Меня сегодня удивило.... Больше всего мне понравилось..... Хотелось бы добавить.... И т. д.

Подведение итогов. Выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество голосов.

