**Тема: использование специально разработанного комплекса настольно - печатных игр «Карлуша учит говорить» для повышения эффективности работы по коррекции произношения свистящих звуков у детей дошкольного возраста.**

В процессе проведения коррекционных занятий с детьми дошкольного возраста отмечается слабая заинтересованность при предъявлении наглядно – печатного материала в виде картинок, карточек. Интерес быстро снижается, повышается утомляемость и как следствие снижается мотивация к исправлению своего дефекта. Так возникает очень важный вопрос: как сделать занятие по коррекции произношения у детей с особенностями психофизического развития интересными и увлекательными. С этой целью был разработан и создан комплекс настольно – печатных игр «Карлуша учит говорить».

Данный игровой комплекс предназначен для использования на занятиях, как элемент для стимулирования дошкольников и состоит из 19 разработанных игровых ситуаций, главным героем которых является попугай Карлуша.

Он на протяжении всех этапов работы над автоматизацией свистящих звуков сопровождает ребёнка. К игровым ситуациям были написаны короткие стихи, в которых содержится краткое описание истории, правил и инструкция к выполнению задания.

Первый этап работы по исправлению произношения свистящих групп звуков у детей направлен на выработку точности движений речевых органов, закрепление умения выполнять движения с определенной силой и в определенном темпе, переключение от одного движения к другому.

Для решения данных задач разработана серия из пяти игр: «Жемчужины», «Морские рыбки», «Сокровища пиратов», «У озера с Карлушей», «Морское дно».

Ребенок получает з инструкцию в стихотворной форме, а затем начинает выполнять задание, используя помощь взрослого. Каждое упражнение отрабатывается с учётом методических требований к проведению артикуляционной гимнастики. Возможность изменять тепм и время выполнения упражнений позволяют учитывать индивидуальные особенности ребёнка.

**Игра 1 «ЖЕМЧУЖИНЫ»**

*Цель:* укрепить мышцы артикуляционного аппарата, необходимых для правильного произношения свистящих звуков.

*Ход игры:* на игровом поле ребёнок видит береговую линию моря, недалеко от которого расположены раскрытые ракушки с жемчугом внутри, на котором изображения картинок – символов для проведения артикуляционной гимнастики. Жемчужины прикреплены к ним с помощью контактной ленты и являются съёмными. В нижнем правом углу - объёмная фигурка попугая Карлуши. А по нижнему краю игрового поля ряд кругов из контактной ленты (для прикрепления собранных жемчужин). Педагог даёт инструкцию к игре:

*В глубине пучинных вод*

*Клад затворником живёт.*

*В доме, маленькой ракушке*

*И не ведает забот.*

*Если клад суметь достать,*

*Язычок пойдёт плясать.*

*- Сними жемчужину и выполни упражнение, которое на ней изображено. После выполнения ты сможешь надеть жемчужину на ниточку для бус. Так, ты сможешь собрать бусы для нашего Карлуши.*

Ребенок делает выбор, выполняет упражнение и только тогда может закрепить жемчужину на первый, второй и т.д. кружок из контактной ленты и перейти к следующему упражнению. Педагог ненавязчиво направляет действия ребенка, помогая выбрать нужное упражнение. Так как жемчужин много, то мы можем эту игру использовать на нескольких занятиях.

Выйти из игры можно в любой момент, нажав кнопку возврата в главное меню.

**Игра 2 «МОРСКИЕ РЫБЫ»**

*Цель:* улучшить подвижность органов артикуляционного аппарата, увеличить объем, силу движений.

*Ход игры:* ребенок на игровом поле видит морское дно, объемное, плоскостное изображение дайвера. Педагог, предварительно, рассказывает ребёнку историю о том, как Карлуша решил отправиться на морскую рыбалку. В начале игры звучит стихотворение:

*В нашем море рыбка плыла.*

*Язычка она учила:*

*- на чешуйки посмотри,*

*упражненье повтори!*

На центр игрового фона «выплывает» (педагог имитирует движение, держа рыбку в руках) рыбка с картинкой - символом артикуляционного упражнения. Ребёнок должен игровой удочкой с магнитом на поплавке «словить» морского обитателя (на носу у рыбки прикреплён мини магнит). Просим ребенка назвать то, что он видит на чешуйках у рыбки, а после выполнить соответствующее упражнение. Контролируем, чтобы ребенок, не спеша и правильно артикулировал. После выполнения воспитанник кладёт рыбку в игрушечное ведёрко. Чтобы перейти к следующей артикуляционной позе, педагог производит те же действия, но уже с новой рыбкой.

**Игра 3 «СОКРОВИЩА ПИРАТА»**

*Цель:* продолжать развивать подвижность органов речевого аппарата и адаптацию ребёнка к дальнейшему логопедическому воздействию.

*****Ход игры*: на игровом поле ребёнок видит морской пейзаж с объёмным изображением Карлуши на переднем плане. За его спиной лодка в которой стоит сундук. Сундук выполнен в виде кармана в котором лежат монеты, в центре которой видим картинку, обозначающую определенное артикуляционное упражнение. Даем словесную инструкцию в стихотворной форме:

*Потерял пират сундук,*

*А Карлуша тут как тут!*

*Ты с Карлушей поиграй*

*и монетки сосчитай.*

*Чтоб монеты сосчитать,*

*С язычком нужно играть.*

- *Сможем сосчитать монетку, если выполним правильно и красиво упражнение для нашего язычка.* После этого ребенок выполняет определенные манипуляции и берёт из сундука монету за монетой. В конце игры считает, сколько монет он достал.

**Игра 4 «У ОЗЕРА С КАРЛУШЕЙ»**

*Цель:* подготовить артикуляционный аппарат к постановке звука;

*Ход игры:* Игровое поле представляет собой берег озера, на котором разбросаны в разнобой съёмные картинки, обозначающие упражнения для артикуляционной гимнастики. А в левом нижнем игру карман для карточек с такими же изображениями. Педагог даёт инструкцию:

*- Отыщи на картинке те предметы, которые будут появляться в рамке. Выполни упражнение для нашего язычка, которое обозначает эта картинка.*

В рамку учитель – дефектолог помещает рисунок предмета, который находятся на берегу. Ребенок должен отыскать нужный предмет и выполнить артикуляционное упражнение. После выполнения воспитанник снимает с игрового поля предмет, педагог меняет в рамке карточку.

**Игра 5 «МОРСКОЕ ДНО»**

*Цель:* развивать подвижность артикуляционного аппарата детей дошкольного возраста.

*Ход игры:*

Игра представлена в виде морского дна с объёмными фигурами предметов и морских обитателей. Семь морских звёзд спрятаны среди водорослей и имеют разную цветовую гамму, выполнены из двух открывающихся половинок. На нижней части имеется картинка, обозначающая определённое артикуляционное упражнение.

Педагог даёт инструкция в стихотворной форме:

*На морское дно взгляни,*

*Звёзд морских там отыщи.*

*Коль найдёшь ты это диво,*

*Открывай - ка торопливо.*

*Ты картинку рассмотри,*

*Упражненье выполни.*

Ребенок должен отыскать спрятавшуюся морскую звезду определённого цвета, или найти поочерёдно все звёзды на фоне морского дна. Педагог просит ребёнка открыть её, назвать то, что он видит и выполнить артикуляционное упражнение чётко и не спеша. Воспитанник выполняет и возвращается к поиску следующего объекта.

Следующий этап коррекционной работы – этап постановки и автоматизации звука [С], [З] в изолированной позиции. Постановка звука представляет собой процесс формирования артикуляции, обучения ребенка произношению звука в изолированном звучании, формируется навык правильного произношения изолированного звука, закрепляется слуховой, кинестетический образ звука.

Для качественного и быстрого достижения поставленных задач данного этапа предлагается две игры: «Шустрая Змейка», «Полёт пчелы».

На каждом игровом поле представлен герой - символ звука ([С] – змейка, [З] - пчела ). К каждой звуковой дорожке предъявляется своя инструкция:

- Посмотри, Карлуша прилетел в гости к змейке (пчеле) и не застал её дома. Она вышла погулять. Давай поможем ей вернуться побыстрее домой. Произноси звук [C] ([З]) пока она передвигается. Чем змейка ближе к дому, тем дольше произносим звук.

**Игра 6 «ШУСТРАЯ ЗМЕЙКА»**.

*Цель:* формирование навыков изолированного произношения поставленного звука [С].

*Ход игры:*игровое поле представлено в виде дорожки, а в верхнем левом углу видим саму змейку (герой – символ звука [С]), которая должна попасть к себе домой. Она прикреплена на контактную ленту и является съёмной. Ребенка просим ей помочь:

*- Карлуша прилетел в гости, а наша змейка ушла гулять - он не застал её дома. Давай поможем Змейке вернуться поскорее домой, но она сможет передвигаться только, если ты, будет правильно произносить звук [С]. Вдохни и на выдохе произнеси: ССС. Если воздух закончился, то остановись, вдохни и на выдохе опять продолжай.*

**Учитывается в этой игре длительность произношения. Чем ближе герой к своему домику, тем дольше просим произносить изолированный звук (Ссссссс). Ребенок следит взглядом за змейкой и произносит звук. Игра заканчивается, как только змейка попала к себе домой и встретилась с Карлушей.

**Игра 7 «ПОЛЁТ ПЧЕЛЫ»**

*Цель:* формирование навыков изолированного произношения поставленного звука [З].

*Ход игры :*

игровое поле представлено в виде поляны, а в верхнем левом углу видим саму пчелу (герой – символ звука [З]), которая должна попасть к себе домой. Она прикреплена на контактную ленту и является съёмной. Ребенка просим ей помочь:

*- Карлуша прилетел в гости, а наша пчёлка ушла гулять - он не застал её дома. Давай поможем Пчёлке вернуться поскорее домой, но она сможет передвигаться только, если ты, будет правильно произносить звук [З]. Вдохни и на выдохе произнеси: ЗЗЗ. Если воздух закончился, то остановись, вдохни и на выдохе опять продолжай*

Автоматизация звуков в слогах, предполагает выработку умения чётко произносить звук в прямых и обратных слогах, и представлена играми: «Баскетбол с Карлушей», «Посади пчелу на цветок», «Лесенка для зайки», «Слоговые пазлы».

В данных играх задействован так же просодический компонент речи (темп, ритм, сила голоса, голосовое выделение ударного слога). Опора идет не только на зрительный анализатор, но и на слуховой, что увеличивает эффективность коррекционной работы по автоматизации свистящих звуков у ребёнка дошкольного возраста.

**Игра 8 «БАСКЕТБОЛ»**

*Цели:* закрепление правильного произношения звука [С] в слогах.

*Ход игры:*

***Вариант 1.*** Просим ребенка поиграть с Карлушей в баскетбол. На игровое поле кладём мяч со слогом и просим ребёнка произнести слог. Если слог произноситься неправильно или искаженно, просим повторить ещё раз, пока не добьёмся плавного, правильного произнесения. После - мяч опускается в корзину – карман.

***Вариант 2.*** После облегченного варианта проговаривания слогов переходим к более сложному, где ребёнок должен повторить ритмический рисунок, состоящий из слогов. Внизу педагог выкладывает из кругов зрительный образ, на который ориентируется. Кладём мяч перед ребёнком с нужным слогом. Ребёнок рукой помогает перекатывать мяч по игровому полю, проговаривая слоги в определённом ритме. Ритмические рисунки меняются, так же как и слоги.

***Вариант 3.*** Следующий вариант игры «Баскетбол» проводится с закрытыми и открытыми слогами. Внизу игрового поля мы выкладываем карточку со строчкой из трёх – четырёх слогов. Обращаем внимание ребёнка на то, что один из этих слогов выше, чем все остальные. Поэтому его нужно произносить громче. Напоминаем о понятии ударение. Перед началом работы даём свой образец речи, а затем просим повторить. Если ребёнок понял алгоритм действий, можно переходить к самой игре непосредственно. Ребёнок ведет мяч по игровому полю, совершая прыжки в соответствии с ритмическим рисунком внизу. В месте, где воспитанник должен громче произнести слог, баскетбольный мяч «подпрыгнет» выше. При неправильном воспроизведении, просим ещё раз повторить.

**Игра 9 «ПОСАДИ ПЧЕЛУ НА ЦВЕТОК»**

*Цель:* закрепление правильного произношения звука [З] в слогах.

*****Ход игры:* Игровое поле представляет собой поляну, с цветком со съёмными, меняющимися сердцевинками в верхнем правом углу и съёмной фигуркой пчелы (на контактной ленте) слева от цветка . Нужно снять пчелу и начать произносить изолированный звук З изображая её полёт. После правильного произношения посадить пчелу на цветок, для сбора нектара (гласный звук). Ребенок должен присоединить согласный звук к гласному. Используем все варианты открытых слогов.

**Игра 10 «ЛЕСЕНКА ДЛЯ ЗАЙКИ»**

*Цель:* формировать правильное произношение звука З в слогах, развивать высоту голоса.

*Ход игры:* на игровом поле фон леса, избушка с лестницей, со слогами на каждой ступеньке. Педагог предлагает узнать, чья эта избушка, а для этого, нужно постучать в дверь. Ребенок открывает прорезанную дверь в избушку. Внутри он видит съёмного, прикреплённого на контактную ленту, зайку. Тут же даётся инструкция к игре в стихотворной форме.

*Раз, два, три, четыри, пять,*

*Вышел зайчик погулять.*

*По ступенькам с ним шагай,*

*За ним слоги повторяй.*

*Чем ступенька ниже,*

*Тем голосок тише.*

Героя ребёнок ставит на ступеньку, которая пружинит, за счёт мягкой основы внизу. Ребенок должен повторить слог. Обращаем внимание, что голос произносит их с разной высотой, чем ниже, тем тише. А затем, поднимается снизу-вверх. Голос при произнесении слогов усиливается от тихого до громкого.

**Игра 11 «СЛОГОВЫЕ ПАЗЛЫ»**

*****Цель:* автоматизировать звук [З] в слогах.

*Ход игры:* на экране появляются пазлы, на которых, изображены слоговые ряды. Даём инструкцию: "Повтори слоги с каждого кусочка ****пазла и сможешь открыть сюрприз, который спрятан". Ребенок повторяет правильно слоги и щелчком по части пазла открывает кусочек картинки. В конце задания ребенок поощряется минутным кусочком мультфильма «Попугай Кеша». Это мотивирует нашего воспитанника и вызывает интерес к заданию.

После отработки изолированного звука и автоматизации звука в слогах необходимо перейти к автоматизации звука в словах. Благодаря играм «Голодная обезъянка», «Весёлый художник», «Вредный волк» коррекционная работа приобретает более эффективную и интересную форму.

Речевой материал подобран с учётом методических рекомендаций по автоматизации свистящих звуков.

**Игра 12 «ГОЛОДНАЯ ОБЕЗЬЯНКА»**

*Цель:* автоматизировать звук [С] в словах.

*Ход игры:* материал подобран с учетом принципа усложнения. Сначала работа проводится со словами, у которых звук в начале слова, затем в середине и в конце. Также имеются слова со стечением согласных звуков.

Педагог рассказывает ребёнку историю, которую увидел однажды Карлуша, пролетая мимо - про жадную обезьянку.

На игровом поле две забавные обезьянки. В центре стоит пустая корзина - карман. Одна из обезьянок с бананом, а вот вторая - смотрит на неё.

*- Посмотри, она просит нас достать и для неё бананы. Сорви банан с дерева. Назови то, что на нём изображено. Чётко проговорив звук [C] в слове. Только после этого, ты сможешь положить банан в корзину и сорвать ещё один.*

Так как слов очень много, то это игровое упражнение рассчитано на несколько занятий.

**Игра 13 «ВЕСЁЛЫЙ ХУДОЖНИК»**

*Цель:* закрепить правильное произношение звука [З] в словах.

*Ход игры:* перед ребёнком световой планшет, на котором лежит картинка, имитирующая художественный холст. Педагог включает подсветку и просит ребёнка ответить, что он видит на холсте. Вырисовывается контур фигуры. Ребенок называет, при этом контролируя правильное произношение автоматизируемого звука. С ребенком проводим беседу по картинке: «Какого цвета может быть?», «Из какого материала может быть сделан?», «Как используют?» и т.д. В игре используются слова с разной позицией звука: начале, середине, конце слова.

**Игра 14 «ВРЕДНЫЙ ВОЛК»**

*Цель:* автоматизировать правильное произношение звука [З] в словах.

*Ход игры:* в начале игры даётся инструкция для ребенка, с предварительной историей развития сюжета.

*Зайка по полю гулял*

*И картины рисовал.*

*Но случилась неприятность,*

*Волк картины все порвал.*

*Ты картины собери*

*И что видишь, назови.*

Нужно отыскать вторую половинку картины, расположенной в верхнем левом углу, она в рамке, для привлечения зрительного внимания. Если нашлась нужная половинка среди других, нужно снять с контактной ленты и прикрепить в рамку ко второй половинке. Игра продолжается, пока ребёнок не соединит все половинки картинок.

Для продолжения работы над закреплением условно-рефлекторных речедвигательных связей, для повышения эмоциональной заинтересованности ребёнка, были разработаны интерактивные игры «Цветы для слона», «Апельсины для жирафа», «В гости к друзьям», «Морковка для зайки», которые включены в игровой комплекс «Карлуша учит говорить».

**Игра 15 «ЦВЕТЫ ДЛЯ СЛОНА»**

*Цель:* автоматизация звука [С] в чистоговорках

*Ход игры:* На рабочем фоне - картинка со слонёнком. Внизу растёт цветок, а над ним ведро с водой.

- *Посмотри, слонёнок очень хочет порадовать Карлушу и вырастить для него цветы. Поможем ему . Ведь цветы нужно поливать, для того, чтобы они выросли. А цветы необычные, они умеют разговаривать. Возьми капельку воды из ведёрка, прочитай (повтори за мной) слог, и помести в кармашек на цветочке. А я озвучу предложение, которое написано на цветочке. Повтори его за мной .*

Ребёнок начинает доставать капли со слогами, для «полива» нашего растения. Учитель – дефектолог читает надпись на цветах, а ребёнок за ним повторяет. Получается чистоговорка.

Учитель - дефектолог перед занятием отбирает речевой материал и выкладывает в определённой последовательности.

**Игра 16 «АПЕЛЬСИНЫ ДЛЯ ЖИРАФА»**

*Цель:* автоматизировать звук [C] в предложениях.

*Ход игры:* игровое поле представляет собой джунгли с объёмным изображением самки жирафа и маленького жирафёнка. Предлагаем покормить его апельсинами. В игре имеется два комплекта: с картинкой и просто с надписями (для читающих детей). Ребёнок произносит предложение. Если оно без звуковых ошибок, апельсин прячем в потайной карман возле маленького жирафёнка (съел апельсин). Берём следующий фрукт.

**Игра 17 «В ГОСТИ К ДРУЗЬЯМ»**

*Цель:* продолжать закреплять условно – рефлекторные речедвигательные связи.

*Ход игры:* ребенку мы даем инструкцию: «Карлуша хочет тебя познакомить со своими друзьями. К кому мы попадем в гости, узнаем постучав в дверь дома». Ребенок открывает двери жилища и видит одного из героев, который прикреплён на контактную ленту. Ребенку предлагается повторить предложение за героем. Отводиться время для повторного произнесения предложения, а затем задаётся вопрос: «Сколько в этом предложении слов?» нужно выбрать вариант ответа среди цифр, расположенных в верхнем правом углу и нажать пальчиком на нужную кнопку. Кнопки на мягкой основе.

**Игра 18 «МОРКОВКА ДЛЯ ЗАЙКИ»**

*Цель:* автоматизировать звука [З] в словосочетаниях и предложениях.

*Ход игры:* Перед игрой мы даём пояснение ребёнку о том, что зайка хочет угостить Карлушу морковкой. Задаём вопросы: «Где растет морковка?» …. Сообщаем, что отправляемся вместе с нашим героем в огород, за морковкой. Тут же даём инструкцию к заданию в стихотворной форме.

*Эх, зайчишка шалунишка,*

*Он по кочке прыг да прыг.*

*Ты по кочке прыгнуть помоги,*

*Да и слог произнеси.*

*А, чтобы мирковочку*

*для зайки сорвать,*

*словосочетания нужно повторять.*

Ребёнок игрушку зайца и имитируя движение начинает движение к огороду. Он прыгает по кочкам со слогами. Кочки со слоги съемные и меняются (закрытые и открытые). Добравшись до грядки, произносим вторую часть инструкции:

*Морковку с грядки ты сорви,*

*И словосочетание повтори*.

Ребенок выдёргивает морковь (морковки прикреплены на контактную ленту за забором) и повторяет словосочетания, а затем отправляются её в ведро - карман. Речевой материал педагог подбирает заранее и может менять в зависимости от успехов ребёнка.

Завершает работу по автоматизации свистящих звуков в игровом комплексе «Карлуша учит говорить» игра «Болтливые матрёшки». Использование данной игры позволит решить проблему активизации речевого потенциала ребёнка, поможет детям с особенностями психо – физического развития закрепить звук в речи.

**Игра 19 «МАТРЕШКИ»**

*Цель:* автоматизировать звука [З] в чистоговорках.

Ход игры: даётся инструкция.

*Болтливые матрёшки,*

*Говорят чистоговорки.*

*Будь болтливым и ты,*

*За ними, с Карлушей, повтори.*

Ребёнок видит на игровом поле леса матрёшку. Каждая матрешка состоит из двух половинок, которые крепятся на контактную ленту. Педагог снимает всех матрёшек, а ребёнок должен собрать их обратно, начиная от самой маленькой до самой большой. Необходимо подобрать подходящие половинки и прикрепить на игровое поле, произнося чистоговорку, предлагаемую педагогом. Ребенок должен запомнить её и повторить, используя в речи автоматизируемый звук.

Используя в своей практике игру «Карлуша учит говорить», педагог имеет ряд преимуществ:

* игровой комплекс на занятии выступает средством, активизирующим коррекционную работу (качественно усиливает функцию учителя-дефектолога, повышает скорость обмена информацией между ребенком и педагогом, оперативности принятия решения);
* позволяет создать ситуацию, в которой деятельность детей реализуется в игровой форме;
* учитывает индивидуальные особенности и дифференцированный подход;

Преимущества использования игрового комплекса для ребенка:

* использование игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной. В процессе работы на их основе у детей формируются необходимые речевые навыки, а в дальнейшем и самоконтроль за своей речью;
* повышается мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;
* формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т. к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности;
* высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей.