



- дизартричних порушень. *Дефектологія*. 2007. № 2. С. 27-31.
4. Мастюкова Е. М., Ипполитова М. В. Нарушения речи у детей с церебральным параличом. М., 1985. 236 с.
 5. Рібцун Ю. В. Корекційна робота з розвитку мовлення дітей п'ятого року життя із фонетико-фонематичним недорозвитком мовлення : програмно-методичний комплекс. Тернопіль : Мандрівець, 2014. 272 с.
 6. Хрестоматія з логопедії. Історичні аспекти. Дислалія. Дизартрія. Ринолалія : К. : КНТ, 2008. 380 с.
 7. Шеремет М. К. Корекція просодичної сторони мовлення у дітей старшого дошкільного віку з дизартрією: Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2013. 192 с.

УДК 376-056.264-053.4:81'233'342.2

Л. В. Мороз

*кандидат педагогічних наук, доцент
Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка*

Ю. С. Белікова

*магістрант спеціальності
Спеціальна освіта
(Логопедія. Спеціальна психологія)
Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка*

ОСОБЛИВОСТІ МЕТОДИКИ АВТОМАТИЗАЦІЇ ЗВУКІВ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ІЗ ЗАГАЛЬНИМ НЕДОРОЗВИТКОМ МОВЛЕННЯ ЗАСОБАМИ ГРИ

У статті представлена авторська методика автоматизації звуків у дітей із загальним недорозвитком мовлення старшого дошкільного віку. Особливістю запропонованої методики є

корекція звуковимови у поєднанні з ігровою діяльністю.

В статті представлена авторська методика автоматизації звуків у дітей з общим недоразвитием речи старшего дошкольного возраста. Особенностью предложенной методики является коррекция звукопроизношения в сочетании с игровой деятельностью.

The article presents the author's method of sound automation in children with general speech underdevelopment of older preschool age. A feature of the proposed technique is the correction of sound pronunciation in combination with gaming activities.

Ключові слова: *корекція звуковимови, гра, ігрові вправи, слова, автоматизація, ігрова діяльність.*

Ключевые слова: *коррекция звукопроизношения, игра, игровые упражнения, слова, автоматизация, игровая деятельность.*

Key words: *sound pronunciation correction, game, game exercises, words, automation, game activity.*

Постановка проблеми. Автоматизація звуків – це один із найдовших і найважчих етапів корекційно-логопедичного процесу. Автоматизація звуку – це закріплення правильних рухів артикуляційного апарату для правильної вимови будь-якого звуку. У процесі автоматизації звук послідовно проходить кілька етапів: автоматизація звуку в складах (прямих, зворотніх, зі збігом приголосних); автоматизація звуку в словах (на початку слова, середині, вкінці); автоматизація звуку в реченні; автоматизація звуку в чистомовках та віршах; автоматизація звуку в коротких, а потім довгих оповіданнях; автома-

тизація звуку в мовленні.

Етап автоматизації у дітей із загальним недорозвитком мовлення, зазвичай дуже тривалий, цим дітям довго не вдається закріплення звуків. Крім того, у таких дітей часто спостерігаються розгальмування, гіперактивність або, навпаки, замкнутість, низька працездатність. Часом проходить тривалий час наполегливих занять, перш ніж дитина звикає до нових звуків із правильною артикуляцією. Коли етап автоматизації триває надто довго, діти стомлюються та втрачають інтерес до логопедичних занять, що спричиняє зниження ефективності результатів. Така ситуація змушує логопеда шукати нові цікаві ігрові методи і прийоми. Тому актуальною темою сьогодні є впровадження гри та ігрової діяльності на етапі автоматизації звуків для дітей із загальним недорозвитком мовлення.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблеми автоматизації звуків та особливості цього процесу досліджувалися такими фахівцями: Л. Комарова, І. Москальова, О. Архипова, І. Южанина, Л. Стахова, Н. Жукова, Ю. Рібцун.

Велика кількість ігрового матеріалу, серія логопедичних альбомів для автоматизації звуків розроблені Л. Коморовою.

Також дуже багато різноманітного та цікавого ігрового матеріалу розроблено Ю. Рібцун. У логопедичних групах спеціальних дошкільних навчальних закладів компенсуючого типу для дітей із порушеннями мовлення існує своя специфіка про-

ведення ігрової діяльності, пов'язана з мовленнєвими особливостями дітей [5; 6].

Мета статті – висвітлити можливості та особливості методики автоматизації звуків у дітей старшого дошкільного віку із загальним недорозвитком мовлення.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гра є соціальним явищем, зумовленим розвитком суспільства і його культури. У грі дитина долає суперечність між прагненням до більшої самостійності, активної участі у житті дорослих із реальними можливостями щодо цього.

У дошкільному віці гра стає провідним видом діяльності не тому, що вона займає найбільше часу дитини, а тому, що зумовлює якісні зміни у її психіці.

Гра дошкільнят має рольовий характер, її передумови формуються у предметній діяльності дитини раннього віку, якому притаманні: відокремлення дій від предмета, узагальнення їх; використання дитиною неформлених предметів як замінників інших; відокремлення своїх дій від дій дорослих і виникнення особистих дій дитини; порівняння своїх дій з діями дорослих і ототожнення їх; відтворення дитиною у своїх діях дій дорослих, які відображають у певній послідовності відрізки їхнього життя.

Дослідники: Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Усова тощо відзначають, що саме в процесі ігор, найбільш повно розкривається особистість дитини, тому гра є засобом її всебічного розвитку [2].

Серед сучасних дослідників, які



займаються питаннями оптимізації процесу автоматизації звуків, можна виділити наступних: Л. Комарова, І. Москальова, В. Болба, О. Скорик, М. Шеремет.

Для того, щоб утримати увагу дітей у процесі логопедичного заняття необхідно використовувати різноманітні ігрові вправи. Зробити завдання для дітей цікавими, емоційно забарвленими, розвиваючими, пізнавальними допомагають різноманітні прийоми.

Використання різноманітних ігрових методик і прийомів на різних етапах логопедичного впливу дозволяє прискорити процес автоматизації поставлених звуків у дитячому мовленні і зробити цей процес більш цікавим як для дитини, так і для педагога.

Застосування ігор дозволяє вирішити відразу кілька завдань: викликати в дитини бажання брати активну участь в процесі виправлення порушень звуковимови; розширити і збагатити діапазон ігрових умінь і навичок; підвищити пізнавальну активність і працездатність дітей; активізувати процеси сприйняття, уваги, пам'яті; плавно регулювати поведінкові труднощі дітей, поступово привчаючи їх дотримуватись правил гри.

Кожне корекційно-логопедичне заняття із автоматизації включає три частини – вступну, основну і заключну.

Вступна частина заняття включає ритуал вітання і планування ігор та вправ, яким буде присвячено заняття. Кожне заняття завжди починається з привітання, що виконує

важливі функції встановлення (на початкових заняттях) або підтвердження (на наступних заняттях) емоційно-позитивного настрою.

Основна частина заняття за своїм змістом являє реалізацію відповідного етапу корекційно-логопедичної програми та має такі складові: вправи для розвитку дрібної моторики; вправи для дихання; артикуляційні вправи; вправи з мовним матеріалом.

Заключна частина заняття – це своєрідне підбиття підсумків того, що було на занятті.

Нижче наведено план корекційно-логопедичного заняття за темою «Автоматизація звука [ж],[ш] в словах» за допомогою ігрової діяльності.

Заняття з автоматизації звука [ж], [ш] за допомогою ігрової діяльності

Тема: Автоматизація звука [ж], [ш] в словах.

Мета: закріпити правильну вимову звука [ж], [ш] в складах, словах; розвивати фонематичний слух та фонематичне сприйняття; збагачувати словник дитини словами зі звуком [ж], [ш]; розвивати слухову увагу, пам'ять; виховувати пізнавальний інтерес до логопедичного заняття.

Обладнання: іграшкове жабеня та бджілка, дидактична гра «Допоможи бджілці» з предметними картинками, дидактична гра «Сезоний одяг» з предметними картинками, технічні засоби навчання, картинка хмарки.

Хід заняття:**I. Організаційний момент:**

Ми запропонували дітям, познайомитися з маленьким Жабеня, яке завітало до нас на заняття. З якої букви починається слово жабеня? Діти відповідають, що з букви [ж]. Жабка вітається з дітьми віршиком.

Як же довго я скакало,
всім доречі поясняло,
я веселе Жабеня,
і кажу: «Привіт це я!»
А скажіть мені друзі,
з якого звука починається моє ім'я?

Так гаразд ви молодці,
Звісно ж це веселий Ж.

II. Основна частина:**1. Пальчикова гра «Ква-ква»**

Жабка пропонує дітям пограти у веселу пальчикову гру (робимо вправи пальчиками згідно вірша).

У воді сидить охоче,
Та не риба і не рак.
Вистромля булькаті очі
І співає: «Ква-ква-ква»
Хто це діти (Жабеня).

Дихальна гра «Хмарка».

Пропонуємо дітям познайомитись із веселою хмаркою (заламінована картинка хмарки). Рис. 3.1 Діти імітують гудіння вітру з різною висотою голосу та силою видиху.




Рис. 1. Картинка хмарки для дихальної вправи

2. Артикуляційні вправи для звуків [ж],[ш].

Разом з дітьми ми відкривали яскраві зображення назв артикуляційних вправ і робили ці вправи разом. «Чашка», «Грибок» (рис. 2., рис.3.).

« Чашка »
Готує артикуляційний апарат до поставлення звуків [Р], [Ш], [Ж], [Ч]



МЕТА: зміцнювати м'язи бічних країв язика. Відпрацьовувати його піднімання.

ЗМІСТ: широко відкрити рот. Широким язиком потягтися до верхніх зубів, але не торкатися їх. Дитині можна сказати: « Уяви, що я налила у твою чашку воду, а ти мусиш її тримати, не виливаючи». Утримуючи в цьому положенні 10 – 15 сек.




Рис. 2. Артикуляційні вправи «Чашка»

« Грибок »
Готує артикуляційний апарат до поставлення звуків [Р], [Ш], [Ж], [Ч]



МЕТА: вміти утримувати язик біля верхнього піднебіння, розтягуючи під'язикову вуздечку.

ЗМІСТ: усміхнутися, трохи відкрити рот і присмоктати широкий язик до піднебіння, потім відкрити рот широко. (Язик нагадуватиме тонку шапку гриба, а розтягнена під'язикова зв'язка – його ніжку). Утримувати 10 – 15 сек.



Рис. 3. Артикуляційні вправи «Грибок»

3. Гра тантамареска «Хто я?»

Дитина одягає маску із зображенням жука (Рис. 3.) і запитує в групи (це підгрупове заняття? Тоді потрібно зазначити).

- Я істота чи не істота? Діти відповідають, що так.
- Я рослина? Ні!
- Я комаха? Так!
- Як я кажу? Діти відповідають ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж (звуконслідують звук [ж]).
- Я жук? Діти відповідають, що так. Разом кажемо, жук каже ж-ж-ж.

Наступна дитина одягає маску-тантамареску із зображенням шапки (рис. 3.) і запитує:

- Я людина? Ні!
- Я одяг? Так!
- Зимовий? Так!
- Мене носять на голові? Так!
- Я шапка? Так!

Ставимо питання дітям на який звук починається слово «шапка».

4. Гра «Сезонний одяг»

Жабка пропонує дітям допомогти розсортувати одяг.

Сортуємо літній та зимовий одяг (шапка, шарф, шкарпетки, шуба, шорти, шляпа, шаль) на магнітній дошці за питаннями, куди який одяг. Кожен одяг називаємо чітко і вірно (рис. 4.).

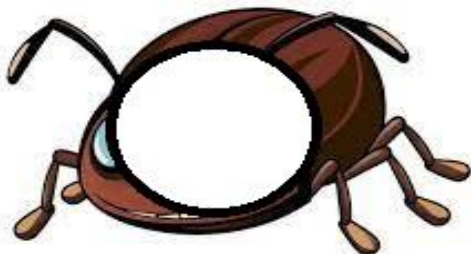


Рис. 4. Маска-тантамареска жука та шапки



Рис. 5. Гра «Сезонний одяг»



5. Дидактична гра «Допоможи бджілці».

Жабка просить дітей допомогти їй подружці бджілці у сортуванні картинок, де звуки [ж] і [ш] знаходиться в різних позиціях. Є 3 вулики: в 1 – звук [ж] і [ш] знаходиться на початку слова, в 2 – всередині слова, в 3 – в кінці.

6. Гра «Відгадай загадку».

Жабка та бджілка пропонують дітям пограти з ними і відгадати загадки:
Хоч не шию я ніколи,
Голочок в мене доволі (*їжак*).

Гострим він завжди буває,
Хліб смачний нам нарізає (*ніж*).

Стало в нірці тіснувато,
Підросли вже (*мишенята*).

7. Гра «Знайди звук».

Жабка продовжує гратися з дітьми, називає слова зі звуками [ж],[ш]. Діти уважно слухають і, почувши слова зі звуками [ж],[ш] – плескають в долоні (ніж, ніс, жар, пар, їжак, ковпак, шарф, ніж, носик, шкарпетки, жакет, пакет, шишка).

III. Підсумок заняття. Наше маленьке Жабеня дякує всім за заняття і дуже задоволене вашими результатами.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Використання ігрових занять під час логопедичної роботи з дітьми старшого дошкільного віку із загальним недорозвитком мовлення спрямовано на підвищення інтересу та мотивації до важкого та тривалого процесу автоматизації звуків. Засто-

сування ігрових методик перетворює цей етап на цікавий та різноманітний процес, що прискорює автоматизацію звуків у дітей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брушневська І. Механізми становлення мовлення дітей у ранньому віці. *Педагогічний часопис Волині*. № 4 (11). 2018. С. 171 – 177.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. 1966. № 6, С. 62-76.
3. Савінова Н. В. Коригування мовлення дітей старшого дошкільного віку в ігровій діяльності : автореф. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук. : спец. 13.00.02 «Теорія і методика навчання», Одеса, 2005.
4. Рібцун Ю. В. Гра як засіб мовленнєвого розвитку молодших дошкільників із ЗНМ. *Теорія і практика сучасної логопедії*: зб. наук. пр., К. 2004. Вип. 1. С. 150–165.
5. Рібцун Ю. В. Братики-автомобілі : багатоваріативна дидактична гра з мовленнєвими завданнями для дітей старшого дошкільного і молодшого шкільного віку із ЗНМ (III рівень) і ФФНМ. *Логопед*. 2011. № 5 (5). С. 25-26.
6. Хватцев М. Е. Логопедия, М., 1959. С. 140.