**Методическая разработка**

**«Пособие для автоматизации звуков Кубики «Звуковички» для детей с ТНР»**

**Учитель – логопед Дедковская Светлана Николаевна**

Сегодняшний день отличается активным ростом новых технологий, многие из которых можно успешно использовать в коррекционной работе. Занимаясь с детьми, имеющими тяжелые нарушения речи, необходимо максимально использовать известные в специальной педагогике приемы и методы, в том числе и современные методы, которые способствовали бы: совершенствованию мыслительных процессов, автоматизации поставленных звуков, развитию лексико - грамматического строя и связной речи в целом. Одной из современных технологий, используемых для развития речи дошкольников является технология развития критического мышления. Критическое мышление - это способность ставить новые вопросы, вырабатывать разнообразные аргументы, принимать независимые продуманные решения.

**Актуальность** технологии развития критического мышления в том, что она является одним из инновационных методов, позволяющих добиться позитивных результатов в формировании информационной компетентности ребенка, даёт детям возможность размышлять, оценивать, делать выводы; способствует формированию правильной артикуляции звуков и введение их в речь. В процессе автоматизации звуков проводится работа над произносительной стороной речи: над ударением при автоматизации звука в слогах и словах.

 Наряду с развитием звуковой (звукопроизношением и звукоразличением) стороны речи, на этапе автоматизации звуков при использовании кубиков «Звуковичков» происходит обогащение словаря, его систематизация, формирование грамматического строя речи. Главная задача этапа автоматизации звуков – постепенно, последовательно ввести поставленный звук в слоги, слова, предложения (стихи, рассказы) и в самостоятельную речь ребенка.

 Одним из приемов технологии критического мышления, которую мы можем применять на индивидуальных логопедических занятиях по автоматизации поставленных звуков, и является "Кубик Звуковичок" (адаптированный к играм по автоматизации звуков) и его кубики помощники.

Работа над звуком, от его постановки до употребления в самостоятельной речи требует усилий, времени и определенной системы в занятиях. Результат занятий во многом зависит от того, насколько удастся превратить скучную работу над звуком в совместную и поэтому увлекательную игру. Как сделать речь ребенка более четкой и правильной, помочь ему освоить все звуки родного языка? В решении этой задачи вам помогут наши кубики. Игра в кубики позволит вам сместить акцент с собственно произносительной стороны речи на решение более увлекательных задач – **«назови», «сравни», «продолжи», «найди», «подумай - отгадай», «измени».** Конечно, основная цель на занятиях – правильное произнесение звука – должна сохраняться на протяжении всех игр. Предлагаю вам несколько игр со звуками. Эти игры хорошо применять, начиная с этапа автоматизации звука в слове.

**Оборудование:** В игре по 6 кубиков на автоматизацию звуков (Р, Рь, Л, Ль, Ш, Ж, С, Сь, Щ, Ч) и звуков раннего онтогенеза (Т, К, М, Н, Х, В, Ф), один кубик с вопросами «назови», «сравни», «найди», «продолжи», «измени», «подумай-отгадай».

Вначале каждой игры взрослый бросает кубик «Звуковичок» с вопросами. Выпавшая грань кубика, укажет: какой вопрос следует задать, в какую игру будете играть.

**«Назови слово со звуком…»** Для этой игры вам потребуются все кубики на гранях, которых прячется закрепляемый звук. Ребенок бросает кубик и называет картинку, выделяя голосом нужный звук. Повторите игру несколько раз.

**«Подумай - отгадай»**. Для этой игры вам также потребуются: 2-3 кубика, на гранях которых прячется картинки с закрепляемым звуком. Вместе с ребенком назовите их, выделяя голосом нужный звук. Затем опишите любую из них, ребенок должен догадаться, о чем идет речь и назвать нужную картинку. Повторите игру несколько раз. А теперь предложите ребенку роль ведущего. Ваши возможные ошибки наверняка повысят интерес малыша к игре.

**«Что пропало?»** Можете использовать те же кубики или больше. Предложите ребенку еще раз внимательно рассмотреть картинки на гранях куба, найти и назвать их, запомнить и закрыть глаза. В это время повернуть вниз той картинкой, которая пропала. Ребенок, открыв глаза, должен сказать чего не стало. Повторите игру несколько раз, меняясь с ребенком ролями.

**«Что изменилось?»** Это один из вариантов предыдущей игры. Вы можете менять картинки местами, переворачивать куб обратной стороной. Ребенок должен рассказать обо всех изменениях. Предложить ребенку поменяться с вами местами. Ваши возможные ошибки повысят интерес малыша к игре.

 **«Что лишнее?»** Подберите картинки на гранях кубиков «Звуковичков» так, чтобы их можно было сгруппировать по разным признакам. Попросите ребенка найти и назвать лишний предмет и объяснить свой выбор. Объединять картинки в группы можно по-разному. **Например**: корова – воробей – поросенок - баран. Из данной серии можно убрать «воробья» - потому что птица. Предложите ребенку сравнить между собой и сказать, чем они похожи и чем отличаются корова и баран, т.е. попытаться найти и подробно описать черты двух сходных предметов.

**«Найди и назови слово»** Для этой игры потребуются кубики для автоматизации определенного звука. Надо найти на гранях кубиков слова с закрепляемым звуком по какой-то определенной теме, например: «Назови животных, в названии которых есть звук Р» (зебра, носорог, тигр, пантера, кенгуру, жираф) или «Назови «летнее» слово со звуком Л» (лето, ласты, лошадка, лопатка, лодка и т. д.). Можно использовать кубики при дифференциации звуков (Р-Л). Назвать животных на звук (Р) и (Л).

**«Назови, где звучит?** (начало, середина, в конце слова) Для игры потребуются все шесть кубиков «Звуковичков» на определенный звук. Надо определить место звука в слове в названиях предметов, изображенных на гранях кубиков: в середине, начале или в конце слова.

**«Я начну, а ты продолжи»** Для этой игры потребуются кубики, на гранях которых есть картинки с закрепляемым звуком. Взрослый произносит начало слова, ребенок заканчивает его звуком, а затем выговаривает все слово целиком. Например: уте….(с), но…(с), анана…(с) и т.д..

**«Измени слово…»** Для этой игры надо взять кубик, на гранях которого картинки с закрепляемым звуком. Надо изменить слово по образцу и быть внимательными к его окончанию. **Например: Одна лисица, две лисицы, много лисиц.** Можно использовать кубик с цифрами. Бросили кубик – выпала грань с цифрой 5 – пять лисиц; бросили еше раз – выпала грань с цифрой 2 – две лисицы. Другой вариант – согласование числительных с существительными. Выпала цифра 5 – считаем – одна лиса, две лисы, три лисы, четыре лисы и пять лис.

 Педагог формулирует вопрос, который будет обсуждаться во время игры, бросает куб. Если ответ даётся неполный, то педагог может дополнить и исправить. Использование заданий Кубика «Звуковичка» и его пощников «Звуковичков» позволяет определить логопеду, как происходит автоматизация звуков, и какие задания вызывают затруднения.

 Кубики можно изготовить для всех групп звуков. Если несколько раз выпадает одна и та же грань, можно сказать, что куб не успел повернуться, предложить кинуть кубик еще раз. Можно работать с одним ребенком, а также и с подгруппой.

 Дети дошкольного возраста не все могут читать. Чтобы ребенку было понятно задание, на помощь приходят картинки на гранях кубика и пояснения логопеда.

Кубики по автоматизации звуков мы стали использовать на индивидуальных занятиях. Можно эффективно применить кубики для проведения диагностики звукопроизношения.

Многие дети затрудняются отвечать на вопрос, поставленный педагогом. А вот если тот же вопрос или задание просит выполнить «веселый», яркий кубик, дети подробно, свободно, и, главное - самостоятельно, отвечают, рассказывают, делятся собственным опытом и мнением.

Использование заданий Кубика «Звуковичка» и его помощников «Звуковичков» позволяет логопеду определить насколько успешно проходит автоматизация звуков на начальном этапе.