**Учитель – логопед: Березовская Римма Валерьевна**

**"Игровые технологии формирования звукопроизношения**

**у детей дошкольного возраста"**

Игровые технологии в логопедии включают огромное количество занимательных  **игр, необходимых для коррекции звукопроизношения**, которые могут применяться вариативно, т. к. разработаны для многоцелевого использования в процессе коррекционного обучения и становления правильной речи дошкольников.

**Игра** — это самая свободная форма погружения человека в реальную или *(воображаемую)* действительность с целью ее изучения, проявления собственного ***«Я»***, творчества, активности, самостоятельности, самореализации.

**Технология** - это совокупность приемов, которые применяются в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

**Игровая технология** — организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

**Виды игр, применяемых в игровых технологиях:**

* **по виду деятельности** — двигательные, интеллектуальные, психологические ;
* **по характеру педагогического процесса** — обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические;
* **по характеру игровой методики** — игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода;
* **по содержанию** — музыкальные, математические, логические и т. д.;
* **по игровому оборудованию** — настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, и т. д.

**Целевые ориентиры игровых технологий** — создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**Игровые технологии направлены на оптимизацию процесса обучения.**

**Главный компонент игровых технологий — непосредственно систематическое общение педагога и детей.**

**Основные этапы реализации игровых технологий:**

* Постановка цели в форме игровой задачи.
* Деятельность по правилам игры.
* Материал как средство игры.
* Игровой результат.

**Функции игровых технологий**:

- социализация, коммуникация и самореализация;

- получения представлений об окружающем;

- психотерапевтическая функция;

- диагностическая функция;

- коррекционная функция и др.

.

**Интересные методические находки связаны с применением игр на основе:**

* технологии развивающих игр Бориса Павловича Никитина;
* технологии Кубиков Николая Александровича Зайцева;
* технологии Кубиков Евгения Васильевича Чаплыгина;
* технологии развивающего модуля «Куб - трансформер»;
* технологии кукол и т.д.

**Игра "Оркестр"**

Задачи: учить детей правильно произносить звуки р, р' в слогах.

*Ход игры*

Дети сидят полукругом. **Одна группа — трубачи**, **дру­гая — скрипачи**, **третья — ударники**. **Педагог — дирижер**. Он показывает каждой группе, как нужно подражать дви­жениям трубачей, скрипачей и ударников. Потом предлага­ет спеть какой-нибудь знакомый мотив. **Трубачи поют слог** ру-ру-ру, **скрипачи —** pu-pu-pu, **а ударники** *—*ра-ра-ра. По­сле репетиции педагог начинает дирижировать. Поет толь­ко та группа, на которую педагог указывает палочкой. Ког­да педагог поднимает обе руки, играют все одновременно. Затем педагог вызывает трех-четырех детей и предлагает им исполнить на любом инструменте какую-нибудь песню. Остальным детям предлагает угадать, какую мелодию ис­полняли.

**Игра «Теремок»**

Задачи: учить детей правильно произносить свистящие и шипящие звуки.

Материал: шапочки или маски для зверей.

*Ход игры*

Дети стоят в кругу. В середине круга — стулья. Это тере­мок. К теремку по очереди подбегают звери. Первой подбега­ет **мышка-норушка** и спрашивает: «Терем-теремок, кто в те­реме живет? » Никто ей не отвечает, мышка-норушка влезает в теремок и остается в нем жить. Второй скачет **лягушка-ква­кушка** и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвечает мышка-норушка: «Я мышка-норушка, а ты кто?» — «Я лягушка-квакушка». — «Иди ко мне жить». Бежит **зайка-трусишка** и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-норушка, я лягушка- квакушка, а ты кто?» — «Я — зайка-трусишка». — «Иди к нам жить». Бежит **лисичка-сестричка**. Подбегает к теремку я спра­шивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» Ей отвеча­ют: «Я мышка-норушка, я лягушка-квакушка, я зайка-тру­сишка, а ты кто?» — «Я — лисичка-сестричка». — «Иди к нам жить». Появляется **медведь**, подходит к теремку и спрашивает: «Терем-теремок, кто в тереме живет?» — «Я мышка-но­рушка, я лягушка-квакушка, я зайка-трусишка, я лисич­ка-сестричка, а ты кто?» — «Я медведь, э-э-э». При этих сло­вах он обхватывает руками теремок, а все звери разбегаются в разные стороны.

**Игра** «Пила»

**Задачи:** учить детей правильно дифференцировать сви­стящие и шипящие звуки.

**Оборудование:** строительный материал.

*Ход игры*

Дети стоят парами друг против друга и подают друг другу правую руку и начинают пилить, произнося при этом:

*"Завизжала пила,*

*Зажужжала, как пчела:* Ж-ж-ж-ж.

*Треснула и стала,*

*Начинай сначала!"*

После слов «треснула и стала» дети разрывают руки, изо­бражая сломанную пилу.

Данные игровые технологии направлены не только на коррекцию звукопроизношения, но и на формирование связной речи и лексико-грамматических ее компонентов, на развитие психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения, зрительно-моторных координаций, мелкой моторики пальцев рук).

**Результат игровых технологий формирования звукопроизношения у детей дошкольного возраста:**

* повышение активности ребенка посредством включения его в игровую ситуацию;
* формирование игровой мотивации, способствующей развитию самоконтроля;
* оптимальность коррекционного процесса;
* повышение уровня речевой готовности к школе .