**Автоматизация звуков с помощью наглядно-игровых приемов**.

Автоматизация звуков – один из сложно прогнозируемых по срокам этапов коррекционного процесса. В арсенале логопедов должно быть достаточно большое количество наглядно-игровых дидактических игр, для того, чтобы занятия по автоматизации звуков превратилось для ребенка в увлекательную игру. Представленные в статье дидактические игры позволяют добиться положительного эмоционального фона при автоматизации и дифференциации звуков.

Варианты предлагаемых игровых сюжетов отличается разнообразием. Ребенку предлагают побывать в роли рыбака, чтоб поймать рыбу с нужным звуком, собрать звуковые букеты, представить себя капитаном корабля, который спешит на помощь доктору Айболиту.

Закрепляя звкопроизношение свистящих звуков, можно отталкиваться от следующих образов: «бежит водичка из крана», «соловей поет песни», «едут санки с горки».Автоматизация сонорных звуков «Р», «РЬ» могут сопровождаться звуковыми сравнениями: «раскаты грома», «старт космической ракеты», «щенок ищет косточку».

В процессе игры у малыша появляется возможность проявить свои личностные качества, задействовать работу речедвигательного, речеслухового и зрительного анализаторов, что в свою очередь ускоряет процесс введения звука в речь. Активное использование ребенком двигательного анализатора необходимо, когда малыш перемещает фигурки по игровому полю или добавляет элементы к рисунку и т.д.

Игровые пособия отличаются простотой и доступностью.

**Игровые пособия для автоматизации сонорных звуков «Р», «РЬ».**

*Гром и молнии*

Понадобятся файл, фломастер на водной основе, вырезанное изображение солнышка. Игровое поле заламинировано или помещено в файл, на поле изображены тучки. После произношения лексической единицы ребенок под каждой тучей рисует молнию. При появлении на поле солнышка он в том же порядке стирает молнии мягкой стороной фломастера.

Инструкция: В жаркой стране Африке долго не было дождей. Без них всем трудно: и растениям и животным. Когда на небе появляются молнии, пойдет дождь. Произноси слова правильно и мы сможем нарисовать молнии.

*Шенок Рекс*

Понадобятся фигурки собаки и щенка. На игровом поле расположены изображения косточек. При отработке произношения ребенок передвигает любую фигурку от косточки к косточке, «угощает» большую собаку, мягкого «РЬ» щенка.

Инструкция: Щенок Рекс проголодался, угости его косточкой.Рекс так аппетитно хрустел косточкой, что это услышал пёс Артемон. Он тоже хочет полакомиться. Услышишь в словах звук «Р»-угощаешь Артемона, звук «РЬ» Рекс.

**Автоматизация звуков шипящих звуков.**

*Ежик*

На игровом поле изображен большой ежик без иголок.

Инструкция: однажды ежик заболел: у него осыпались все иголки. Нужно вылечить ежика и вернуть его иголочки. Вспомни и произнеси слова со звуком «Ш», тогда у ежика вырастут новые иголки.

*Шарики*

На игровом поле изображены воздушные шары синего и зеленого цвета без ниточек. Ребенок произносит слова на отрабатываемый звук и дорисовывает к шарикам ниточки.

Инструкция: Детям на праздник подарили воздушные шары, но у них оборвались ниточки. «Привяжи» ниточки к шарикам, чтобы они не улетели.

**Автоматизация свистящих звуков**

*Починим кран*

На игровом поле нарисованы капли воды, «вытекающие» из крана. После правильно произносимых слов капли, нарисованные стираются.

Инструкция: Дома поломался кран. Из крана бежит вода, помоги починить его.

*Саночки*

На игровом поле нарисована снежная горка и саночки вырезаны из картона. Во время произношения ребенком слов или слогов саночки скатываются с горки.

Инструкция: Жили были саночки, все любили на них кататься. Когда санки катались с горки, все слышали с-с-с. Но однажды они перестали скользить по льду. Какой звук поможет вернуть саночкам силы? Вспомни слова с этим звуком, и саночки снова покатятся с горки.