**Авторская нейрологопедическая игра-бродилка**

**«Путешествие со звуками»**

*Хрипченко Елена Андреевна, воспитатель, МАДОУ №4, г. Кемерово*

Очень часто в нашей практике у родителей возникает вопрос: «Что делать, если у ребенка поставлен звук, а он его не употребляет в речи?» Действительно, в 80% случаев у детей с тяжелыми нарушениями речи встречается такая ситуация – логопед поставил трудный звук, а в речь он не входит. В чем же тут дело? Просто умение ребенка произносить нужный звук (или несколько звуков) ещё не переросло в навык, звук не автоматизирован.

Автоматизация звука – это закрепление правильности движений органов артикуляции в процессе произнесения того или иного звука. Перед тем, как приступить к автоматизации звука, его следует научиться произносить отдельно от других звуков. Как правило, у ребенка или взрослого человека, произносящего звук неправильно, уже сложилась привычка дефектного произношения. И даже когда сам по себе звук поставлен, в контексте речи он хрупок. Автоматизируя звук в речи, мы избавляемся от негативного стереотипа и закрепляем новый, правильный.

К сожалению, процесс автоматизации звука может затянуться: ребенку долго не удается правильно произносить поставленный звук в слогах, словах и фразах. Многократное повторение одного и того же речевого материала утомляет малыша. У него снижается интерес к занятиям, что ведет к ухудшению результатов коррекционной работы.

Поэтому педагоги постоянно находятся в поиске новых увлекательных игр, которые позволят не только создать коррекционно-развивающую среду в группе, но и добиться успешного закрепления звуков в речи детей, ведь ребенок должен играть и тогда, когда он преодолевает трудности, а исправление недостатков речи - это огромный труд для ребенка.

Именно в игре у детей происходит развитие высших психических функций таких как: память, внимание, мышление, воображение, речь. Закладывается пространственное видение, ориентировка в пространстве и на листе. Игра учит взаимодействию с другими участниками игры, отрабатываются коммуникативные навыки с окружающими людьми, животными или природой. И поэтому задача взрослых - так окружить его игрой, чтобы он и не заметил, что на самом деле занят тяжелой работой.

Речь, как и все высшие психические функции, имеет системное, сложное, многоуровневое и многозвенное строение и опирается на **функциональную мозговую систему** – избирательное динамическое образование, состоящее из значительного числа анатомических и физиологических образований (афферентных /настраивающих/ и эфферентных /осуществляющих/ компонентов), объединенных в единую систему для достижения конечного полезного результата, и способное к пластическому изменению.

Для развития мозговой активности, в последнее время все чаще применяется нейропсихологический подход, направленный на развитие межполушарного взаимодействия и нейронных связей. Но за счет чего? За счет непривычности движений, непохожести их на те, что мы делаем в быту каждый день, асимметричности движений, за счет одномоментного учета сразу нескольких условий. Нейропсихологические игры и упражнения синхронизируют работу полушарий головного мозга, повышают концентрацию внимания, улучшают умственную работоспособность.

Мы разработали авторскую нейрологопедическую игру-бродилку
«Путешествие со звуками». Дети в игровой форме автоматизируют звуки (сонорной группы), выполняют задания различного характера, удерживая в памяти значение соответствующих символов. При этом, в качестве материала для автоматизации, используются слова, связанные с родным городом: флорой и фауной, известными улицами и достопримечательностями. Таким образом дети одномоментно выполняют в каждом игровом ходе несколько заданий, характер которых постоянно меняется. Например, ребенку необходимо назвать слово, связанное с достопримечательностью города, контролировать себя в правильном произношении звука «р», назвать предмет с притяжательным местоимением - «Моя паРк чудес».

 Цель игры: автоматизация звука в словах и самостоятельной речи; закрепление знаний детей о родном городе.

Правила игры:

1. В игре может принимать участие от 2 до 6 человек.

2. Поле помещается в центре стола, чтобы каждый мог до него дотянуться.

3. Каждый игрок выбирает по одной фишке, и помещает их на клетку «Старт» на поле.

4. Для игры понадобится кубик, размещаемый рядом с полем.

5. Определиется очередность хода.

Выигрывает тот, кто быстрее всех доберется до клетки «Финиш».

Ход игры:

Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее число клеток. На поле есть специальные обозначения, которые нужно учитывать (представлены в таблице 1).

**Таблица 1 – Специальные обозначения для игры**

|  |  |
| --- | --- |
| **Стрелка вперед/назад** – передвиньтефишку по направлению стрелки. | **Назови ласково** – назовите предмет ласково |
|  **Живое/ Неживое** – скажите, живой это предмет или нет. | **Мой/ Моя / Моё –** назовите предмет с притяжательным местоимением. |
|  **Цвет** – назовите цвет предмета. |  **Один / Много** **Ед.число/ Мн.число** – назовите количество предметов. |

Данные обозначения учитываются, игроки сначала называют то, что изображено в клетке на поле с акцентом на определенный звук, затем должны выполнить соответствующее задание, далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Игра заканчивается тогда, когда один из игроков дошел до «Финиша».

Играя в данную игру мы развиваем:

* Межполушарные связи;
* Правильное произношение звука;
* Автоматизацию звука;
* Моторику рук;
* Пространственное мышление;
* Память;
* Логику.

С фотографиями игры вы можете познакомиться на сайте МАДОУ №4 «Детский сад комбинированного вида».

В игровой форме дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают, чем по прямому заданию взрослого, которое обычно очень быстро им надоедает и становится скучным и неинтересным. Игровая деятельность влияет на формирование поведения и всех психических и психологических процессов – от элементарных до самых сложных, оказывает влияние на умственное развитие дошкольника.