

## «Игры на развитие фонематического слуха»

**Фонематический слух** - это способность правильно слышать и узнавать звуки.

**Фонематическое восприятие** - это специальные умственные действия по дифференциации фонем (звуков) и установление звуковой структуры слова.

Умение различать фонемы (фонематический слух) – это основа основ: и понимания речи другого человека, и контроля за собственной речью, и овладения чтением, и грамотного письма в дальнейшем.

Развитие фонематических процессов включает в себя:

- ✓ Развитие умения услышать звук и выделить его в ряду других звуков, слогов, слов
- ✓ Развитие умения разделять слова на звуки
- ✓ Развитие умения объединять отдельные звуки в слоги и слова
- ✓ Развитие умения обозначать звук буквой
- ✓ Развитие умения сопоставлять слова, различающиеся одним звуком

**Основной принцип подготовки к обучению грамоте – от звука к букве.**

- ✓ Прежде чем познакомить ребенка с буквой, необходимо научить его слышать звук, который обозначает буква,
- ✓ выделять его на слух,
- ✓ определять место звука в слове, уточняя характеристику и его цветовое обозначение.

На начальном этапе обучения чтению, при знакомстве с буквой, следует называть звук, который она обозначает.

Вывод:

- недостаточное развитие фонематического восприятия тормозит процесс звукообразования у ребёнка: звуки формируются с большой задержкой и часто искаженно.
- одним из важнейших условий формирования звукопроизношения будет, то, как ребёнок воспринимает на слух, дифференцирует фонемы родного языка. Дети с хорошим фонематическим восприятием рано начинают говорить чисто, так как они чётко воспринимают все звуки нашей речи. А у детей имеющих недостаточно развитое фонематическое восприятие *страдает не только звукопроизношение, но и понимание речи*, так как они не могут отдифференцировать близкие по звучанию фонемы, и слова с этими фонемами, для них, звучат одинаково, например: сами-сани, луг-лук, лиса (животное) - леса (мн. число слова лес) т.е. язык у ребёнка нарушен на фонемном уровне и отсутствует способность различать значимые единицы языка (морфемы, слова и т. д.).

- У ребенка с подобными нарушениями тяжело будет формироваться **звукопроизношение**, возникнут **проблемы с обучением грамоте** и будут наблюдаться многочисленные ошибки **в письменной речи**.

В работе по развитию фонематического восприятия дошкольников выделяют следующие этапы:

1. - Упражнения в различении неречевых звуков;
2. - Упражнения в различении одинаковых звуков, слогов, слов, предложений, произносимых разным по высоте, силе и тембру голосом;
3. - Упражнения в различении похожих звуков; слогов, слов, различающихся одним звуком;
4. - Упражнения, направленные на формирование и развитие навыков звукового анализа и синтеза.

### **Методы и приемы развития ФВ на разных этапах работы.**

#### ***1. Упражнения в различении неречевых звуков;***

- На данном этапе педагог учит детей **слушать, слышать и различать** неречевые звуки, например: гул машин, шум ветра, дождя, моря, журчание ручья, шелест листьев, лай собак. На занятиях используются аудиокассеты с записью неречевых звуков, различные предметы, с помощью которых можно производить звуки.
- Потом педагог должен научить дошкольников различать **звучащие игрушки**
- На этом этапе детей тренируют в **определении направления звука**.
- Затем детей упражняют в **различении тихих и громких, высоких и низких звуков**. Например, громко и тихо стучащего молотка, барабана.

### **Игровые приемы и игры для детей младших групп**

#### **✓ Игра «Слухачи»**

Детям предлагается прислушаться и назвать звуки, которые «живут» только в группе, затем переключить внимание на звуки, «живущие» в детском саду, затем - на звуки, доносящиеся с улицы, со стороны дороги и т.д. По окончании цепочки переключения слухового внимания педагог обсуждает все услышанные звуки с детьми.

#### **✓ Игра «Отгадай, что звучит»**

Нужно показать детям, какие звуки издают различные предметы (как шуршит бумага, стригут ножницы, льётся вода, шуршат спички в коробке, перекатывающийся в стеклянной банке шарик; сминаемая газета; разрываемая толстая бумага, как звенит бубен, какой звук издает барабан, как звучит погремушка). Затем нужно воспроизводить звуки так, чтобы дети не видели сам предмет (за ширмой). Затем дети должны постараться угадать, какой предмет издает такой звук.

✓ **Игра «Угадай на чем играю»** (с 1 мл. гр.)

**Цель:** учить детей определять предмет на слух по его звучанию.

**Ход:** воспитатель знакомит детей с музыкальными игрушками: гармошка, барабан, бубен, металлофон, дудка и др. Затем он убирает игрушки за ширму. Сыграв на одном из инструментов, просит детей угадать, на чем он играл. Тот кто угадал правильно, достает инструмент из-за ширмы и играет на нем. Повт. 5-7 раз.

✓ **Игра: «Угадай что делать?»** (с 1 мл. гр.)

**Цель:** учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна.

**Ход:** дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка или платочка. Если воспитатель громко звенит бубном, дети поднимают флажки (платочки) вверх и машут ими, если тихо – держат руки на коленях или прячут за спину. Повт. 3-5 раз.

✓ **Игра «Солнце или дождик?»** (с 1 мл. гр.)

**Цель:** учить выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

**Ход:** воспитатель говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Дождя нет. Светит солнце, и можно собирать цветы. Я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. А если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него». Повт. 3-4 раза.

✓ **Игра «Угадай, кто кричит?»** (с 1 мл. гр.)

**Цель:** учить определять игрушку по звукоподражанию.

**Ход:** воспитатель достает приготовленные игрушки (по одной), обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный воспитателем ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это. Повт. 5-6 раз.

✓ **Игра «Где позвонили?»** (с 1 мл. гр.)

**Цель:** учить детей определять направление звука.

**Ход:** дети садятся в кружок. Воспитатель выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, то тот, кто позвонил, поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего. Повт. 4-5 раз.

### ✓ **Где будильник?**

Все дети, кроме водящего, выходят из комнаты. Водящий прячет большой, громко тикающий будильник. Дети возвращаются и ищут будильник, если кто-то нашел его, то шепчет на ухо ведущему, где будильник, и молча садится на пол. Ребенок, который остался стоять последним, платит фант.

### ✓ **Шумящие коробочки**

10-12 коробочек от «киндер-сюрпризов», наполненные разными сыпучими, гремящими, стучащими и шуршащими материалами (например, горохом, гречневой крупой, речным песком, фасолью, мелкими камешками и др.), помогут организовать увлекательную игру, в которой ее участники должны найти среди всех коробочек две одинаково звучащие. Главный принцип заполнения коробочек - материал в парных коробочках должен быть не только идентичным, но и примерно одинаковым по весу и количеству, только тогда они будут звучать одинаково.

### ✓ **Быстро - медленно**

Под громкие, редкие удары в бубен дети идут, подражая медведю, - медленно, на внешней стороне стопы; под тихие, частые удары - бегут на цыпочках, словно мышки.

### ✓ **Тихо - громко**

Пока ведущий тихо хлопает в ладоши, дети спокойным шагом ходят по комнате (классу), когда раздаются громкие хлопки - стоят, замерев, на месте. Игрок, допустивший ошибку, платит фант.

### ✓ **“Дождь льет и капает”**

различать темп звучания (частое и редкое звучание звукоподражаний).

### ✓ **“Прискакал или пришел?”**

развивать переключаемость слухового внимания, воспроизводить движения в соответствии с ритмом ударов в бубен, развивать координацию движений, мелкую моторику.

### ✓ **Молоточки**

Ведущий предлагает детям по очереди отстучать «молоточком» (карандашом) тот или иной ритмический рисунок. За каждый правильно повторенный ритм игрок может получить поощрительную фишку. Выигрывает тот, кто справится с игровым заданием лучше остальных, набрав наибольшее количество фишек.

## **2. Упражнения в различении одинаковых звуков, слогов, слов, предложений, произносимых разным по высоте, силе и тембру голосом;**

### ✓ **Игра «Три медведя»**

Рассказывать вместе с ребёнком сказку, выделяя низким, грубым голосом слова медведя, менее грубым голосом слова медведицы, высоким голосом слова медвежонка.

✓ **Игра «Кто кричит?».**

Предложите ребёнку изобразить домашних животных и их детенышей. Как кричит корова (произносить звукоподражание «му-у» низким голосом), а как телёнок (высоким голосом «му-у»), коза и козленок, свинья и поросенок и т.п.

**3. Упражнения в различении похожих звуков; слогов, слов, различающихся одним звуком;**

*Для второй младшей и средней групп.*

Данный этап начинается с различения детьми правильно и не правильно произносимых педагогом слов. Это постепенно формирует у детей умение слышать ошибки сначала в чужой, а потом и в своей речи, осуществлять наиболее простые формы фонематического восприятия.

✓ **Игра "Правильно-неправильно".**

Показываем детям листок бумаги и говорим: «Я буду называть слово бумага то правильно, то неправильно, а вы внимательно слушайте. Как только я ошибусь, вы хлопайте в ладоши»: «Бумага – пумага – тумага – бумага – пумака – бумака».

✓ **Так бывает или нет?**

В игре принимает участие вся группа детей. Их задача – внимательно слушать стихотворение - небылицу, а если в нем прозвучит какая-либо неточность (или то, чего на самом деле не бывает), они должны хлопнуть в ладоши.

*Умный удод метлою удил,*

*Удочкой улицу мёл крокодил.*

✓ **Правильно - неправильно**

Игровое задание - заметить смысловые неточности в звучащих предложениях и, услышав их, подать знак (поднять руку, хлопнуть в ладоши и др.). Сначала роль ведущего выполняет взрослый, а потом дети могут придумывать свои предложения.

*- По утрам я сначала надеваю куртку, а потом - рубашку.*

*- Утром я сначала чищу зубы, а потом сажусь завтракать.*

*- Ночью я часто хожу гулять в лес.*

*- Вечером я плотно завтракаю и иду гулять и т.д.*

## ✓ **Слоговые цепочки**

Ведущий, начиная игру, произносит первый слог, например МА~ Следующий игрок повторяет этот слог и добавляет свой слог, начинающийся на тот же звук (МА - М?). Очередной участник повторяет два предыдущих слога и добавляет свой (МА - МО - МИ) и т.д. Выигрывает тот, кто правильно повторит самую длинную слоговую цепочку.

## ✓ **Попугайчики**

Можно проводить эту игру с мячом. Педагог называет 2-4 слога (ба-ба-па) или 2-4 слова (бак, мак, лак) и бросает мяч, ребенок должен точно повторить слоги и бросить мяч обратно. *Можно использовать только те звуки, которые правильно произносятся детьми.*

### **Игры для средней и старшей групп.**

## ✓ **«Мы едем, едем, едем...»**

Педагог раскладывает на столе предметные картинки (кот, утка, кит, бегемот, пума, панда, попугай, мотылек) и предлагает детям рассмотреть и назвать их. Затем дети «рассаживают» животных, птиц, насекомых в поезд и самолет. Причем в поезд можно «посадить» только тех представителей животного мира, в названиях которых есть звук [п], а в самолет — только тех, в названиях которых есть звук [т].

## ✓ **Разноцветная мозаика**

Педагог помещает на стол перед детьми игровое поле, предлагает детям рассмотреть и назвать картинки, затем ставит на стол контейнер с фишками и объясняет, что картинки с твердым звуком [в] в названиях нужно закрыть синими фишками, а картинки с мягким звуком [в'] в названиях — зелеными фишками. Дети молча выполняют задание. Педагог останавливает игру только в том случае, если допущена ошибка.

## ✓ **Придумай слова со звуком...**

В этой игре от детей требуется придумать как можно больше слов, в состав которых входил бы названный ведущим звук. Победителями в игре могут считаться те игроки, которые:

- придумали наибольшее количество слов с заданным звуком;
- придумали самые интересные слова с заданным звуком;
- придумали слова, в которых заданный звук встречается два или даже три раза!

## ✓ **Разложи картинки**

Ведущий предлагает детям прослушать и запомнить ряд слов, а затем в строгом соответствии с прозвучавшими словами выставить на наборном полотне картинки, например:

сом - дом - лом;

мак - рак - лак;

крыша - крыса - крыса - крыша - крыса;

коза - коса - коса - коса - коза и т.д.

#### ✓ Игра «Как звучат слова»

Взрослый называет слова и просит детей сказать, как они звучат: похоже или непохоже?

Мышка - мишка (*похоже*); рак - мак (*похоже*); лошадь - корова (*непохоже*); шапки - лапки (*похоже*); стол - шкаф (*непохоже*); дом - ком (*похоже*); миска - киска (*похоже*).

#### ✓ Игра «Одинаковые или разные»

Ребенку на ушко говорится слог, который он повторяет вслух, после чего взрослый повторяет то же слог либо произносит противоположный. Задача ребёнка угадать, одинаковые или разные слоги были произнесены. Происходит это примерно так:

Взрослый шёпотом «па», ребенок – «па», взрослый громко – «па», ребёнок – одинаковые.

Этот метод помогает развить способность различать звуки, произнесенные шепотом, что прекрасно тренирует слуховой анализатор.

#### 4. Упражнения, направленные на формирование и развитие навыков звукового анализа и синтеза.

- *Не следует спешить с переходом к такому серьезному этапу работы, как формированию навыков звукового и слогового анализа и синтеза. Работа над слоговой структурой слова готовит почву для этой работы.*

#### Игры для старшей и подготовительной групп

##### ✓ «Длинный или короткий?»

Детям предлагается присесть, когда они услышат короткое слово и встать, подняв руки, когда они услышат длинное слово. (Дом, паровоз, карандаш, сок и т.д.)

##### ✓ Сосчитай удары

Ведущий предлагает детям закрыть глаза и сосчитать (про себя), сколько ударов в бубен они услышат. Открыв глаза, необходимо найти и показать карточку с соответствующей цифрой (или выложить на столе столько фишек, сколько ударов было слышно).

##### ✓ «Телеграф»

Педагог отстукивает ритмический рисунок двусложных слов из открытых слогов (ма-ма, ноги, ва-та). Дети слушают и отстукивают ритмический рисунок этих же слов.

Затем педагог и дети одновременно отстукивают ритмический рисунок новых слов (бы, ко-ты, ды-ня). Далее дети самостоятельно попробуют выполнить аналогичное упражнение с новыми словами.

### ✓ **Кто в каком домике будет жить?**

Игру можно провести в форме соревнования команд. Перед началом игры педагог рисует на доске три домика, в которых будут жить разные животные. В первом домике - те, названия которых состоят из одного слога, во втором - из двух слогов, в третьем - из трех. Каждое названное командой животное обозначается условным значком в соответствующем домике. Дважды повторять названия животных нельзя.

### ✓ **Слог - шаг**

Ведущий (педагог или кто-то из детей) дает каждому игроку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!». Игрок должен подобрать слово, в котором столько слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовал один слог.

### ✓ **Продолжай!**

У педагога в руках мяч. Произнеся какой-либо слог, он бросает мяч одному из игроков и говорит: «Продолжай! ». Получивший мяч называет следующий слог так, чтобы получилось целое слово. Затем уже он, называя начало слова - первый слог, бросает мяч другому игроку и т.д.

## ***Работа по формированию навыков звукового анализа и синтеза включает следующие этапы:***

- анализ и синтез слияний гласных звуков ау, уа, иа;
- выделение начальных ударных гласных звуков из слов типа «утка», «аист», «ослик», «иглы»;
- выделение начальных безударных гласных из слов типа «утка», «арбуз», «индюк»;
- выделение конечных согласных из слов типа «мак», «кот», «дом»; анализ и синтез закрытых (обратных) слогов ак, уп, он; анализ и синтез открытых (прямых) слогов типа: па, му;
- выделение начальных согласных из слов типа «нос», «мак», «дым»; определение места любого заданного звука в слове (начало, середина, конец слова);
- полный звуковой анализ слов (сколько звуков в слове, какова их последовательность, характеристика каждого звука) типа «осы», «кот», «мама», «вагоны», «бант», «стук», «кит», «бинт», «крик», «маска», «киска», «малина».

### ✓ **Маяк**

В ходе игры участники могут зажечь свой «маяк» (показать кружок красного цвета) тогда, когда услышат среди произносимых ведущим звуков гласные. Ошибки



фиксируются, подсчитываются. Выигрывает тот «смотритель маяка», который не сделает ни одной ошибки.

### ✓ Игра «Поймай звук»

Взрослый произносит гласные звуки, а ребенок должен хлопнуть в ладоши, услышав заданный звук (например, а).

### ✓ Не ошибись!

Ведущий называет различные слова, а игроки должны хлопнуть себя по коленям тогда, когда встретится слово с тем или иным звуком. Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки(или сделает их меньше других детей).

### ✓ Общий звук

Ведущий игры (педагог) предлагает детям определить, какой звук наиболее часто повторяется в том или ином стихотворном отрывке

### ✓ Игра "Сколько звуков?".

На этом этапе дети способны определять количество гласных звуков при слитном произнесении (один, два или три гласных звука: а, ау, оуи, аза). Ребенок должен отложить на столе столько палочек, сколько звуков услышал.

### ✓ Игра «Шифровка»

Положить столько красных кружков, сколько *гласных* звуков в слове.

### ✓ Игра «Назови первый звук в слове»

Игра с мячом. Педагог называет слово и бросает мяч, ребенок называет первый звук и возвращает мяч. *Сначала нужно выделять ударный гласный (утка, астра), затем безударный гласный (аптека, игрушки), далее - согласный звук перед согласным (крот, стук, платье), а затем перед гласным (сом, кот, пар).*

### ✓ Игра «Узнай слово»

Назовите слово, опуская последний звук, например: «тан..», «пау..», «вени..» и т.д. Ребёнок должен добавить последний звук, чтобы получилось слово.

### ✓ Цепочка

Первый игрок (педагог или ребенок) называет слово, следующий игрок подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Игру продолжает третий ребенок и т.д. Повторять слова, названные другими игроками, нельзя. Главная задача игры - не разорвать цепочку; игрок, допустивший ошибку, по окончании игры платит фант (например, придумывает несколько слов на заданный звук).

## ✓ Проглоти звук ... или Звукоедик

Ребенку необходимо повторить за логопедом слово, не произнося заданный звук. Педагог приводит пример ответа.

## ✓ Где спрятался звук?

У педагога - набор предметных картинок; у каждого из детей - карточка, разделенная на три квадрата (птичка, рыбка, домик), и фишка. Дети на своей карточке фишкой закрывают один из трех квадратов в зависимости от того, где находится звук - в начале, середине или в конце слова.

## ✓ В магазине

В волшебном магазине продаются только предметы, которые начинаются на заданный звук (заканчиваются на заданный звук, в которых заданный звук живет в середине слова, которые состоят из 4 звуков и т.д.). Ребенку необходимо выбрать из предложенных картинок только, те, которые продаются в волшебном магазине.

## ✓ На кассе

Педагог объясняет ребенку, что сейчас он находится в магазине и что он может выбрать из предложенных предметов (картинок) пять понравившихся ему. За выбранные вещи нужно расплатиться на кассе. А т.к. магазин Страны Звуков, то и платить надо звуками. И не какими угодно а только теми, которые живут в конце (начале) выбранных ребенком предметов (картинок).

## ✓ Парочки

Из предложенных предметных картинок надо составить пары – последний и первый звук слов должны совпадать (ком-мука, кот-топор и т.д.)

## ✓ Письмо Незнайки

Незнайка написал для детей послание, письмо, но почти в каждом слове он пропустил заданный звук. Педагог зачитывает письмо, а потом спрашивает у ребенка, какого звука не достаёт в словах и просит правильно повторить все послание.

## ✓ Построим пирамиду

Для игры потребуется подготовить рисунок пирамиды из квадратов. Педагог предлагает детям построить пирамиду из картинок. Он объясняет, что в основании пирамиды должны быть помещены картинки с изображениями предметов, названия которых состоят из пяти звуков, следующий ряд пирамиды-картинки с предметами, названия которых имеют четыре звука...

## ✓ Волшебные превращения

Дети должны определить с помощью какого звука произошли волшебные изменения? Например: дом – дым ([ы]) и т.д. Другой вариант (несколько слов): дым – дом – том ([о], [т]) и т.д.

#### ✓ **Сколько точек - столько звуков**

Для игры требуется кубик, на гранях которого расположено разное количество точек (две, три, четыре, пять, шесть, ноль). Дети по очереди бросают кубик и называют слова, количество звуков в которых равно количеству точек на верхней грани кубика. В том случае, если выпадает ноль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку.

#### ✓ **«Живые звуки»**

Педагог объясняет, что девочки будут гласными звуками, а мальчики — согласными. Девочки получают красные кружки, а мальчики синие. Педагог произносит слоги, а дети выстраиваются перед ним и объясняют, какой звук обозначает каждый из них. Например, педагог произносит слог –ук-. Пара детей встает перед педагогом: девочка стоит слева, а мальчик справа. Девочка объясняет, что первым был произнесен звук [у], поэтому она встала первой. Мальчик объясняет, что звук [к] был произнесен вторым, поэтому он встал за девочкой.

#### **Литература:**

В.С. Смоляная «Картотека игр по обучению дошкольников грамоте и чтению».

Т.А. Ткаченко «Специальные символы в подготовке детей 4-х лет к обучению грамоте»

Н.Г. Алтухова «Научитесь слышать»

А.И. Максаков, Г.А. Тумакова «Учите, играя»

**Чем раньше начата логопедическая работа по коррекции и развитию фонематического слуха, тем успешней будет идти общее речевое развитие ребёнка, тем грамотнее ребенок будет писать и читать.**

***Желаю успехов!***