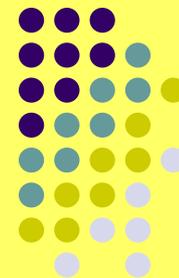


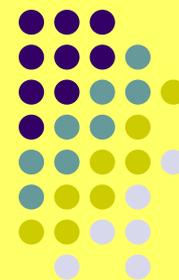
# Использование игр в работе по развитию фонематического восприятия у детей дошкольного возраста

*Презентацию подготовила:  
учитель-логопед ДООУ №242  
СО РАН Тельнова Татьяна  
Михайловна.  
г. Красноярск, 2013 г.*



# ФОНЕМАТИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ - ЭТО:

- фонематический слух
- фонематическое восприятие



# ФОНЕМАТИЧЕСКИЙ СЛУХ

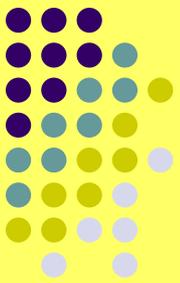
Тонкий слух, позволяющий различать и узнавать фонемы родного языка.

**Стадии** развития фонематического слуха:

**первая** - формирование способности различать гласные звуки;

**вторая** – различать согласные звуки.

При благополучном речевом развитии формирование фонематического слуха завершается приблизительно к двум с половиной годам.



## ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Способность различать фонемы родного языка и определять звуковой состав слова.

**Четыре ступени** формирования фонематического восприятия:

***первая*** – овладение умением узнавать звук на фоне слова;

***вторая*** – выделять первый и последний звук в слове;

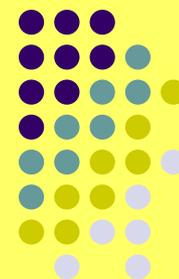
***третья*** – определять последовательность, качество и количество звуков в слове;

***четвёртая*** – определять место звука в слове по отношению к другим звукам.

# Этапы работы по формированию фонематического восприятия



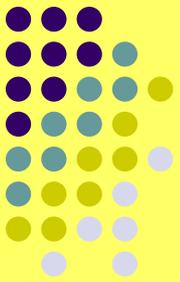
- I этап** - узнавание неречевых звуков;
- II этап** - различение высоты, силы, тембра голоса на материале одинаковых звуков, слов, фраз;
- III этап** - различение слов, близких по своему звуковому составу;
- IV этап** - дифференциация слогов;
- V этап** - дифференциация фонем;
- VI этап** - развитие навыков элементарного звукового анализа.



**Игры на развитие способности  
узнавать и различать неречевые  
звуки.**

**На развитие слухового внимания и  
слуховой памяти.**

# «Угадай, что делают»



Необходимы следующие предметы: стакан с водой, колокольчик, деревянный молоточек, бумага, карандаш.

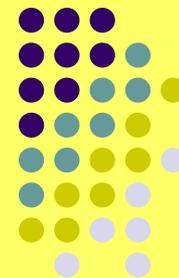
Педагог показывает детям приготовленные предметы и производит с ними различные действия.

Дети смотрят и слушают. Потом педагог убирает все за ширму и там повторяет эти действия, а дети по звуку угадывают, что он делает.

Если дети затрудняются определить действие, нужно еще раз наглядно его продемонстрировать. Если же они легко справляются с заданием, можно увеличить количество предметов или взять предметы, близкие по звучанию.



# «Угадай, кто кричит»

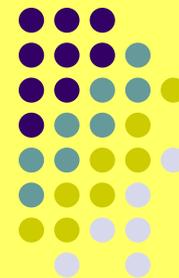


Подготовить игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных: корову, собаку, козу, кошку и др.

Педагог достает игрушки, обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.



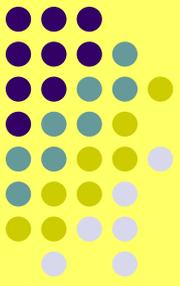
# «Угадай, на чем играю»



- Педагог подготавливает музыкальные игрушки: барабан, гармошку, бубен, дудочку и др. Затем знакомит детей с музыкальными игрушками. 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.
- Следить, чтобы дети сидели тихо, внимательно слушали. На одном занятии не должно быть более четырех различных инструментов.



# «ГДЕ ЗВУЧАЛО?»



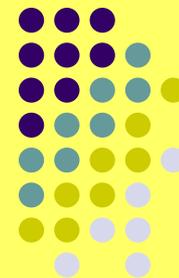
Дети садятся в кружок. Педагог выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук.

Звонить надо не очень громко.



# «Угадай, что делать»

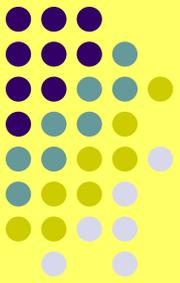


Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка.

Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.



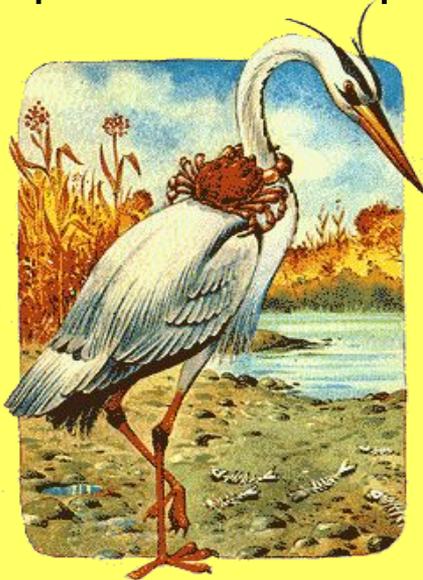
# «Угадай, кто идет»



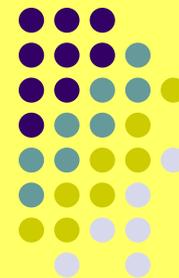
Необходимо две картинки с изображением шагающей цапли и скачущего воробья.

Педагог показывает детям картинку с цаплей и говорит, что у нее ноги длинные, она ходит важно, медленно, так медленно, как зазвучит сейчас бубен. Педагог медленно стучит в бубен, а дети ходят как цапли.

Потом взрослый показывает картинку, на которой нарисован воробей, и говорит, что воробей прыгает так быстро, как сейчас зазвучит бубен. Он быстро стучит в бубен, а дети скачут как воробушки. Затем педагог меняет темп звучания бубна, а дети соответственно то ходят как цапли, то прыгают как воробьи.



# «Солнце или дождик?»

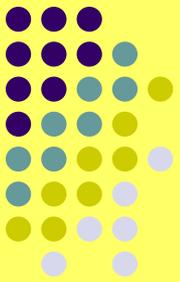


Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

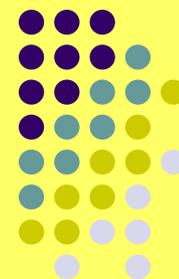
Дети выполняют действия согласно различному звучанию бубна.



# «ХЛОПНИ, КАК Я!» «ДЯТЕЛ»

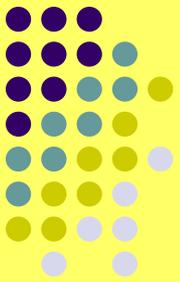


Педагог отстукивает карандашом или ладонями различные ритмы (*I II III, III I II* и т.д.), а дети повторяют за ним.



**Игры на развитие  
способности различать  
одинаковые слова,  
звукокомплексы и звуки по  
высоте, силе и тембру голоса**

# «ДАЛЕКО – БЛИЗКО»



Используются 3 картинки, на которых нарисован поезд. На первой картинке поезд стоит у станции. На второй - удаляется от нее, провожающие машут вслед. На третьей изображена станция, вдали, за лесом, виден последний вагон поезда.

Педагог произносит звук **у** с разной силой голоса, а дети указывают соответствующую картинку.

Можно использовать мычание коровы – «муууу», гудение самолета и т.д.



# «БОЛЬШОЙ – СРЕДНИЙ – МАЛЕНЬКИЙ»



Подобрать картинки с изображением персонажей из сказки «Три медведя» (Михаила Ивановича, Анастасии Петровны и Мишутки). На каждый персонаж - по 8-9 картинок.

Каждый ребенок получает по картинке с изображением одного из медведей. Педагог произносит фразы из текста сказки, меняя высоту голоса, а дети поднимают соответствующие картинки.

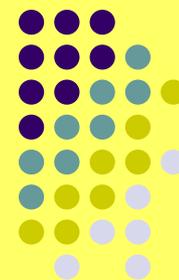
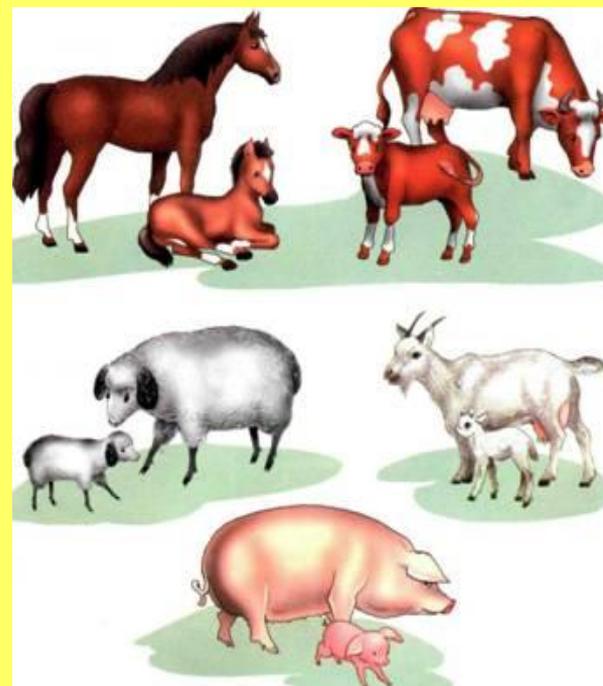
Для того чтобы активизировать внимание детей, педагог нарушает последовательность высказываний персонажей, принятую в сказке.

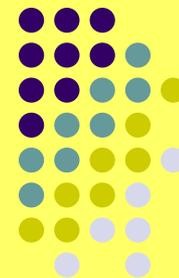


# «Взрослый или детёныш?»

Детям раздаются картинки с изображениями домашних животных – взрослых и детёнышей: коровы и телёнка, лошади и жеребёнка, свиньи и поросёнка и др.

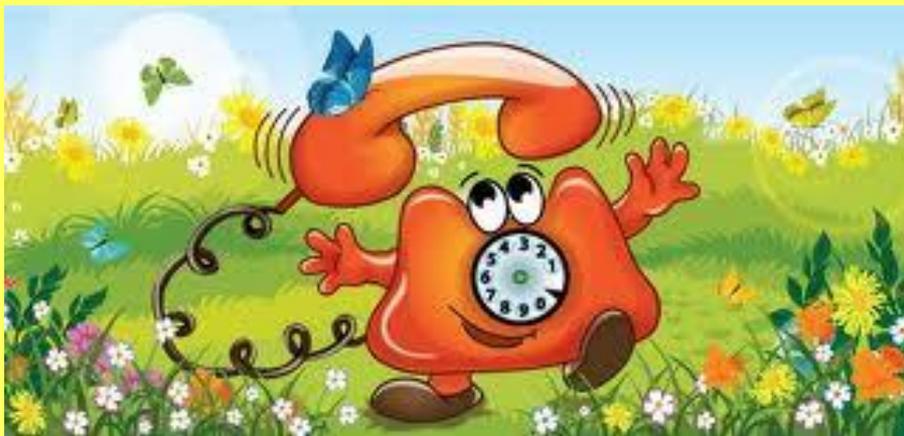
Педагог произносит звукоподражания голосам животных то низким, то высоким голосом. Дети должны, ориентируясь на характер звукоподражания и одновременно на высоту голоса, показывать соответствующие картинки.





# «ТЕЛЕФОН»

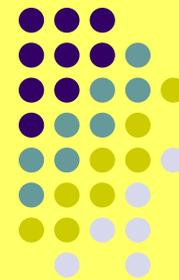
Педагог тихо «на ушко» говорит слово (можно брать по лексической теме) первому ребёнку, а он шепчет это слово на ухо следующему и т.д. Последний ребёнок говорит слово вслух.





# Игры на различение слов, близких по звуковому составу

# «КРАСНЫЙ - ЗЕЛЁНЫЙ»

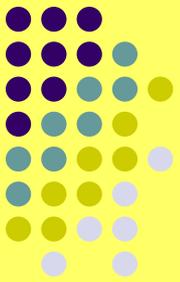


Педагог показывает предметную картинку, громко, чётко называя изображение: «БАНАН», а затем чётко произносит звукосочетания: «БАНАН, БАМАН, ПАМАН, БАНАН, ВАВАН, ПАНАМ».

Если дети услышали правильное название того, что изображено на картинке, то должны поднять зелёный флажок, а если нет – красный.

Вариант: хлопнуть в ладоши.

# «ЦЕПОЧКА»

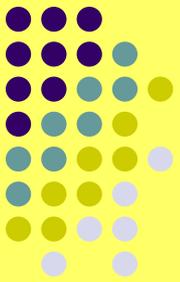


Ребёнку предлагается повторить похожие слова в названном порядке (вначале по два, затем - по три).

**Примечание:** При воспроизведении слов необязательно знание понятий. Особенность подбора слов в том, что они аналогичны по звуковому составу и не содержат труднопроизносимых звуков.

- ◆ МАК – БАК
- ◆ ТОК – ТУК
- ◆ БЫК – БОК
- ◆ ДОМ – ДЫМ
- ◆ КОМ – СОМ
- ◆ МОТОК – КАТОК – ПОТОК
- ◆ БАТОН – БУТОН – БЕТОН
- ◆ ВАТКА – ВЕТКА – КЕПКА

# «ПОДБЕРИ КАРТИНКУ»

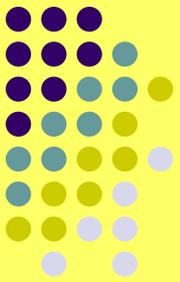


Педагог выставляет следующие картинки: сом, мак, жук, сетка, моток.

Ребенок подходит к полотну, ему дается картинка, которую он должен поместить под той картинкой, название которой близко по звучанию.

- ❖ «СОМ» дом, ком, лом;
- ❖ «МАК» рак, бак, лак;
- ❖ «ЖУК» лук, сук, тук;
- ❖ «СЕТКА» клетка, ветка, пятка;
- ❖ «МОТОК» платок, листок, каток.

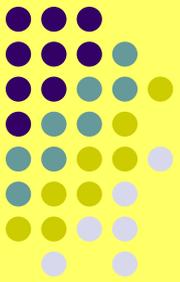
# «Какое слово лишнее?»



Из четырёх слов,  
отчётливо  
произнесённых  
педагогом, дети  
должны назвать то,  
которое отличается  
от остальных:

- ❖ КОМ – КОМ – КОТ – КОМ
- ❖ ВИНТ – ВИНТ – БИНТ – ВИНТ
- ❖ БУДКА – БУКВА – БУДКА – БУДКА
- ❖ КАНАВА – КАНАВА – КАКАО – КАНАВА

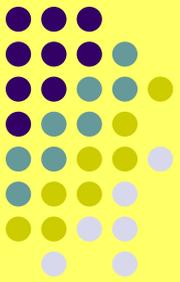
# «САМОЕ КОРОТКОЕ СЛОВО»



Педагог произносит три слова, а дети говорят, какое слово самое короткое.

- ◆ **СТРОИТЕЛЬ – ПЛОТНИК – ДОМ**
- ◆ **СОСУЛЬКА – МАЙ – ВЕСНА**
- ◆ **ДОЧЬ – ДОЧЕНЬКА – ДОЧУРКА**

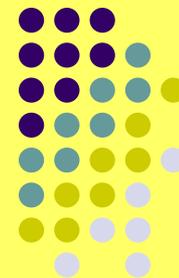
# «САМОЕ ДЛИННОЕ СЛОВО»



Педагог произносит цепочку слов, а дети на слух выделяют самое длинное слово.

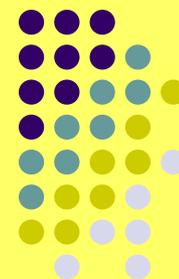
- ◆ ЭКСКАВАТОР – КРАН – ТРАКТОР
- ◆ ЛУК – ПОМИДОР – ТЫКВА
- ◆ МЕДВЕДЬ – ЁЖ – ЛИСА

# «ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО»



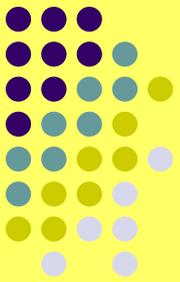
Педагог произносит четверостишие по лексической теме, не договаривая последнее слово. Дети должны сказать это слово.

***«Без разгона ввысь взлетает,  
Стрекозу напоминает,  
Отправляется в полёт  
Винтокрылый ... (вертолёт)».***



# Игры на дифференциацию слогов и фонем

# «Чей звук»

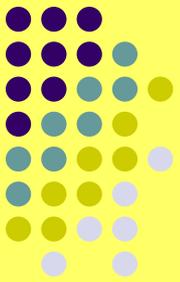


Детям раздаются картинки с изображением самолета, малыша, ослика, и объясняется: «Самолет гудит: у-у-у», «Малыш плачет: а-а-а», «Ослик кричит: и-и-и».

Далее педагог произносит звукоподражания, а дети выбирают нужные картинки.

Затем проводится такая же работа по дифференциации согласных звуков. Например, «ф — воздушный шарик, с — водичка из крана, ш — шипит змея».

# «Назови лишний»

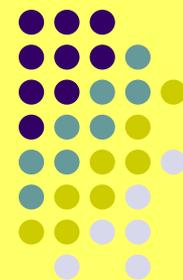


Различение слогов.

Педагог называет слоговой ряд, например, «ма-ма-ма-ба», дети выделяют лишний слог.

Затем задание усложняется: слоги подбираются отличными только по гласному звуку (ма-мо-ма), с близкими согласными (та-та-да-та, фа-ва-фа).

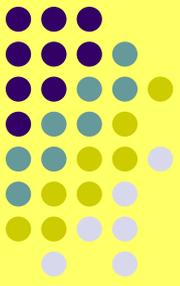
# «Назови по порядку слоги»



Педагог произносит слово, дети говорят: какой слог 1-й, какой – 2-й. Например: **САДЫ** – 1-й слог **СА**, 2-й слог **ДЫ**.

Вначале берутся слова из 2-х слогов (ВОДА, ПОЛЕ, ЛУНА, УТРО, НЕБО, КОСМОС...).

Произнося слова по слогам, дети на каждый слог делают хлопок в ладоши.



## «БАБОЧКИ»

Педагог предлагает ребёнку посадить красных бабочек на ромашку. Красные бабочки – это гласные звуки: [а, о, у, и, ы, э].

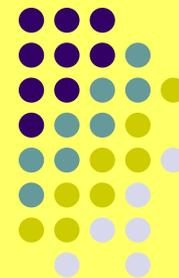
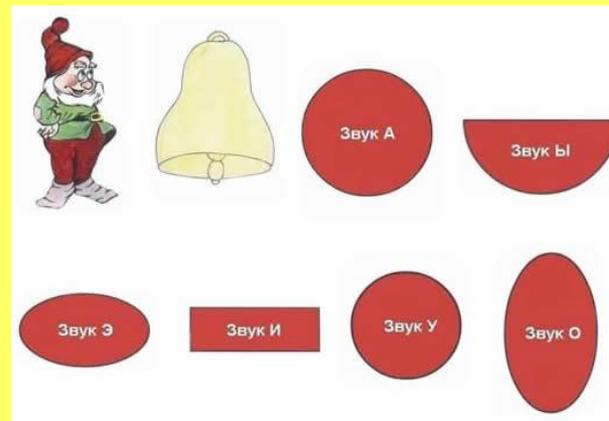
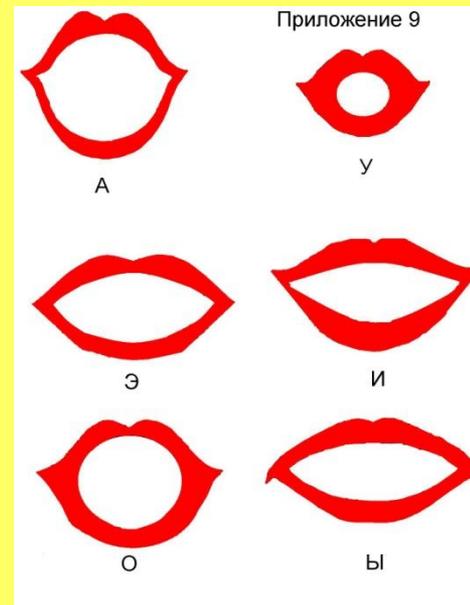
Педагог произносит разные звуки, а ребёнок усаживает бабочку на ромашку только тогда, когда услышит гласный звук.



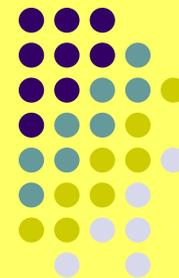
# «ДЕВОЧКИ – ГЛАСНЫЕ»

Перед ребёнком лежат картинки с изображением девочек в красных платьях, губы каждой девочки имеют определённую артикуляцию, над головой – графическое изображение гласного звука.

Педагог произносит гласные звуки, а ребёнок показывает соответствующую девочку.



# «Мальчики – согласные»



Твёрдые звуки носят одежду синего цвета и живут в синем домике, а мягкие – одежду зелёного цвета и живут в зелёном домике.

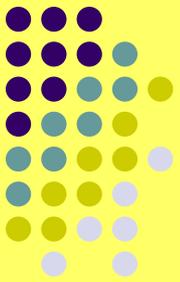
Звонкие звуки «носят» на голове колокольчик, когда мы их произносим – горлышко «звенит».

Глухие звуки «носят» наушники, они ничего не слышат.

Педагог произносит согласные звуки, а ребёнок показывает соответствующего мальчика.



# «ФЛАЖКИ»



Педагог называет звук.

Дети, определяя, какой это звук и поднимают флажок соответствующего цвета :

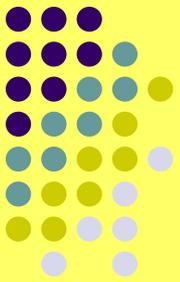
гласный – красный флажок,

согласный мягкий – зеленый флажок,

согласный твёрдый – синий флажок.



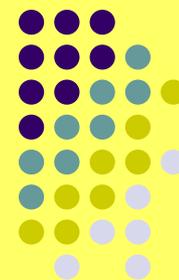
# «Наушник – колокольчик»



Ребёнок, называя картинку, определяет звонкий или глухой первый согласный звук.

Если первый звук – глухой, то картинку нужно положить под «наушником», а если – звонкий, то – под колокольчиком».



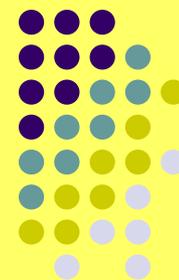


# Игры на развитие навыка элементарного языкового анализа и синтеза слов

## Задачи:

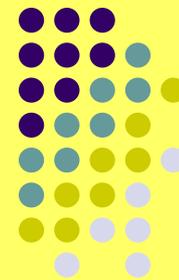
- ❖ **Определение количества слогов в словах разной сложности;**
- ❖ **Выделение первого и последнего звука в слове;**
- ❖ **Определение места, количества, последовательности звуков в слове;**
- ❖ **Развитие фонематического представления.**

## Игры на определение количества слогов в словах разной сложности:



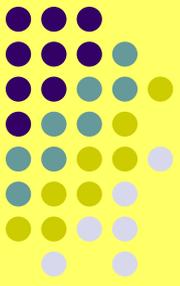
- «**Отбей слоги мячом**» Педагог говорит слово в рамках лексической темы. Ребёнок, отбивая мячом об пол, делит слово на части.
- «**Паровоз и вагончики**» Паровоз везёт картинку. Ребёнок называет картинку, затем делит слово на слоги, присоединяя к паровозу столько вагончиков, сколько в данном слове слогов.
- «**ГУСЕНИЦА**» Педагог показывает гусеницу, состоящую из частей, нужно с её помощью показать, сколько в слове слогов. Если в слове 1 слог, то к голове гусеницы присоединяется 1 часть, если 2 слога – 2 части и т.д.
- «**ТУЧКА И ЗОНТИК**» На тучке – картинка. Ребёнок называет картинку и при помощи капелек, падающих на зонтик, показывает количество слогов в данном слове.

## Игры на выделение первого и последнего звука в слове:



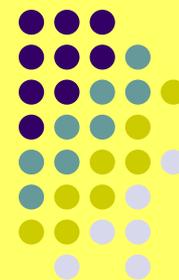
- «**РЫБАЛКА**» С помощью удочки ребёнок «ловит» картинки из аквариума. По заданию педагога нужно выделить из слова первый, последний звук. Картинки: *лук, танк, паук, жук, веник, кот, кит, крот, плот, суп.*
- «**ЗВУКОВЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ**» Педагог ставит на стол 3 звука - у каждого на голове – кепка синего, зелёного или красного цвета. Нужно подарить звуковым человечкам картинки по первому или последнему звуку в названии.
- «**ТАРЕЛОЧКИ**» На столе – три тарелочки: зелёная, синяя и красная. Ребёнок распределяет картинки. Цвет тарелочки характеризует первый звук слова.
- «**КЕПКИ**» Ребёнок в зелёной кепке обозначает согласный мягкий звук, в синей кепке – согласный твёрдый, а в красной – гласный звук. Педагог показывает детям картинки, спрашивая: «Чья это картинка?» Ребёнок в зелёной кепке отвечает: «Это моя картинка, потому что в слове «велосипед» - первый звук [в']».
- «**ДВУХЭТАЖНЫЙ ДОМ**» Педагог даёт ребёнку 4 картинки и просит правильно их распределить по окошкам в доме. На каждом этаже по два окна: синее и зелёное. Если в слове первый согласный мягкий звук, то картинку нужно положить на зелёное окошко, а если первый согласный твёрдый звук – на синее окошко.

## Игры на определение примерного места звука в слове:



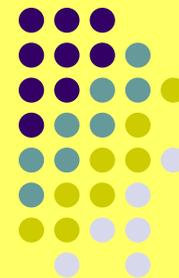
- «**В КАКОМ ВАГОНЕ ЕДЕТ ЗВУК?**» Педагог показывает поезд с тремя вагончиками, показывает предметную картинку и просит показать, в каком вагоне едет звук: в начале, в середине или в конце?
- «**Застегни пуговицу на рубашке**» На рубашке с тремя пуговицами появляется карман – картинка. Педагог просит показать примерное место определённого звука с помощью фишки – пуговицы.
- «**Грибочек**» В траве, под грибочком – картинка. Педагог просит положить осенний листочек в начале, середине или конце шляпки, т.е. показать где слышится звук.
- «**Клумба**» Педагог показывает предметную картинку и просит «посадить» тюльпан на первую, среднюю или последнюю клумбу, показав примерное место заданного звука в слове.

## Игры на определение количества и последовательности звуков в слове



- «**ФИШКИ**» С помощью фишек белого цвета ребёнок показывает количество и последовательность звуков в слове.
- «**СХЕМА СЛОВА**» С помощью фишек красного, синего и зелёного цвета дети составляют звуковую схему слова.
- «**Экран телевизора**» На экране телевизора появляется картинка. С помощью цветных фишек ребёнок составляет звуковую схему слова.
- «**Звёздное небо**» С помощью звезд синего, зеленого и красного цвета ребенок выкладывает на «небе» схему слова.

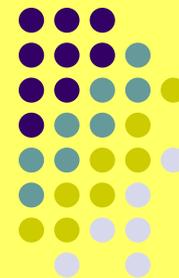
## Упражнения и игры на развитие фонематических представлений



**«Стаканчики»** Ребёнок распределяет картинки (бочка, бабочка, берёза, бегемот) между белкой и божьей коровкой. (твёрдый мягкий)

**«Цветик – семицветик»** В центр цветка помещается карточка с изображением мальчика-звука в синей рубашке, с колокольчиком на голове (согласный твёрдый звонкий звук [З]). Дети, обосновывая своё решение, выкладывают на лепестки картинки с изображением предметов, название которых начинается с этого звука.

**«Подбери и раскрась картинки на заданный звук»**  
*Раскрасить синим цветом картинки, названия которых начинаются со звука [Ш]: шапка, шарф, санки, стакан, жук, кошка.*



Проведение специальных игр и упражнений способствует успешному развитию фонематических процессов, что является основой для дальнейшего успешного обучения в школе.

---

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!!!**

