

## Игровые упражнения, направленные на развитие фонематического слуха у детей

Формирование у детей грамматически правильной, лексически богатой и фонетически четкой речи — одна из важнейших задач в общей системе обучения ребенка родному языку в ДОУ, в семье. Хорошо подготовить ребенка к школе, создать основу для обучения грамоте можно только в процессе серьезной работы по развитию фонематического слуха и восприятия. Эта работа должна реализоваться не только на логопедических занятиях по звукопроншению и по обучению грамоте, но и некоторые приемы развития фонематического слуха могут использоваться на занятиях по формированию лексико-грамматического строя и развитию связной речи. Часть игр, способствующих развитию фонематического слуха, логопед предлагает использовать в своей работе воспитателям и музыкальному руководителю.

При планомерной работе по развитию фонематического слуха дошкольники научаются различать звуки сходные по акустическим или артикуляторным признакам, намного лучше воспринимают и различают окончания слов, приставки, общие суффиксы, выделяют предлоги в предложении, что так важно при формировании навыков чтения и письма. В результате такой работы у детей улучшается произвольная саморегуляция и активизируются процессы коммуникации.



### ***1 этап. Игры на узнавание и различение неречевых звуков.***

#### ***1. Игра «Покажи, что звучит».***

Логопед приводит в звучание один из предметов, спрятанных за ширмой. Затем ребенку предлагается показать звучащий предмет и еще раз его «озвучить», проверив себя.

#### ***2. Игра «Повтори за мной».***

Ребенок вслед за логопедом должен воспроизвести идентичное звучание одного из имеющихся у него предметов. Восприятие звуковых сигналов осуществляется на слух.

### *3. Игра «Самый внимательный».*

По инструкции логопеда дети выполняют различные движения, соотнося их с различными звучаниями. Например, на звук свистка дети должны поднять руки вверх, на звук дудочки — удерживать руки впереди, а на звук шарманки — развести их в стороны.

### *4. Игра «Узнай по звуку».*

Логопед предлагает детям закрыть глаза («наступила ночь»), внимательно послушать, узнать и назвать, какие звуки они услышали (стук в дверь, пение птиц, мяуканье кошки, звон колокольчика, кашель и т.п.).

Дети прослушивают от 2 до 5 звучаний. Затем они по команде логопеда («день») открывают глаза, указывают на звучащие предметы или их изображения и называют запомнившиеся звуки или предметы, их издающие.

## ***II этап. Игры, направленные на различение высоты, силы, тембра голоса на материале одинаковых звуков, сочетаний слов и фраз.***

При различении степени громкости звука дети знакомятся с громким и тихим звучанием предметов, учатся соотносить интенсивность звучания с расстоянием (тихо — далеко, громко — близко), прислушиваться к звукам (реагировать на изменение порога чувствительности). Используются упражнения, направленные на выработку невербальных и вербальных реакций на громкие и тихие звуки.

### *1. Игра «Волк и зайцы».*

Один ребенок — «волк», остальные — «зайцы». «Волк» прячется и должен появиться, услышав громкие сигналы (например, барабана). Остальные дети («зайцы») выполняют различные действия в зависимости от интенсивности звучания условного сигнала: при тихих звуках — спокойно играют, при усилении громкости — настораживаются (останавливаются), при громких звуках — разбегаются.

### *2. Игра «Найди мишку».*

Ребенок должен найти спрятанную игрушку, ориентируясь на интенсивность звукового сигнала (например, бубна).

### *3. Игра «Близко — далеко».*

Логопед включает магнитофон и воспроизводит аудиозапись голосов животных (птиц). Далее регулятором увеличивает или уменьшает громкость звучания. Дети должны ответить предложением, далеко или близко слышится голос (например, мяуканье кошки).

### *4. Игра «Тишина».*

Дети, закрыв глаза, «слушают тишину». Через 1-2 минуты детям предлагается открыть глаза и рассказать (нарисовать), что они слышали.

### *5. Игра «Коробочки гремят».*

Ребёнку предлагают послушать звучание 6 коробочек (2-х с манкой, 2-х гречей, 2-х с горохом). Все коробочки ставят на стол в один ряд. Ребёнку

предлагают потрясти каждую из коробочек и послушать, как они гремят. Попросят найти две одинаково звучащие коробочки.

Определение длительности неречевых звуков осуществляется в упражнениях, направленных на различение длительных и коротких сигналов с помощью невербальных и вербальных ответов.

*6. Игра «Покажи звук».*

Детям раздают по две карточки: на одной из них изображена короткая полоска, на другой — длинная. Логопед бубном издает длинные и короткие звучания, а дети показывают карточку, соответствующую длительности звука.

*7. Игра «Нарисуй звук».*

Дети под звучание гармонике рисуют на карточках полоски: длительному звуку соответствует длинная полоса, короткому — короткая. Затем, руководствуясь рисунками, воспроизводят по очереди звучания на инструменте.

*Различение высоты звука* отрабатывается в упражнениях, первоначально не требующих оречевления ситуации, а затем сопровождающихся словесными ответами. Дети практически знакомятся с понятиями «высокий» — «низкий» звук, «звучит высоко» — «звучит низко». Например, логопед, демонстрируя на детских музыкальных инструментах и звучащих игрушках (пианино, металлофоне, барабане, свистке т.п.) высокие и низкие звуки, сравнивает их звучания с лесенкой, высокими и низкими предметами, голосами и движениями взрослых животных и их детенышей.

*8. Игра «Высоко — низко».*

Дети идут по кругу. Логопед воспроизводит низкие и высокие звуки (например, на металлофоне, пианино, гармонике). Услышав высокие звуки, дети поднимаются на носочки, услышав низкие звуки — приседают.

*9. Игра «Угадай звук».*

Перед каждым ребенком на столе лежат по две игрушки: одна звучит низко, другая — высоко (барабан и игрушка, издающая писк; погремушка и свисток; барабан и колокольчик и т.д.). По словесной команде логопеда («Высокий звук» или «Низкий звук») дети выбирают подходящую игрушку и проверяют себя, воспроизводя звучание.

*10. Игра «Похожие звуки».*

На доске выставляют ряд картинок, на которых изображены животные, птицы, различные предметы (картинок больше, чем последующих звучаний). Дети называют предметы на картинках. Логопед просит их внимательно прослушать звучания (высокие и низкие), выбрать подходящую картинку и объяснить свой выбор.

*11. Игра «Собака и щенок».*

Дети прослушивают аудиозапись голосов взрослой собаки и щенка, соотнося звучания их с изображениями животных. После этого логопед сообщает, что собака и щенок хотят прийти в гости и известят о своем приходе голосом. Дети, ориентируясь на высоту звуков, должны определить, кто первым пришел, а кто — следующим: щенок или собака.

*12. Игра "Три медведя".*

На доске выставляются картинки с изображением трёх медведей (медведя, медведицы и медвежонка) Меняя высоту голоса, попросить малыша отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Петровна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Если ребенок затрудняется назвать персонаж по имени, пусть покажет изображение на картинке. Когда малыш научится различать реплики по высоте звучания, попросите его самого произнести одну из фраз за медведя, медведицу и медвежонка голосом, меняющимся по высоте.

### *13. Игра "Узнай по голосу".*

Перед ребенком картинки с изображением домашних животных и их детенышей - коровы и теленка, овцы и ягненка и т.п. Каждое звукоподражание взрослый произносит то низким голосом (корова), то высоким (теленка). Малыш, ориентируясь на качество и высоту звука одновременно, находит соответствующую картинку (например, изображение коровы или теленка).

### *14. Игра «Угадай, кто позвал».*

Дети по очереди называют имя водящего (стоит к ним спиной). Водящий на слух определяет и показывает, кто его позвал. Затем игра усложняется: все дети зовут водящего («Ау!»), а тот отгадывает, кто его звал. Последний вариант этой игры состоит в том, что водящий произносит «Ау!» то громко, то тихо, а дети отгадывают, далеко или близко он находится.

Определение количества звучаний и звучащих предметов осуществляется в процессе подсчета:

- ✓ последовательных однородных сигналов;
- ✓ последовательных контрастных сигналов;
- ✓ предметов, последовательно воспроизводящих контрастные звучания;
- ✓ предметов, одновременно воспроизводящих контрастные звучания.

Вначале используются звуки, воспроизводимые натуральными предметами, затем — аудиозаписи. Количество звуков и звучащих предметов, подсчитывается детьми с помощью символов (палочек, фишек и т.п.). Задания нужно предъявлять в игровой форме.

### *15. Игра «Один — два».*

Логопед договаривается с двумя детьми о том, что на один сигнал (удар палочкой по барабану) встает один ребенок, на два сигнала — два ребёнка. После этого дети садятся спиной к логопеду и встают по условленному сигналу.

### *16. Игра «Мишка».*

Логопед показывает детям плюшевого медвежонка и говорит: «Мишка пришел к нам в гости и хочет поиграть. Он очень капризный и часто топает ногами. Когда мишка будет топать, посчитайте, сколько раз он топнул. Скажите, сколько раз топнул мишка?»

### *17. Игра «Ворона».*

Логопед сообщает детям, что утром в детском саду была гостья. Она оставила свою «фотографию» (дети по изображению узнают ворону) и «подарок» (аудиокассету). Предлагается прослушать «подарок» (аудиозапись голоса вороны). После прослушивания дети пробуют отгадать, что «сказала» ворона. При этом



соотносится количество услышанных звучаний («кар») с количеством слов в предложениях, составляемых детьми.

*18. Игра «Сколько звуков?»*

Дети прослушивают аудиозаписи различных звуков (голоса животных, птиц, шумы) и определяют их число.

*19. Игра «Сколько предметов?»*

Логопед одновременно воспроизводит звучания 2-3 предметов, имеющих контрастные звучания (например, свистка и погремушки; бубна, пищалки и свистка). При этом зрительное восприятие детьми звучащих предметов исключается. Дети определяют число звучащих предметов.

*Развитие неречевого слуха* включает работу по активизации пространственного слуха. Тренировочные упражнения направлены на формирование умений различать направление звучания, источник звучания, расположенный спереди или сзади, справа или слева от ребенка.

*20. Игра «Покажи, где звук».*

Посередине кабинета становится ребенок, которому завязывают глаза. Он — «водящий». Остальные дети делятся на две команды и становятся спереди и сзади (или справа и слева) от водящего. По знаку логопеда одна из команд приводит в звучание музыкальные игрушки. Ребенок с завязанными глазами движением руки показывает, где он слышит звуки, т.е. определяет направление источника звуков.

*21. Игра «Круг».*

Дети образуют круг. Одному из детей завязывают глаза и ставят его в центре круга. Остальным вручают различные звучащие игрушки. По знаку логопеда кто-либо из детей приводит в звучание свою игрушку. Ребенок с завязанными глазами идет по направлению звука и дотрагивается до звучащей игрушки. Затем эти дети меняются местами.

*22. Игра «Иди за звуком».*

Один ребенок становится в центре кабинета, ему завязывают глаза. Несколько детей — в разных местах кабинета, в руках у них разнообразные звучащие игрушки (затем можно использовать одинаковые игрушки). По знаку логопеда один из детей озвучивает свою игрушку. Ребенок с завязанными глазами начинает движение в направлении услышанного звука, но в это время звучание прекращается и слышится звук, произведенный игрушкой другого ребенка (также по сигналу логопеда). Ребенок с завязанными глазами меняет направление и продолжает двигаться в сторону следующего источника и т.д. Затем на середину круга приглашается другой ребенок.

***III этап. Игры, способствующие умению различать слова, близкие по звуковому составу.***

*1. Игра "Правильно - неправильно".*

Логопед показывает детям картинку и четко называет изображение: «Вагон». Затем объясняет: « Я буду называть эту картинку то правильно, то неправильно, а вы внимательно слушайте. Когда я ошибусь, вы хлопните в ладоши». Затем он произносит: «Вагон – вакон – факон – вагон – факом - вагом». Затем логопед

показывает следующую картинку или просто чистый листок бумаги и называет: «Бумага – пумага – тумага – пумака – бумака». Услышав неверно сказанное логопедом слово, дети должны хлопнуть в ладоши.

### 2. Игра "Слушай и выбирай".

Логопед выставляет на наборном полотне картинки, названия которых звучат очень похоже, например: рак, лак, мак, бак, сок, сук, дом, ком, лом, сом, коза, коса, лужи, лыжи, мишка, мышка, миска и т.д. Затем он называет 3- 4 слова, а дети отбирают соответствующие картинки и расставляют их на наборном полотне в названном порядке.

### 3. Игра « Похожие слова».

Логопед выставляет на наборном полотне в одну линию следующие картинки: ком, бак, сук, ветка, каток, горка. Затем он вызывает детей по одному и каждому даёт по картинке. Ребёнок должен поставить эту картинку под той, название которой звучит похоже. В результате на наборном полотне должны получиться примерно такие ряды картинок:

Ком бак сук ветка каток горка  
Дом рак лук клетка платок корка  
Сом мак жук пятка листок норка

### 4.Игра "Доскажи словечко".

Логопед читает стихи, а ребёнок договаривает последнее слово, которое подходит по смыслу и рифме:

Ты не бойся - это гусь,  
Я сама его... (боюсь).

Тили-бом! Тили-бом!  
Загорелся кошкин ... (дом).

Свистнул чижик:  
- Фью, фью, фью!  
Я с утра росинки... (пью).

На ветке не птичка –  
Зверек-невеличка.  
Мех тёплый, как грелка.  
Зовут его... (белка).

### 5. Игра «Исправь ошибки».

Логопед предлагает детям найти ошибки в стихотворении и при повторном прочтении его исправить их.

#### “Буква заблудилась”

Неизвестно, что случилось,  
Только буква заблудилась:  
Заскочила в чей - то дом  
И хозяйничает в нем!  
Но едва туда вошла  
Буква - озорница,  
Очень странные дела  
Начали твориться ...  
Посмотрите - ка, ребятки,  
Раки выросли на грядке!  
На виду у детворы  
Крысу красят маляры.

Тает снег. Течет ручей.  
На ветвях полно врачей.  
Мама с бочками пошла  
По дороге вдоль села. (А. Шibaев)

*Можно использовать двуступишия со словами - паронимами.*

В лесу живет сазан. По реке плывет фазан.  
Заяц спрятался за бочку. Огурцы положим в кочку.  
Зимой наденем тапки. В квартире носим шапки.  
На обед дали вкусный халат. У Алёнушки новый салат.  
В облаках летала сайка. На столе лежала чайка.

#### ***IV этап. Дифференциация слогов.***

##### ***1. Игра «Лишний слог».***

Логопед произносит слоговой ряд, например: на - на - на – па. Дети определяют, что здесь лишнее. Затем слоговые ряды усложняются следующим образом: на-но-на, ка-ка-га-ка, па-ба-па-па и т.д.

##### ***2. Игра «Одинаковые или разные слоги».***

Логопед вызывает водящего и говорит ему на ухо определенный слог, например “па”. Ребенок вслух повторяет его. Логопед или называет этот же слог вслед за ребенком, или говорит оппозиционный. Это должно получиться примерно так: па - па, па - ба или ва - фа, ва - ва и т.д. Дети должны после каждой пары слогов, произнесенной водящим и логопедом, угадать, одинаковые слоги были произнесены или разные. Для того чтобы логопед мог контролировать реакцию каждого ребенка, он предлагает детям поднять чёрные треугольники, если слоги одинаковые, если разные - спокойно сидеть или поднять чёрный и белый треугольники.

##### ***3. Игра «Короткие и длинные слова».***

Логопед объясняет детям, что есть короткие и длинные слова. Проговаривает их, интонационно разделяя слоги. Совместно детьми произносит названия картинок, выставленных на доске (па-па, ло-па-та, ба-ле-ри-на), отхлопывая слоги.

Постепенно в течение этого периода ребенок должен овладеть умением различать все оппозиционные звуки: свистящие и шипящие, звонкие и глухие, фрикативные и взрывные, твердые и мягкие.

#### ***V этап. Дифференциация фонем.***

На этом этапе ребенок учится различать фон родного языка. Начинать нужно обязательно с различения гласных звуков.

##### ***Игра "Угадай-ка".***

Логопед раздаёт детям картинки с изображением волка, младенца, птички и объясняет: "Волк воет: у-у-у", "Девочка плачет: а-а-а", "Птичка поет: и-и-и". Далее он произносит каждый звук длительно ( а-а-а, у-у-у, и-и-и), а дети поднимают соответствующие картинки.

Затем игра усложняется.

Варианты игры:

- 1) логопед произносит звуки кратко;
- 2) детям раздают вместо картинок символы гласных звуков ( по Ткаченко);
- 3) в ряд гласных *а, у, и* включают другие звуки, например *о, ы, э*, на которые дети не должны реагировать.

Аналогичным образом проводится работа по дифференциации согласных фонем.