



**Картотека игровых
технологий
по развитию
фонематического
восприятия
у детей дошкольного
возраста с ОВЗ.**

ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ -
способность различать фонемы родного языка на
слух и определять звуковой состав слова.

**Этапы работы по формированию
фонематического восприятия:**

I этап - узнавание неречевых звуков;

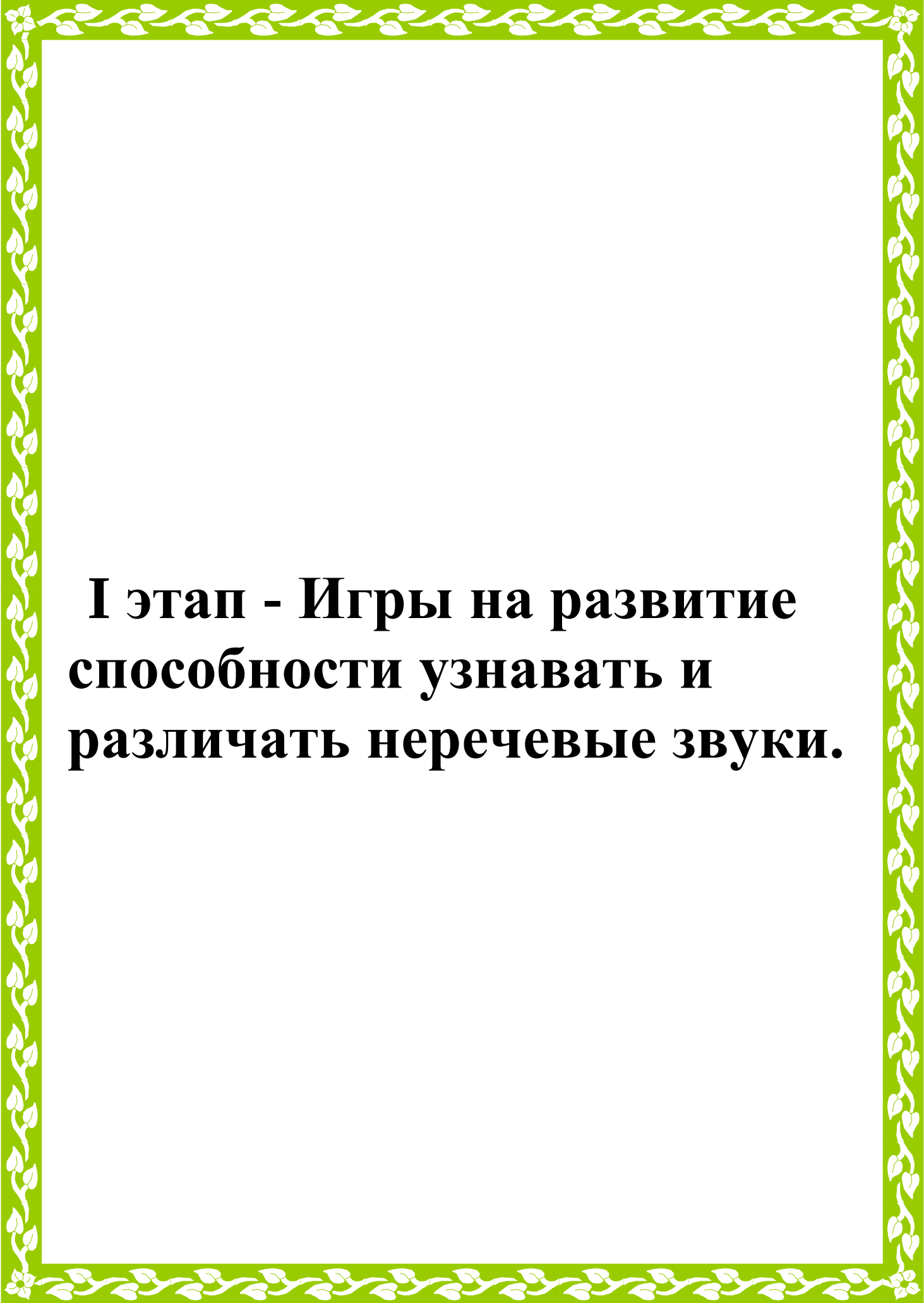
II этап - различение высоты, силы, тембра голоса
на материале одинаковых звуков, слов, фраз;

III этап - различение слов, близких по своему
звуковому составу;

IV этап - дифференциация слогов;

V этап - дифференциация фонем;

VI этап - развитие навыков звукового анализа и
синтеза.



**I этап - Игры на развитие
способности узнавать и
различать неречевые звуки.**

Игра «Громко – тихо».

Цель: Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание, способность распознавать громкое и тихое звучание инструмента. Учить соотносить характер своих действий со звучанием бубна.

Материал: бубен.

Объяснить ребёнку, что если он услышит громкое звучание бубна, то должен хлопать в ладоши, а если тихое – топать ножками.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель: Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание. Учить выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

Материал: бубен, 2 картины. На одной изображена прогулка детей при ярком солнце. На другой – идет дождь и дети бегут под навес.

Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдём гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляете, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнётся 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».

Педагог проводит игру, меняя звучание бубна 3 -4 раза.

Игра «Угадай, что делать».

Цель: Воспитывать у детей умение переключать слуховое внимание. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна.

Материал: по 2 флажка на каждого ребёнка, бубен.

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.

Педагогу необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений, чередовать громкое и тихое звучание бубна надо не более четырёх раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

Игра «Угадай, кто идёт».

Цель: Развивать слуховое внимание. Воспитывать умение определять темп звучания бубна. Учить детей выполнять действия согласно темпу звучания бубна.

Материал: бубен, 2 картинки с изображением шагающей цапли и скачущего воробья.

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

Потом педагог 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.

Менять темп звучания бубна надо не более 4-5 раз.

Игра «Угадай, на чём играю».

Цель: Воспитывать устойчивое слуховое внимание. Учить определять предмет на слух по его звучанию.

Материал: музыкальные игрушки: барабан, гармошка, бубен, и др.

Педагог знакомит детей с музыкальными игрушками. Затем он убирает игрушки за ширму. Сыграв на одном из инструментов, просит детей угадать, на чём он играл. Тот, кто угадал правильно, достаёт инструмент из-за ширмы и играет на нём.

Необходимо следить, чтобы дети сидели тихо, внимательно слушали. На одном занятии не должно быть более четырёх различных инструментов. Игру следует повторять 5-7 раз.



Игра «Где позвонили?»

Цель: Развивать направленность слухового внимания. Учить определять направление звука.

Материал: звоночек.

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

Игру повторяют 4-5 раз. 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.



Игра «Угадай, что делают».

Цель: Воспитывать устойчивость слухового внимания. Учить детей определять действие по звуку. Развитие фразовой речи.

Материал: стакан с водой, колокольчик, деревянный молоточек.

Педагог показывает детям приготовленные предметы и производит с ними различные действия: ударяет деревянным молоточком по столу, звенит в колокольчик, переливает воду из стакана в стакан. Дети смотрят и слушают. Потом педагог убирает всё за ширму и там повторяет эти действия, а дети по звуку угадывают, что он делает.

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

Игра «Найди игрушку».

Цель: Развитие слухового внимания: умения различать на слух силу звука. Учить детей правильно воспринимать и соотносить силу звука со своими действиями.

Материал: игрушка - кукла, которую легко спрятать за спину ребёнка.

Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую он будет прятать. Один ребёнок (по считалке) выходит или отворачивается. Педагог прячет куклу у кого-нибудь из детей за спиной. По сигналу водящий входит, а дети ему говорят:

Кукла Таня убежала,

Вова, Вова, поищи,
Как найдёшь её, то смело
С нашей Таней попляши.

Если водящий оказывается в том месте, где спрятана кукла, дети громко хлопают в ладоши, если отдаляется, хлопки стихают. Ребёнок находит куклу и пляшет с ней, все дети хлопают в ладоши.

Педагог должен регулировать правильность усиления или ослабления хлопков. Если водящий долго не может отыскать игрушку, ему следует помочь.

Игра «Что сначала что потом?»

Цель: Развивать слуховое восприятие, внимание, память.

Материал: музыкальные инструменты (колокольчик, бубен, барабан, погремушка, и т.д.) или звучащие игрушки.

Сначала покажите ребёнку звучащие игрушки, продемонстрируйте их звучание. После того как ребёнок запомнил звучание игрушек, попросите его закрыть глаза послушать и запомнить последовательность звучания музыкальных инструментов. Взрослый спрашивает ребёнка: « Что ты услышал сначала? Какой музыкальный инструмент звучал потом? Какой инструмент звучал последним?»

Игра «Наседка и цыплята».

Цель: Развивать слуховое внимание, количественные представления.

Материал: Шапочка курицы, маленькие карточки с разным количеством нарисованных цыплят.

На стуле сидит «Наседка» - педагог. Около «наседки» сидят и «цыплята» - дети. У цыплят карточки, на которых нарисовано разное количество цыплят. Наседка хлопает в ладоши или стучит по столу, а цыплята слушают. Если она, например, постучала три раза, ребёнок, у которого на карточке три цыплёнка, должен пропищать 3 раза (пи-пи –пи).

Игра «Скажи, что ты слышишь?»

Цель: Накопление словаря. Развитие слухового внимания и фразовой речи.

Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т.д.) Дети должны ответить целым предложением. Игру хорошо проводить на прогулке.

Игра «Где постучали?»

Цель: Развитие слухового внимания, ориентации в пространстве.

Материал: Палочка, стульчики, повязка.

Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (водящий) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спинами детей и кому-то из них даёт палочку, ребёнок стучит ею о стул и прячет её за спину. Все дети кричат: «Пора». Водящий должен искать палочку. Если он её находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идёт водить: если не находит, продолжает водить.

Игра «Звучащие коробочки».

Цель: Развивать слуховое внимание и слуховую память на материале не речевых звуков.

Материал: коробочки с разными наполнителями (манка, пшено, рис, гречка, горох, макароны, монеты).

1. Ребёнку предлагают послушать и запомнить, как звучат коробочки. Затем педагог предлагает закрыть глаза и гремит одной из коробочек. Ребёнок по слуху должен определить какая коробочка звучала. Начинают игру с двух коробочек и постепенно доводят до пяти - шести. Коробочки различаются по цвету крышек.

2. Педагог предлагает погремать одной из коробочек и по слуху выбрать ей пару. Для игры используются парные коробочки (горох-горох, гречка – гречка, и т.д.)

3. На столе стоит несколько коробочек. Ребёнку предлагают погремать коробочками и выставить их от самого тихого звука до самого громкого.

Например: манка, пшено, гречка, горох.

Игра «Где звенит?».

Цель: Развивать слуховое внимание – определять направление источника звука.

Материал: колокольчик.

Педагог демонстрирует колокольчик:

Колокольчик наш, звени,

Песня, разливайся!

Динь – динь – динь!

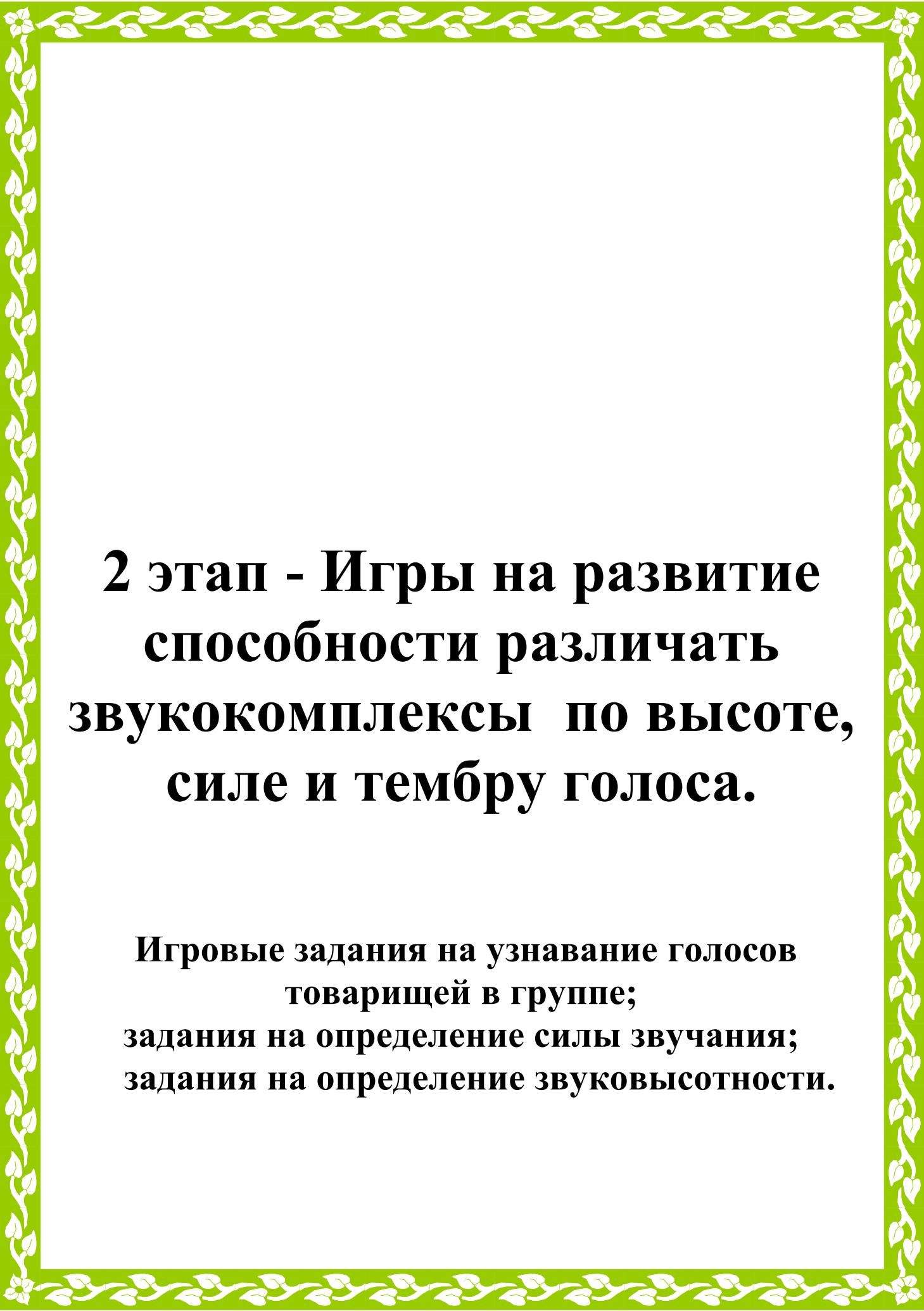
Дон – дон – дон!

Колокольный слышен звон!

Педагог говорит: «Я буду звенеть колокольчиком вверху, внизу, справа или слева. А ты должен угадать, где звенит колокольчик».

Педагог предлагает ребёнку закрыть глаза, внимательно послушать и показать где звенел колокольчик.





2 этап - Игры на развитие способности различать звукокомплексы по высоте, силе и тембру голоса.

**Игровые задания на узнавание голосов
товарищей в группе;
задания на определение силы звучания;
задания на определение звуковысотности.**

Игра «Угадай, кто кричит».

Цель: Воспитывать у детей умение сосредотачивать слуховое внимание. Учить определять игрушку по звукоподражанию.

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

Педагог достаёт 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 педагогом ребёнок уходит за дверь и, чуть приоткрыв её, подаёт голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.

Игру можно повторять 5 – 6 раз. Следить, чтобы дети внимательно слушали. Активизировать вопросами всех детей.

Игра «Кто внимательный?»

Цель: Развитие остроты физического слуха. Учить детей правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым её произносят.

Материал: игрушки, с которыми легко производить различные действия.

Дети сидят в три ряда напротив стола педагога. (Первый ряд на расстоянии 2-3 м.). На столе лежат различные игрушки. Педагог говорит: «Дети, сейчас я буду давать задания тем, кто сидит в первом ряду. Говорить я буду шёпотом, поэтому сидеть надо тихо, чтобы всем было слышно. Я вызову каждого по имени и дам задание, а вы проверяйте, правильно ли оно выполняется. Будьте внимательны. Вова, возьми мишку и посади в машину».

Задания по очереди выполняют все дети, сидящие в первом ряду. Затем они меняются местами: второй ряд занимает место первого, третий – второго, первый – третьего.

Педагогу надо следить, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания нужно давать короткие и простые.

Игра «Угадай, близко или далеко поезд».

Цель: Развитие речевого слуха: умения различать на слух силу звука. Учить детей правильно определять силу голоса.

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

Педагог ставит на доску 3 картинки с изображением поезда. Он говорит: «Поезд перед отходом со станции гудит – ууу. Поезд стоит близко, и мы слышим громкий гудок. (Произносит звук у громким голосом.) Когда поезд отошел от станции и загудел, мы услышали не такой громкий гудок. (Произносит звукоподражание обычным голосом средней громкости.) А когда поезд ушёл далеко и загудел, его уже еле слышно». (Произносит звукоподражание тихим голосом.)

Далее педагог произносит звук у с разной силой голоса, а дети указывают соответствующую картинку.

Если дети будут отвечать правильно, то они сами поочередно могут быть ведущими (подавать сигнал голосом разной силы).

Игра «Большой – средний – маленький ».

Цель: Развитие речевого слуха: умения различать высоту голоса (низкий, средний, высокий голос).

Материал: картинки с изображением персонажей из сказки «Три медведя» (Михаила Ивановича, Анастасии Петровны и Мишутки) на каждого ребёнка.

Педагог предлагает ребенку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Петровна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос).

Одни и те же реплики: «*Кто сидел на моем стуле?*»

«*Кто ел из моей чашки?*»

«*Кто спал в моей постели?*»

произносятся поочередно различным по высоте голосом, в трех вариантах.

Если ребенок затрудняется назвать персонаж по имени, взрослый предлагает ему показать соответствующее изображение на картинке.

Когда малыш научится различать реплики по высоте звучания, следует попросить его самого произнести одну из фраз за медведя, медведицу и медвежонка голосом, меняющимся по высоте.

Игра «Угадай, как надо делать».

Цель: Развитие речевого слуха: умения определять на слух изменение темпа речи и выполнять движения в соответствующем темпе.

Подготовительная работа: подобрать фразы, обозначающие действия, которые могут быть выполнены в разном темпе.

Педагог несколько раз произносит в разном темпе фразу: «Мелет мельница зерно». Дети, подражая работе мельницы, делают круговые движения руками в том же темпе, в котором говорит педагог. Так же обыгрываются следующие фразы: «Наши ноги ходили по дороге», «Дети плавали в реке» и т.п.

Педагог должен произносить фразу плавно, слитно, повторяя её 2-3 раза подряд в любом темпе, чтобы детям легче было выполнить движения.

Игра «Узнай по голосу».

Цель: Развитие речевого слуха – узнавание голосов товарищей. Упражнение направлено на различение по тембру максимально сокращенного звукокомплекса.

Педагог предлагает ребенку отвернуться и догадаться, кто из детей позвал его.

Дети говорят:

Ты загадку отгадай:
Кто позвал тебя, узнай.

Вначале ребенка зовут по имени, затем (для усложнения) произносят короткое АУ.

Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадал, он меняется местом с назвавшим его ребёнком. Если водящий не узнал голоса, то педагог предлагает ему узнать по голосу другого ребёнка.

Игра «Улитка».

Цель: Развитие речевого слуха – узнавание голосов товарищей в группе.

Материал: шапочка – маска улитки.

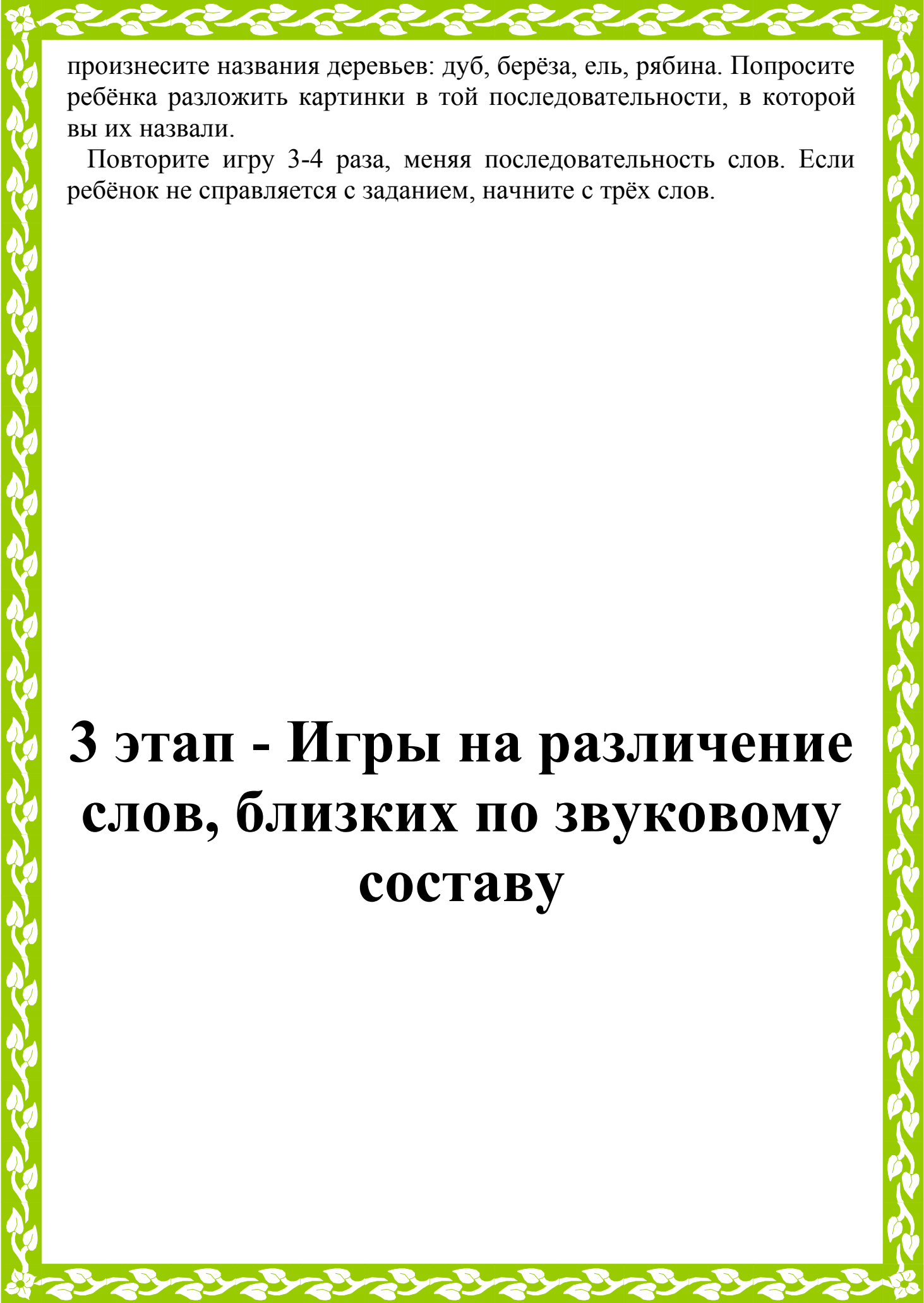
Считалкой выбирается водящий. Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами. Дети ходят по кругу и хором говорят слова: «Улитка, улитка покажи рога. Дам кусочек пирога». Педагог даёт сигнал одному из детей и тот зовёт водящего: «Улитка». Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадал, он меняется местом с назвавшим его ребёнком. Если водящий не узнал голоса, то педагог предлагает ему узнать по голосу другого ребёнка.

Игра «Деревья».

Цель: Развивать речевой слух, внимание и память, обогащать словарь.

Материал: картинки с изображением деревьев: дуба, берёзы, ели, рябины.

Покажите ребёнку картинки, спросите, что нарисовано на них. Попросите назвать эти предметы одним словом. Затем предложите ребёнку внимательно вас послушать. Медленно и четко



произнесите названия деревьев: дуб, берёза, ель, рябина. Попросите ребёнка разложить картинки в той последовательности, в которой вы их назвали.

Повторите игру 3-4 раза, меняя последовательность слов. Если ребёнок не справляется с заданием, начните с трёх слов.

3 этап - Игры на различение слов, близких по звуковому составу

Игра «КРАСНЫЙ - ЗЕЛЁНЫЙ»

Педагог дает ребенку два кружка — красный и зеленый — и предлагает игру: если ребенок услышит правильное название предмета, изображенного на картинке, он должен поднять зеленый кружок, если неправильное — красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, четко произносит звуко сочетания:

БАМАН
ПАМАН
БАНАМ
БАНАН

ВИТАНИН
МИТАМИН
ФИТАМИН
ВИТАМИН

АЙБОМ
АЛЬПОМ
АЛЬМОМ
АЛЬБОМ

Ребенок каждый раз поднимает соответствующий кружок.

Игра «Переезд».

Цель: Развивать слуховое внимание, слуховую память.

Материал: Предметные картинки с изображением мебели: стол, стул, шкаф, диван, кресло; кукла.

Покажите ребёнку куклу Машу и сообщите, что у неё новоселье. Она переехала в новую квартиру.

Новый дом построили,
Мебель привезли.
Что скажу – запомни
И быстро повтори!

Скажите: «Я закрою рот экранчиком и буду называть ту мебель, которую должны привезти Маше. Ты внимательно послушай и поставь в Машину комнатку названную мебель».

Начинайте игру с двух слов, постепенно усложняя и доводя количество слов до четырёх – пяти.

Игра «Исправь взрослого».

Цель: Развивать слуховое внимание, автоматизация поставленного звука.

Педагог произносит слова неправильно, копируя произношение ребёнка, а ребёнок «исправляет».

Например: «сапка» - шапка

«мисутка» - мишутка

«масына» - машина

«суба» - шуба

«На сахте сумно» - На шахте шумно

«Сут выдумывает сутки» - Шут выдумывает шутки.

«Мама будет сыть субу» - Мама будет шить шубу.

Игра «Так говорят?».

Цель: Развивать слуховое внимание, автоматизация поставленного звука.

Педагог произносит ряд слов, ребёнок должен хлопнуть в ладоши или поднять сигнальную карточку, когда услышит правильно вариант слова.

Например: ложницы, можницы, ножницы

Игра «Поставь по порядку».

Цель: Развивать речевой слух – различение слов близких по звуковому составу.

Материал: предметные картинки – рак, лак, мк, бак, сок, сук, дом, ком, лом, коза, коса, лужи, лыжи, и т.д.

Педагог выставляет на наборном полотне картинки, названия которых очень близки по звучанию. Например: *рак, лак, мак, бак, сок, сук, дом, ком, лом, сом, коза, коса, лужи, лыжи* и т.д. Затем называются педагогом 3 – 4 слова в определенной последовательности, а дети должны отобрать соответствующие картинки и расставить их на наборном полотне в названном порядке.

Игра «Похожие словечки».

Цель: Развивать речевой слух – подборка слов близких по звучанию.

Материал: Предметные картинки – ком, дом, сом, бак, рак, мак, сук, лук, лом, жук, ветка, клетка, пятка, каток, платок, листок, моток.

Логопед выставляет на наборном полотне в одну линию следующие картинки: ком, бак, сук, ветка, каток. Каждому выходящему к наборному полотну ребенку предлагается по одной картинке, которую он должен поставить под той картинкой, название которой наиболее близко по звучанию. В результате на наборном полотне должны получиться такие ряды картинок:

ком	бак	сук	ветка	каток
дом	рак	лук	клетка	платок
сом	мак	жук	пятка	листок
лом				
моток				

Игра «Найди лишнее слово».

Цель: Развивать речевой слух, внимание различение слов близких по звуковому составу.

Педагог отчетливо произносит четыре слова, ребенок должен назвать то, которое отличается от остальных:

канава – канава – какао – канава

КОМ – КОМ – КОТ – КОМ
утенок – утенок – утенок – котенок
будка – буква – будка – будка
винт – винт – бинт – винт
минута – монета – минута – минута

Игра «Найди похожее слово».

Цель: Развивать речевой слух – различение слов близких по звуковому составу.

Педагог, не торопясь, внятно произносит три слова, а затем просит ребенка определить, на какое из названных трех слов больше похоже четвертое:

мак – дом – ветка

(Слова для сравнения: сетка, ком, бак, метка, клетка).

совок – вагон – гном

(дом, лимон, каток, бидон, лом, сом, загон, моток).

Игра «Вставь словечко».

Цель: Развивать речевой слух, чувство рифмы, внимание.

Педагог читает две стихотворные строки, выделяя голосом последнее слово в начальной строчке. Ребенок должен выбрать одно слово из трех предложенных, добиваясь рифмы в стихе.

Шепчет ночью мне на **ушко**

Сказки разные ... (*перина, подушка, рубашка*).

Ой, ребята, верь, не **верь** –

От меня сбежала ... (*кошка, дверь, стенка*).

Сказала дверь: «Мой **дорогой** !

Не открывай меня ... » (*плечом, коленом, ногой*).

От грязнули даже **стол**

Поздним вечером ... (*сбежал, ушел, ускакал*).

Две лисички, две **сестрички**

Отыскиали где-то ... (*спички, щетку, ножик*).

При трудностях поиска нужного слова взрослый зачитывает двусторонние во всех трех вариантах, просит ребенка прислушаться и выбрать правильный вариант – тот, где слова самые похожие.

Игра «Расставь по местам».

Цель: Развивать речевой слух, внимание, мышление.

Педагог читает стихотворение. Ребенок должен выбрать из слов, близких по звуковому составу, нужное в соответствии с данным определением понятия.

Я тебе задачу дам - все расставить по местам:

Что скатали мы зимой?...

Что построили с тобой?...

На крючок в реке попал?...

Может все, хоть ростом мал?...

(Слова для подстановки: *дом, ком, гном, сом*).

Я еще задачу дам - все расставить по местам:

Вот печать на простыне - ...

Зеленеет на окне ...

Волейбольная висит ...

Канарейка в ней сидит - ...

(*сетка, клетка, метка, ветка*).

До чтения стихотворения с детьми уточняются понятия *метка* и *сетка*.

Игра «САМОЕ КОРОТКОЕ СЛОВО»

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

❖ СТРОИТЕЛЬ – ПЛОТНИК – ДОМ

❖ СОСУЛЬКА – МАЙ – ВЕСНА

❖ ДОЧЬ – ДОЧЕНЬКА – ДОЧУРКА

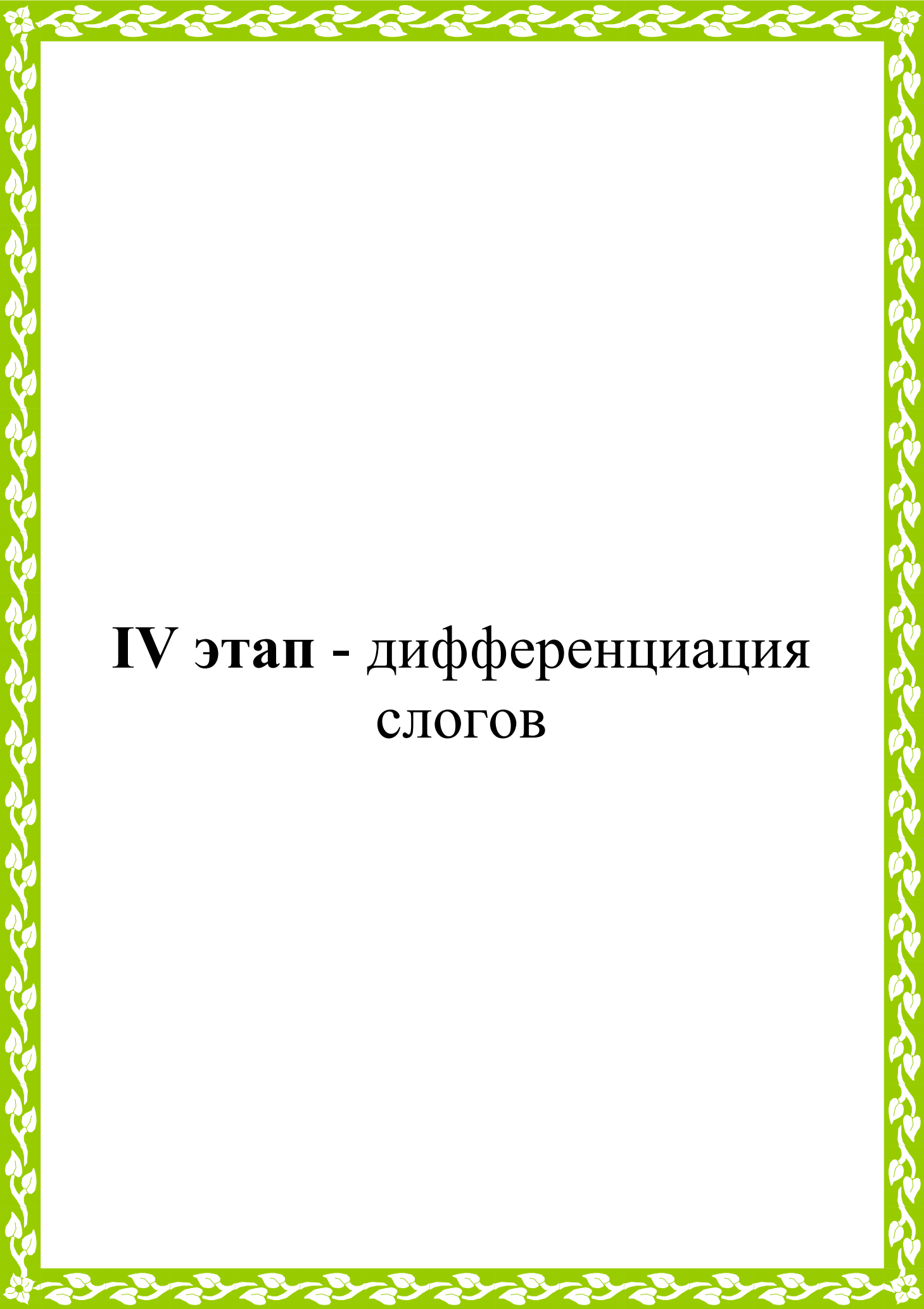
Игра «САМОЕ ДЛИННОЕ СЛОВО»

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

❖ ЭКСКАВАТОР – КРАН – ТРАКТОР

❖ ЛУК – ПОМИДОР – ТЫКВА

❖ МЕДВЕДЬ – ЁЖ – ЛИСА



IV этап - дифференциация СЛОГОВ

Игра «Что лишнее?»

Цель: Развивать фонематический слух, внимание. Учить дифференцировать на слух оппозиционные слоги.

Педагог произносит слоговой ряд. Например: *на-на-на-но*. Ребёнок должен определить и сказать, какой слог лишний.

Затем слоговые ряды усложняются следующим образом: *на-но-на*, *ка-ка-га-ка*, *па-ба-па-па*.

Игра «Одинаково или по-разному мы произносим слоги?»

Цель: Развивать фонематический слух, внимание. Учить дифференцировать на слух оппозиционные слоги.

Педагог вызывает водящего и говорит ему на ухо определённый слог, например *на*. Ребёнок вслух повторяет его. Педагог или называет этот же слог вслед за ребёнком или говорит оппозиционный. Это должно получиться примерно так:

на – на; на – ба; па – ба; па – па.
фа – ва; фа – фа; фа – ва; фа – ва;
и т.д.

Дети должны после каждой пары слогов произнесённой педагогом и водящим, угадать, одинаковые слоги были произнесены или разные.

Для того чтобы педагог мог контролировать реакцию каждого ребёнка, он предлагает поднять красный кружок, если слоги одинаковые, если разные просто спокойно сидеть.

В этой игре должен варьироваться подбор слогов для называния и дифференциации в зависимости от произносительных возможностей детей и от последовательности всей звуковой работы в целом.

Игра «Запомни и повтори».

Цель: Развивать фонематический слух, память.

Педагог чётко произносит слоговые ряды, ребёнок должен их воспроизвести. Слоговые сочетания должны быть разными.

- слоговые ряды со сменой ударного слога: *та-та-**та***, *та-**та**-та*, ***та**-та-та*, и т.д.
- слоговые сочетания с одним согласным и разными гласными: *та-то-ту*, *не-ны-на*, и т.д.
- слоговые ряды с общим гласным и разными согласными звуками: *та-ка-па*, *бу-ду-гу*, и т.д.
- слоговые ряды с согласными звуками, различающимися по звонкости – глухости: *па-ба-па*, *ко-го-ко*, и т.д.
- слоговые сочетания с согласными звуками, различающимися по мягкости – твёрдости: *па-ня*, *ну-ню*, и т.д.
- слоговые пары с наращиванием сочетания согласных звуков: *па-тпа*, *на-фна*, и т.д.
- слоговые сочетания с общим стечением двух согласных звуков и разными гласными: *пта-пто-пту-пты*, *кна-кно-кнукны*, и т.д.
- слоговые пары со сменой позиции согласных звуков в их стечении: *пта-тпа*, *пка-кпа*, и т.д.

Задание на воспроизведение слогов лучше давать в игровой форме.

Игра «В гости к волшебным человечкам».

Материал: макет страны волшебных человечков, волшебные маленькие человечки.

Педагог рассказывает детям о волшебной стране, в которой живут маленькие волшебные человечки. Эти человечки очень похожи на нас. Они так же одеваются, живут в таких же домах, так же ходят, смеются, огорчаются. Только всё у них очень маленькое и сами они очень маленькие. А вот разговаривают эти человечки совсем не так, как мы. У них свой волшебный язык. Педагог предлагает детям совершить путешествие в волшебную страну. Но для этого нужно научиться разговаривать на волшебном языке. На столе перед детьми сконструирована волшебная страна и фигурки человечков. Дети вместе с педагогом учат волшебный язык. Педагог называет слоги, ребёнок их воспроизводит. Когда ребёнок неправильно воспроизвёл слоги, человечек убегает. Остальные дети поправляют допустившего ошибку ребёнка, после чего он вновь произносит слоги. При правильном воспроизведении слогов волшебный человечек снова появляется. Игра продолжается.

Игра «В гости к лесному гному Большое Ухо».

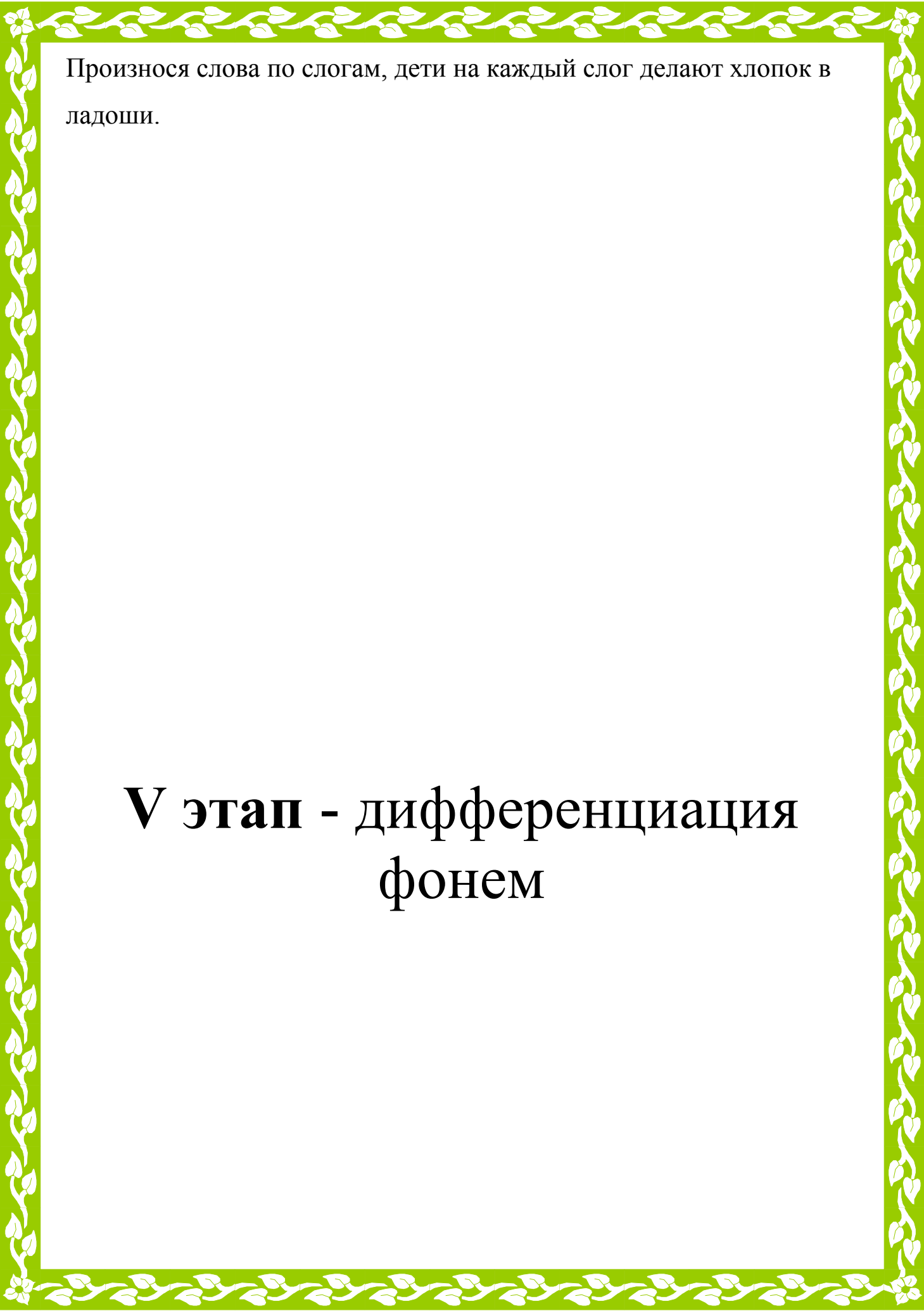
Материал: изображение гнома с большим ухом.

Лесной гном Большое Ухо любит слушать разные звуки и повторять их. Поиграем с гномом. Послушай внимательно и повтори слоги. Самым внимательным гном вручает медали с изображением уха – «Самое чуткое ухо».

Игра «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...).



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

**V этап - дифференциация
фонем**

Игра «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.



Игра «Комары».

Цель: Развитие силы голоса и фонематического слуха (различение звуков по глухости – звонкости). Дифференциация звуков «с» - «з».

Материал: по две картинки на каждого ребёнка с изображением насоса и комара.

Педагог проводит беседу с детьми, вспоминая поездку на дачу. «Помните, дети, как большие комары сердито звенели по вечерам и надоедали нам? Сейчас мы поиграем в «комаров».

Дети делятся на 2 группы: одни изображают комаров, другие - гуляющих детей. Комары, произносят звук «ззз...», бегут за ребятами, которые стараются спрятаться от них в домике (отгороженные углы комнаты). Потом участники игры меняются ролями.

Затем дети рассаживаются по местам. Педагог показывает картинку, на которой изображён большой комар, и спрашивает: «Как сердито звенит этот комар?»

Педагог обращает внимание детей на то, что сердитый звон комаров напоминает звук «З», что когда накачивали шину насосом, то воздух, выходящий из насоса, свистел тихо, голоса не было слышно, а комары звенят звонко, слышен голос. Он предлагает детям приложить тыльную сторону руки к шее спереди, чтобы ощутить, как дрожит горло, и рассказывает, что горло – домик голоска; голосок так звонко поёт песни, что даже стенки домика дрожат.

Чтобы услышать, как произносит звук каждый ребёнок, а затем дать ему правильные указания, педагог по подгруппам проверяет, как каждый ребёнок подражает звону сердитых, больших комаров.

Затем педагог раздаёт всем по 2 картинки с изображением насоса и комара. Он длительно произносит то звук «с», то звук «з», а дети показывают соответствующие картинки.

Чтобы дети хорошо произносили звук «з», необходимо следить за правильным положением губ, языка, наличием воздушной струи голоса.

Игра «Флажки».

Педагог называет звук. Дети, определяют, какой это звук и поднимают флажок соответствующего цвета :

гласный – красный флажок,
согласный мягкий – зеленый флажок,
согласный твёрдый – синий флажок.



Игра «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».



Игра «Угадай, что свистит».

Цель: Развитие фонематического слуха (дифференциация звуков по твёрдости – мягкости). Формировать умение различать на слух звуки «с» и «сь».

Материал: по количеству детей картинки с изображением тонкой струйки воздуха, выходящего из насоса, и тонкой струйки воды, льющейся из крана.

Педагог показывает картинку, на которой изображён насос, и просит детей сказать, как свистит воздух, когда выходит из насоса. («С-с...») «Правильно, выходящий из насоса воздух свистит «сердито»: «с-с...» Как он свистит? («Сердито»: с-с».)

А теперь послушайте, как свистит тоненькая струйка воды, когда льётся из крана (показывает картинку). Она свистит нежно, мягко: «сьсьсь...» Все вместе посвистим, как тоненькая струйка воды...

А теперь возьмите со стола картинки. Поднимите картинку, на которой нарисован насос. Как свистит воздух, когда выходит из насоса? («С-с».) Опустите. Поднимите картинку, на которой нарисована струйка воды, льющаяся из крана. Как свистит струйка воды? («Сьсьсь».)

Сейчас я проверю, кто из вас внимательный. Если я буду говорить «с» нежно, мягко – «сьсьсь», вы поднимите картинку со стружкой воды».

(Сначала можно вызвать двух детей, которые хорошо умеют различать на слух эти звуки, потом провести игру со всеми детьми или по подгруппам.)

Когда педагог произносит звук «сь», ему надо больше улыбаться, т.е. оттягивать углы рта, тогда звук будет более мягким.

Игра «Угадай, какой комар звенит?»

Цель: Развитие фонематического слуха – умение различать на слух звуки «з» и «зь».

Материал: раздаточный материал: картинки с изображением большого комара и маленького комарика.

Педагог вспоминает с детьми, как сердито звенел большой комар: «З-З-З». Потом показывает картинку с маленьким комариком и говорит, что он звенит ласково, мягко: «зьзьзь». Дети повторяют звукоподражание.

Затем педагог раздаёт всем по 2 картинки. На одной изображён большой комар, на другой – маленький. Педагог попеременно подражает то сердитому звону большого комара, то мягкому – маленького. Дети должны показывать соответствующие картинки.

Педагог должен произносить звуки «з» и «зь» длительно, фиксируя внимание детей на том, что песенка большого комара сердитая, твёрдая, а маленького комарика – ласковая, мягкая.

Игра «Машина».

Цель: Развивать фонематический слух – учить выделять гласный звук «а» среди других звуков.

Материал: картинка с изображением машины.

Педагог читает текст:

Едем, едем мы домой
На машине грузовой.
Нажимай на тормоза,
Если звук услышишь «а».

Дети слушают четверостишие, затем начинают двигаться по группе в произвольном порядке. Педагог произносит различные звуки. Услышав звук «а», дети останавливаются.

Игра «Вагончики».

Цель: Развивать фонематический слух – учить выделять гласный звук «у» в названии предметов.

Материал: нагрудный знак (картинка) с изображением паровоза, картинки с изображениями предметов, в названиях которых есть звук «у» и нет (по две на каждого ребёнка).

Педагог выбирает ребёнка – ведущего или берёт роль ведущего на себя и даёт ему нагрудный знак (картинку). Остальные дети сидят в разных местах группы на стульчиках. В руках у них по две картинки: одна картинка с изображением предмета, в названии которого есть звук «у», другая без него. Паровозик начинает движение, произнося слова:

Еду, еду во весь дух!
Ух! Ух! Ух!
Все картинки со звуком «у»
Я в вагончик заберу!

Ведущий подходит к первому ребёнку, останавливается. Ребёнок из двух картинок выбирает одну с изображением предмета, в названии которого есть звук «у», называет, что на ней изображено, и берёт её с собой в путь. Картинку с изображением предмета, в названии которого нет заданного звука, оставляет на стульчике. Ребёнок встаёт за паровозиком, как вагончик. И поезд отправляется в путь к другому малышу (на следующую станцию). Игра продолжается до тех пор, пока все дети не соберутся в один поезд.

Игра «Будем медленно кружиться»

Цель: Развитие фонематического слуха – учить детей выделять звук «у» из ряда гласных звуков.

Будем медленно кружиться,
Если звук услышим «у».
На другие звуки
Мы опустим руки
И пойдём по кругу
Друг за другом.

Педагог произносит ряд гласных звуков: у, и, а, о, у, и, у, а. Дети идут по кругу. Как только педагог произнесёт звук «у» дети останавливаются и кружатся на месте.

IV этап - Игры на развитие
навыка элементарного

ЯЗЫКОВОГО анализа и синтеза СЛОВ

- ❖ **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.

Игра «Отстукивание слогов».

Цель: Развитие навыков слогового анализа.

Материал: бубен.

Дети садятся в ряд, у каждого в руках бубен. Педагог объясняет, что каждому ребенку будет дано слово, которое он должен отстучать. Произносит отчетливо и громко слово, например, **колесо**. Вызванный ребенок должен отстучать столько раз, сколько слогов в данном слове. Ведущий дает детям разные по количеству слогов слова. Победителями будут те, кто не сделал ни одной ошибки.

Игра «Телеграф».

Цель: Развитие навыков слогового анализа.

Педагог говорит: «Дети, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (*папа, мама, окно, кровать*). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (*ма-шина, стол, дверь*).

Только после такой предварительной работы можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

Игра «Угадай слово».

Цель: Развитие навыков слогового анализа.

Дети сидят за столами. Логопед говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу – отстучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова».

Игра повторяется, но теперь логопед вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать его и отстучать. Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать кого-нибудь из детей.

Игра «На какой грядке вырос овощ».

Цель: Развитие навыков слогового анализа.

Материал: изображение грядок с прорезями – три грядки с пометками (один слог, два слога, три слога); картинки овощей, которые вставляются в прорези нарисованных грядок.

Педагог предлагает определить ребёнку количество слогов в словах - названиях овощей, и угадать на какой грядке вырос овощ.

Игра «Повесь игрушки на ёлку»»».

Цель: Развитие навыков слогового анализа.

Материал: изображение ёлки с прорезями для вставки картинок. На ёлке три яруса.

Педагог предлагает определить ребёнку количество слогов в словах - названиях елочных игрушек и повесить игрушку на соответствующий ярус. Верхний ярус – слова с одним слогом, средний – с двумя, нижний – с тремя.

Игры на выделение первого и последнего звука в слове:

«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 слове «велосипед» - первый звук [в']».

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?

«Клумба» Педагог показывает предметную картинку и просит «посадить» тюльпан на первую, среднюю или последнюю клумбу, показав примерное место заданного звука в слове.

Игра «Где звук?».

Цель: Развитие навыков звукового анализа.

Материал: полоски из цветного картона разделённые на три части и фишки.

Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую, последнюю или среднюю часть полоски. Можно ограничиться только одной большой формата полоской на доске или раздать каждому ребенку полоски и фишки. В последнем случае дети должны сидеть за столами.

Игра «Угадай слово».

Цель: Развитие навыков фонематического анализа и синтеза.

Материал: кубик, наборы карточек, на которых в ряд нарисованы разнообразные предметы.

Ребёнок называет нарисованные предметы, определяет первый звук в каждом названии. И из этих звуков составляет слово.

Игры на определение количества и последовательности 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.

Игра «Слова – перевертыши».

Цель: Развитие навыков звукового анализа и синтеза.

Один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, *лок* (кол), *мод* (дом), *кус* (сук) и др. Водящий должен отгадать заданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок.

Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе; кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

Игра «Прятки звуков».

Цель: Развитие навыков звукового анализа и синтеза.

Педагог показывает детям картинку и произносит ее название, опустив последний звук, например: ко..., пау..., вени... и т.д.

Каждый ребенок называет очередное слово, а затем произносит звук, который логопед опустил.

Затем дети обучаются выделять первый согласный в слове, и только после этого дети выделяют согласный в середине слова.

Игра «Огород»

Цель: Развитие навыков звукового анализа – определение места звука в слове. Развитие чувства рифмы.

Подобрать в рифму названия овощей со звуком **К**. Определить место звука в слове.

Поздним летом в огороде собирается народ.

Зрел все лето урожай. Что собрали – отгадай!

Где весной было пусто, летом выросла ... (капуста)

Солнышко светило, чтоб ярче зеленел ... (укроп)

Собираем мы в лукошко очень крупную ... (картошку)

От дождя земля намокла, вылезай, толстушка ... (свекла)

Из земли за чуб плутовку тянем, сочную ... (морковку)

Надо поклониться низко, чтобы вытащить ... (редиску)

Помогает деду внук – собирает с грядок ... (лук)

Просит дедушка Федюшку: «Собери еще ...» (петрушку)

Вот зеленый толстячок, крупный, гладкий ... (кабачок)

И красавец-великан темно-синий ... (баклажан)

Необходимо обратить внимание детей на рифму.

Проговорить парами слова: намокла – свекла, пусто – капуста, лукошко – картошка и т.д.

Игра «Запиши песню».

Цель: Развитие навыков звукового анализа и синтеза, ориентировки в пространстве.

Материал: символы гласных звуков, картинка с изображением поющих по нотам детей.

Педагог демонстрирует картинку с поющими детьми и говорит:

«Поют в хоре малыши. Ты им песню запиши». После чего педагог даёт детям инструкцию. Например: положите справа большой кружок (символ звука А), слева – маленький (символ звука У). «Прочитайте», что за песня получилась. Какой первый звук, какой второй.

Игра «Какими звуками (буквами) отличаются слова»

Цель: Развитие фонематического восприятия навыков фонематического анализа.

Материал: кубик, карточки со словами паронимами или картинками - паронимами.

Дети бросают по очереди кубик и определяют разницу в звучании изображённых слов – паронимов.

Игра «Угадай слово».

Цель: Развитие навыков фонематического анализа и синтеза.

Материал: кубик, наборы карточек, на которых в ряд нарисованы разнообразные предметы.

Ребёнок называет нарисованные предметы, определяет первый звук в каждом названии. И из этих звуков составляет слово.

Упражнения и игры на развитие фонематических представлений

«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.