

**Игровые приемы развития
фонематических процессов у
младших школьников
(консультация)**

Учитель-логопед Вильдина С.Ю.

Развитие фонематического анализа, синтеза, представлений – одно из условий успешного овладения нормами устной и письменной речи. Упражнения на дифференциацию различных звуков используются практически на каждом занятии. Чем больше задания похожи на упражнения, предлагаемые на уроках обучения грамоте, тем с меньшей охотой и хуже дети занимаются, меньше усердия прилагают. Эту проблему решает использование игровых приемов.

Опыт показывает, что радость, веселье, раскованность, некоторая таинственность, присущие игре, привлекательны для детей с ОНР. В игровой деятельности формируются выдержка, настойчивость, сопереживание; сглаживаются отрицательные черты характера (застенчивость, обидчивость, капризность, заносчивость); создаются условия для развития внимания, памяти, речи. Наблюдая за детьми во время игры, можно видеть, как они оживляются, стараются выполнить как можно больше. Они безболезненно реагируют на замечания и ошибки, стараются исправить их. Время проходит незаметно, дети не чувствуют усталости, не испытывают дискомфорта, обстановка для коррекции дефекта благоприятна.

Однако следует избегать однообразных игр, поскольку это снижает интерес детей и формирует умение различать звуки только в контексте данного задания. Поэтому автор старается в основное содержание игр вносить новые элементы, например, стихотворное предъявление задания, элементы драматизации. Так, в практике автора наравне с широко известными «Найди домик для картинки», «С какого дерева детки?» появились свои игры, которые он и предлагает нашему вниманию.

Игры для развития фонематических процессов

Ежик-грибник

ЦЕЛИ ИГРЫ

Закреплять навыки выделения заданного звука из слова; различения гласных звуков; определения места звука в слове.

ОСНАЩЕНИЕ

1. Панно «На лесной поляне» с прозрачными кармашками для грибов.
2. Картонные грибы с изображениями предметов и животных, в названии которых есть гласные звуки [а], [о], [у], [ы], [и] (аист, рак, лиса, арбуз, акула; утка, жук, петух, кенгуру; ива, ирис, гриб, игла, тигр; осы, ослик, дом, слон, роза, ведро; сыр, тыква, рыба, огурцы и т.д.).
3. Картонный ежик.
4. Картонная корзинка с прозрачной стенкой.

На панно выставляются грибы (большинство с изучаемым звуком).

1 вариант

Учитель-логопед выставляет ежика и корзинку и читает стишок-задание.

Логопед

Долго по лесу ежик шагал:

Вкусных грибов к обеду искал.

Только не всякий вкусный грибок

Ежик спешил положить в кузовок.

В корзинку попали такие грибы,

В которых звук [а] ([о], [у], [ы], [и])

Услышать смог ты.

Дети по цепочке выходят, выбирают гриб и кладут его в корзинку. После того как грибы собраны, нужно провести их сортировку. Логопед снова читает стишок-задание.

Хозяйка-ежиха грибы разделила:

С [а] ([о], [у], [ы], [и]) в начале слова – супчик сварила;

С [а] ([о], [у], [ы], [и]) в середине – в запас засушила;

С [а] ([о], [у], [ы], [и]) в конце слова – друзей угостила.

Дети по цепочке сортируют грибы.

2 вариант

Назначается «ежик», логопед вместе с детьми читает стишок-задание, «ежик» собирает грибы, остальные дети проверяют его. Так же проходит и сортировка.

Рыбалка

ЦЕЛИ ИГРЫ

Закреплять навыки выделения заданного звука из слов; различения согласных звуков; определения места звука в слове.

ОСНАЩЕНИЕ

1. Панно «Берег реки» с прозрачными кармашками для рыб.

2. Картонные рыбки с изображениями предметов и животных, в названиях которых есть согласные звуки [п], [б], [т], [д], [к], [г], [х] (цыпленок, лягушка, кактус, дом, гусь, аист, картина, теленок, петух, молоко, лопата, мухомор, клест, стул, лист, пенал, полка, солдат, мак, пальто, клевер, помидор, орех, голуби, пила, щетка, скрипка, грабли, краски, кубики).

3. Три ведра с прозрачными стеклами.

4. Картонный кот с удочкой.

На панно прикрепляются рыбки.

1 вариант

Логопед выставляет фигурку кота и ведерки и читает стишок-задание.

Логопед

Много разной рыбы плавает в пруду.

Рыжик-кот поймает на свою уду

Маленькую рыбку,

А на ней картинку.

Я картинку назову,

В слове быстро [к] ([п], [т], [х], [г]) найду.

В разные ведерки рыбку положу

Своему семейству очень угожу.

Дети по одному выходят к доске, «ловят» рыбу и раскладывают ее по ведрам:

- 1-е ведро – слово с заданным звуком в начале;

- 2 – в середине;

- 3 – в конце.

2 вариант

Назначается кот. Он выходит к доске, ловит рыбу и раскладывает ее по ведрам.

Ромашка

ЦЕЛИ ИГРЫ

Развивать фонематический анализ, мелкую моторику, активизировать словарь.

ОСНАЩЕНИЕ

1. Картонные круги с буквой в центре и отверстиями по краям.
2. Картонные лепестки с изображениями предметов, в названии которых есть дифференцируемые звуки (например, шапка, шуба, вишня, груша, камыш), и отверстиями с узкой стороны лепестка.
3. Шнурок.

* * *

Два ученика получают по одной серединке и два набора лепестков с картинками на дифференцируемые звуки (например, [ш] и [ж]). Дети должны подобрать лепестки к своим серединкам и соединить их с помощью шнурка, чтобы получился цветок.

Чудо-краски

ЦЕЛИ ИГРЫ

Учить различать акустически и артикуляционно-сходные звуки, развивать мелкую моторику.

ОСНАЩЕНИЕ

1. Карточки с контурным изображением предметов или предметные книжки-раскраски.
2. Цветные карандаши.

* * *

Ребенок рассматривает картинки и выбирает ту, на которой изображены предмет или животное с заданным звуком в названии (например, из ежа и лягушки он выбирает ежа, так как в слове есть [ж]), и раскрашивает ее.

Звуковое лото

Используется на этапе закрепления и обобщения следующих тем: «Твердые и мягкие согласные»; «Гласные звуки»; дифференциация звуков, сходных акустически и артикуляционно ([с-з], [с-ш], [з-ж], [ш-ж]).

ЦЕЛИ ИГРЫ

Развивать фонематический анализ, слуховое и зрительное внимание, активизировать словарь.

ОСНАЩЕНИЕ

1. Сигнальные фишки синего, зеленого (для варианта «в» с буквами, обозначающими дифференцируемые звуки), красного цвета.
2. Картинки для водящего.
3. Карты для играющих с изображением предметов:
 - названия которых начинаются с согласных и гласных звуков;
 - названия которых начинаются с мягких и твердых согласных звуков;
 - в названия которых входят звуки [с-с']; [з-з']; [с-з]; [з-ж] и т.д.

Водящий называет слово или показывает картинку молча, игроки закрывают сигнальными фишками названную (показанную) картинку, имеющуюся на карте. По окончании игры логопед проверяет правильность выбора сигнальных фишек.

Важно, чтобы водящий правильно произносил дифференцируемые звуки