

Консультация учителя-логопеда «Развитие фонематического слуха»

Фонематический слух является основой чёткого произношения звуков, воспроизведения слоговой структуры слова, овладения грамматическими нормами языка, успешного усвоения навыков письма и чтения. Можно сказать, что фонематический слух – это фундамент всей речевой системы.

Формирование фонематического слуха проходит в процессе восприятия речи окружающих и во время произнесения слов, соответствующих услышанным образцам. Как лучше развивать фонематический слух у детей дошкольного возраста, как добиться хороших результатов? Бесспорно, самым интересным и эффективным способом будет игра. Во время игры ребёнок прислушивается к звукам природы, к бытовым звукам, к звучанию слов, определяет, есть ли звук в слове, учится различать сходные звуки, проговаривать одно-, двух- или многосложные слова.

Варианты игр:

Дид. игра «Где колокольчик?».

Цель игры: развитие слухового внимания и ориентировка в пространстве.

Описание игры: ребёнок стоит или сидит, закрыв глаза. Взрослый с колокольчиком (или другим звучащим предметом) двигается по комнате и звенит. Ребенок, не открывая глаз, должен показать рукой в том направлении, откуда слышится звук.

Дид. игра «Придумать слова на заданный звук».

Цель игры: развитие фонематического слуха: умения придумывать слово на заданный звук, умения выявлять первый звук в слове; - закрепление знания букв русского алфавита.

Описание игры: Для начала лучше давать только гласные звуки (а, о, у, и) – арбуз, обруч, улитка. Затем согласные (с, ш, л, п, б и другие звуки)

Дид. игра «Кто больше звуков услышит?».

Цель игры: развивать слуховое внимание и восприятие; формирование умения выделять и называть неречевые звуки.

Описание игры: может проводиться в помещении, на улице. Педагог предлагает детям посидеть тихо-тихо и послушать разные звуки.

-Я слышу, как гудит машина, как каркает ворона. А ты, что слышишь? «Что упало?»

Дид. игра «Кто как ходит?».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия; формирование умения выделять на слух неречевые звуки, изменять характер действий, ориентируясь на смену темпо-ритмических характеристик звукового сигнала.

Описание игры: Мишка ходит медленно: топ-топ, зайчик прыгает быстро: прыг-прыг-прыг. Покажи, как ходит мишка, как прыгает зайчик. Если я буду стучать медленно, ходите как мишка, а если застучу быстро – прыгай как зайчик.

Педагог стучит то быстро, то медленно, меняя темп 4- 5 раз (стучать можно в бубен, по столу и т.д.)

Дид. игра «Волшебная палочка».

Цель игры: развитие слухового внимания, формирование умения выделять на слух неречевые звуки.

Материал: предметы, сделанные из разных материалов (стекла, дерева, пластмассы, металла), палочка или карандаш.

Описание игры: педагог по очереди стучит палочкой по предметам, дети смотрят и слушают как звучит каждый предмет, потом педагог стучит по предметам из-за ширмы. Дети угадывают, что звучит.

Дид. игра «Узнай игрушку по звуку».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия; формирование умения различать звучание музыкальных инструментов, определять последовательность звуков.

Описание игры: на столе перед детьми несколько звучащих игрушек: бубен, губная гармошка, колокольчик, погремушка. Педагог предлагает послушать и запомнить звучание каждого предмета. Название каждого звучащего предмета проговаривается. Затем детям нужно только на слух, без зрительной опоры определить, что звучит. Упражнение проводится до достижения стойкого различения громких и контрастных звуков.

Усложнение: детям нужно назвать в каком порядке звучали инструменты. Какой инструмент звучал первым, какой вторым, третьим? Какой инструмент звучал первым, какой последним?

Дид. игра «Найди по звуку».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия; формирование умения различать звучание музыкальных инструментов, изменять направление движений, ориентируясь на громкость звукового сигнала.

Описание игры: педагог назначает водящего и предлагает ему плотно закрыть глаза или повернуться к нему спиной. Потом прячет какую-нибудь игрушку (в шкаф, за штору, за спину одного из детей) и предлагает водящему найти её, ориентируясь на силу ударов в барабан. Если ребёнок подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, барабан бьёт громко, если удаляется – тихо. Чтобы поддержать у детей интерес, нужно варьировать звуки, направляющие поиски ребёнка – звон колокольчика, хлопки в ладоши и т. п.

Дид. игра «У кого колокольчик?».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия неречевых звуков; формирование умения определять направление звука.

Описание игры: дети встают в круг. Незаметно для водящего они передают за спиной друг у друга колокольчик. Водящий должен отгадать и показать, за спиной какого ребёнка звенел колокольчик.

Дид. игра «Солнце или дождик».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия неречевых звуков; формирование умения различать звучание музыкальных инструментов, менять направление движений, ориентируясь на темпо-ритмические изменения звукового сигнала.

Описание игры: педагог говорит детям, что они сейчас пойдут на прогулку. Погода хорошая и светит Солнышко (при этом звенит бубном). Затем говорит, что пошел дождь (при этом он ударяет в бубен и просит детей подбежать к нему - спрятаться от дождя).

Дид. игра «Кто стучит?».

Цель игры: развитие слухового внимания и восприятия неречевых звуков, формирование умения различать звуки, имеющие разные темпо-ритмические характеристики, воспроизводить услышанные звуки с данным ритмом.

Оборудование: Наглядный материал: картинки из сказки «Теремок». Чтобы попасть в теремок, надо постучаться. Мышка стучит так: тук-тук. Ёжик вот так: тук, тук, тук. Волк – ТУК, тук, тук. Запомнили? Угадай, кто стучит? (Педагог поочередно изображает, как стучали звери. Дети угадывают.) Покажи, как стучит мышка, ёжик, волк.

Дид. игра «Сделай, как я», «Повтори ритм».

Цель игры: развитие слухового внимания, восприятие неречевых звуков, развитие чувства ритма, формирование умения различать и воспроизводить ритмический рисунок.

Описание игры: педагог задает ритм, отстукивая его рукой. Дети его повторяют. Сначала дети видят руки, потом педагог хлопает за ширмой или выполняют упражнение с закрытыми глазами.

Варианты игры:

-повторение ритмического рисунка правой рукой, левой рукой, двумя руками одновременно, поочередно (удары по столу или хлопки);

-воспроизведение ритмического рисунка ногами;

-дети придумывают свои ритмические рисунки и контролируют их выполнение.

Формирование умения различать высоту, силу и тембр голоса, ориентируясь на одни и те же звуки, звукосочетания и слова.

Дид. игра «В лесу».

Цель игры: развитие слухового внимания и фонематического восприятия; формирование умения различать голоса детей.

Описание игры: Дети встают в круг, один ребенок – в центре круга. И произносят слова:

Таня, ты сейчас в лесу,

Мы зовем тебя: «Ау!»
Ну-ка, глазки закрывай,
Кто позвал тебя, узнай.

Если ребенок отгадал правильно, то он займет место ведущего, если нет, можно позвать ребенка еще раз. Игра повторяется несколько раз.

Дид. игра «Скажи как...».

Цель игры: развитие фонематического восприятия, слухового внимания; формирование умения различать и воспроизводить разные по тембру речевые звуки.

Описание игры: педагог показывает, а затем просит детей воспроизвести изменения характера, тембра и эмоциональной окраски одного и того же звука.

А - плачет, кричит девочка О - удивилась мама У - гудит пароход

А - показывают горло врачу О - стонет бабушка У - звучит дудочка

Дид. игра «Кто как играет?».

Цель игры: развитие фонематического восприятия и слухового внимания, формирование умения различать звукоподражания.

Материал: картинки музыкальных инструментов и животных.

Описание игры: педагог показывает (произносит) как звучат инструменты.

Зайчик играет на дудочке: ду-ду-ду, белка на пианино – ля-ля-ля, мишка на барабане – бом-бом-бом, лиса звенит колокольчиком: динь-динь-динь. Угадай, кто это играет: бом-бом-бом? Динь-динь-динь?

Усложнение для детей 3 – 4 лет: увеличение количества звукоподражаний, определение последовательности звукоподражаний.

Дид. игра «Кто как поёт?».

Цель игры: развитие фонематического восприятия, слухового внимания; формирование умения различать звукоподражания, определять последовательность звучания.

Оборудование: наглядный материал: картинки с изображением предметов и людей, издающих какой-либо звук.

Описание игры: педагог произносит звукоподражания. Например, Девочка поёт: ля-ля-ля. Птица поёт: ти-ти-ти. Корабль гудит: у-у-у. Дождик капает кап-кап-кап. Задание: Покажи на картинке, назови, кто поёт ля-ля-ля, кто поёт ти-ти-ти, что гудит у-у-у...

Усложнение для детей 3 – 4 лет: увеличение количества звукоподражаний, определение последовательности звукоподражаний (кто/что звучало первым, вторым и т.д.)

Дид. игра «Угадай, кто говорит» (по сказке «Колобок») Аналогично по сказке «Три медведя».

Цель: развитие фонематического восприятия и слухового внимания; формирование умения различать слова, фразы, отличающиеся силой, высотой, тембром.

Описание игры: взрослый произносит фразу «Колобок, колобок, я тебя съем», сначала как медведь, затем как заяц, лиса. Ребенок должен угадать, кто говорит.

Дид. игра «Кто как голос подает?».

Цель игры: развивать фонематическое восприятие и слуховое внимание; формирование умения различать звукоподражания голосов животных и птиц, определять последовательность звучания звукоподражаний.

Оборудование: наглядный материал: картинки домашних животных и птиц.

Задание: Угадай кто поёт ко-ко-ко, кто кричит га-га-га, и т.д.

Угадай, кто пел сначала, а кто потом: га-га-га, ко-ко-ко?

Усложнение для детей 3 – 4 лет: увеличение количества звукоподражаний (3-5), определение последовательности звукоподражаний.

Дид. игра «Мама и малыш».

Цель игры: развитие фонематическое восприятие и слуховое внимание. Задачи: формировать умение различать звукоподражания голосов животных, ориентируясь на высоту голоса, определять последовательность звучания звукоподражаний.

Оборудование: Наглядный материал: картинки с изображениями домашних животных – взрослых и детёнышей.

Описание игры: педагог произносит каждое звукоподражание то низким, то высоким голосом («Му-у», «бе-е», «хрю-хрю» и т.д.) Дети должны, ориентируясь на характер звукоподражания и одновременно на высоту голоса поднимать соответствующие картинки.