

Консультация для воспитателей:

**«Развитие фонематического слуха
и восприятия в игре»**



Составитель: учитель –логопед
Коноваленко Л.В.

На современном этапе развития логопедии, рассматривая вопросы формирования фонематических процессов, различают понятия «фонематический слух» и «фонематическое восприятие».

Под фонематическим слухом понимается тонкий, систематизированный слух, позволяющий различать и узнавать фонемы родного языка.

Н. Х. Швачкин выделяет две стадии развития фонематического слуха:

1. Формирование способности различать гласные звуки.
2. формирование способности различать согласные звуки.

Он отмечает, что при благополучном речевом развитии, формирование фонематического слуха завершается приблизительно к 2,5 годам.

Недоразвитие фонематического слуха влияет на качество овладения звукопроизносительными умениями.

Под фонематическим восприятием понимается способность различать фонемы родного языка и определять звуковой состав слова.

В.К. Орфинская выделяют 4 ступени формирования фонематического восприятия:

1. Овладение умением узнавать звук на фоне слова.
2. Выделять первый и последний звук в слове.
3. Определять последовательность, качество и количество звуков в слове.
4. Определять место звука в слове по отношению к другим звукам.

Исследователь подчёркивает, что формирование первых двух ступеней фонематического восприятия происходит в процессе естественного развития ребёнка, спонтанно. Овладение двумя последними ступенями фонематического восприятия доступно ребёнку только в процессе целенаправленного обучения, на основе качественно сформированных предыдущих ступеней.

Примеры практических заданий и игр на развитие фонематического слуха.

1. «Услышь – хлопни». *Цели:* развивать слуховое внимание, фонематическое восприятие.

Ход игры. Взрослый произносит ряд звуков (слогов, слов), ребёнок с закрытыми глазами, услышав определённый звук, хлопает в ладоши.

- 2. «Кто больше?»** *Цели:* развивать фонематические представления, слуховое внимание.

Ход игры – соревнования. Дети подбирают слова, начинающиеся на заданный звук. (Повторы недопустимы)

- 3. «Внимательный слушатель».** *Цели:* развивать фонематические представления, внимание.

Ход игры. Взрослый произносит слова, а дети определяют место заданного звука в каждом из них.

- 4. «Нужное слово».** *Цели:* развивать фонематические восприятие и представления, фонематический анализ.

Ход игры. По заданию взрослого дети произносят слова с определённым звуком в начале, середине, конце слова.

- 5. «Зоркий глаз».** *Цели:* развивать фонематические представления, фонем. анализ, внимание.

Ход игры. Детям предлагается найти в окружающей обстановке предметы, в названии которых есть заданный звук, определить его место в слове.

- 6. «Чудесный художник».** *Цели:* развивать фонем. представления, фонем. анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры. Нарисовать картинки на заданный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или слоговую схему данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

- 7. «Запоминайка».** *Цели:* развивать слуховое внимание, память.

Ход игры. Взрослый проговаривает ряды слов, а дети запоминают и повторяют. Первое задание состоит из двух слов, далее их количество постепенно увеличивается.

Например:

Сад – сани

сок – шок

Сумка – суп – сапоги

шапка – сын – шуба

При подборе соответствующего речевого материала в ходе игры можно проводить работу по автоматизации и дифференциации звуков.

8. «Бусы». *Цели:* развивать фонем. представления, анализ, слуховое внимание, память.

Ход игры. После слов ведущего:

Рассыпались бусы...

Мы их соберём,

Нанижем на нитку

И слово найдём. –

участники игры по цепочке произносят слова – «бусинки» на определённый звук (без повторов).

Например:

На звук Р: радуга – ракета – каравай – пар-...

На звуки Р – Л: рама – лампа – нора – лук – рыба – мыло-...

9. «Повтори и прибавь». *Цели:* развивать слуховое внимание, память.

Ход игры. Первый играющий произносит слово, второй, повторяя его, добавляет своё и т.д. Каждый участник увеличивает ряд на одно слово. Игра останавливается и начинается сначала, после того как кто – либо из игроков изменит последовательность слов.

Например: на звук Ж

Жук

Жук, жаба

Жук, жаба, ужи и т.д.