

**Развитие слухового восприятия
и внимания, слухоречевой памяти,
фонематического слуха детей
и коррекция их недостатков***

(Статья 3)

О.А. Степанова



Третий этап работы направлен на воспитание у учеников навыков анализа и синтеза звукового и слогового состава слов. Педагог предлагает детям следующие задания:

1. Выделить заданный звук из ряда сначала резко контрастных, а позже – близких по акустическим и артикуляционным признакам.

Маяк

В ходе игры участники могут зажечь свой «маяк» (показать кружок красного цвета) тогда, когда услышат среди произносимых ведущим звуков гласные. Ошибки фиксируются, подсчитываются. Выигрывает тот «смотритель маяка», который не сделает ни одной ошибки.

Колокольчики

Ведущий произносит ряд звуков, заранее договорившись с детьми, что реагировать звуком колокольчика они будут только на произнесение звонких согласных звуков. Выигрывает тот, кто безошибочно выполнит игровое задание.

2. Выделить заданный звук на фоне слова (сначала выделяются гласные звуки, находящиеся в сильной позиции, т.е. в начале и середине слова под ударением, затем – согласные: взрывные в конце, а щелевые – в начале слова).

Не ошибись!

Ведущий называет различные слова, а игроки должны хлопнуть себя по коленям тогда, когда встретится слово с тем или иным звуком. Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки (или сделает их меньше других детей).

Какой звук слышим?

Для этой игры необходимо, чтобы у каждого из детей была цветная сигнальная карточка (флажок). Педагог произносит звук, а дети, в зависимости от того, какой звук – гласный или согласный – они слышат в начале слова, поднимают (или не поднимают) карточки. Если педагог заранее приготовит для каждого ребенка комплект из трех карточек (флажков) красного, синего и зеленого цвета, то при выделении гласных звуков в начале слова дети «сигналят» красными флажками, при выделении твердых и мягких согласных – соответственно синими и зелеными.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

3. Найти общий звук в словах.

Общий звук

Ведущий игры (педагог) предлагает детям определить, какой звук наиболее часто повторяется в том или ином стихотворном отрывке, например:

- а) Класть в карман
Братишка рад
Все, что видит,
Все подряд.

* Продолжение. Начало см. в № 1 за 2005 г.

Есть в кармане
И конфета,
И коробка для крючков,
И старинная монета,
И четырнадцать значков...
Брата спрашивает Ирка:
– А когда в нем будет дырка?

б) Разноцветная метель,
Красных листьев карусель.
В желтых платьях – все деревья,
А в зеленом – только ель.

в) Каждый шорох
Мыши слышат,
Но мышонок
Не поймет:
– Почему все время «Тише!»
Говорят большие мыши?
Ведь в нору
Не влезет кот!*

4. С помощью изобразительного материала назвать или самостоятельно придумать слова с определенным звуком.

Картинка-помощница

Педагог предлагает детям рассмотреть картинку и назвать все изображенные на ней предметы, в названии которых есть звук [р]. Победителем признается тот игрок, чье слово – название предмета прозвучало последним.

Придумай слова со звуком...

В этой игре от детей требуется придумать как можно больше слов, в состав которых входил бы названный ведущим звук. Победителями в игре могут считаться те игроки, которые:

- придумали наибольшее количество слов с заданным звуком;
- придумали самые интересные слова с заданным звуком;
- придумали слова, в которых заданный звук встречается два или даже три раза!

Чье предложение длиннее?

В этой игре каждому из детей предлагается составить предложение так, чтобы все слова в нем начинались на один и тот же заданный ведущим звук. Выигрывает тот, кто правильно составит самое длинное предложение.

Все слова со звуком ...

Ведущий предлагает детям принять участие в коллективном составлении рассказа с «секретом» – все слова в нем должны содержать звук [с] (или какой-либо другой). Например: «Светло-синий самокат, весело поскрипывая колесами, совершал свое кругосветное путешествие. Сверху светило ясное солнышко, со всех сторон шептались лесные осинки. Путешествовать самокату нравилось...».

5. Различать в словах звуки, сходные по акустическим или артикуляционным признакам.

Разложи картинки

Ведущий предлагает детям прослушать и запомнить ряд слов, а затем в строгом соответствии с прозвучавшими словами выставить на наборном полотно картинки**, например:

сом – дом – лом;
мак – рак – лак;
кот – кит – кит – кот;
крыша – крыса – крыса – крыша – крыса;
коза – коса – коса – коса – коза и т.д.

Повтори – не ошибись

Ведущий предлагает игрокам как можно точнее повторить за ним ряды слов, например:

сом – ком;
том – дом;
рак – мак – лак;
лом – ком – ром;
мышка – мишка – мишка – мышка;
мушка – Муська – мушка – Муська;

* В подборке использованы стихи из книги В. Нестеренко «Ладощка» (Краснодар, 1991).

** Все картинки в наборе должны быть представлены в нескольких экземплярах.

кошка – мошка – ложка – мошка;
рама – лама – Кама – дама;
Паша – Маша – Даша – Саша и т.д.

6. Определить в названном педагогом слове первый, последний звук, позицию заданного звука в слове (начало, середина, конец слова).

Загадки*

Суть игры заключается в том, чтобы не только отгадать загадку, но и правильно выделить в слове-отгадке первый звук. Каждый правильный ответ поощряется фишкой, после окончания игры по количеству фишек определяется победитель.

Не река. Но здесь живут
Разные рыбешки.
Дом стеклянный. Свет. Уют.
И еда есть – крошки.
(Аквариум)

Он вздыхает
Очень тяжело –
Так бедняжка
Растолстел,
Что зеленую
Тельняшку
На себя
С трудом надел.
(Арбуз)

Города, моря найдем,
Горы, части света.
Умещается на нем
Целая планета.
(Глобус)

Дети, мамы, папы
Носят только шляпы.
(Грибы)

Испугается – бежит,
Остановится – дрожит.
(Заяц)

Растет она в земле,
Известна в целом мире.

Частенько на столе
Красуется в мундире.
(Картошка)

Он не любит
Свет дневной,
Проживает
Под землей,
Землю роет,
Роет, роет –
Каждый день
Метро он строит.
(Крот)

Остроносо и черно
В землю брошено зерно.
А теперь над этим местом
Солнца круг и зерен двести.
(Подсолнух)

Что за облако – ловушка:
Скрылась в нем вся деревушка.
(Туман)

С виду кроха,
Но – силен,
Озорует слишком,
Лишь родился,
Сразу он
Свой сломал
Домишко.
(Цыпленок)

Что сказать о ней? Трусишка.
Тихо жить старается.
Костяной надежной крышкой
С детства укрывается.
(Черепаха)

Цепочка

Первый игрок (педагог или ребенок) называет слово, следующий игрок подбирает свое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Игру продолжает третий ребенок и т.д. Повторять слова, названные другими игроками, нельзя. Главная задача игры – не разорвать цепочку; игрок, допустивший ошибку, по окончании игры платит фант (на-

* Использованы загадки из книги «Ладощка».

пример, придумывает несколько слов на заданный звук).

Где спрятался звук?

У педагога – набор предметных картинок; у каждого из детей – карточка, разделенная на три квадрата, и фишка.

Педагог показывает предметную картинку, дети называют изображенный на ней предмет. Далее каждый из игроков на своей карточке фишкой закрывает один из трех квадратов в зависимости от того, где находится звук – в начале, середине или в конце слова. Игрок, неправильно выполнивший задание, платит фант.

Каждому – свое место

У каждого игрока – набор предметных картинок и три карточки, разделенные на три квадрата. На первой карточке закрашен первый квадрат, на второй – второй, на третьей – третий.

Педагог предлагает игрокам рассортировать картинки, положив их под той или иной карточкой в зависимости от места заданного звука в слове (в начале, середине или в конце). Выигрывает тот, кто первым правильно расположит все картинки.

Подбери слово

Перед началом игры дети делятся на две команды. Первой команде предлагается придумать любое слово и четко произнести его. Дети из второй команды должны подобрать слово, начинающееся с последнего звука названного слова, и т.д. За каждый неверный ответ команде начисляются штрафные баллы. По окончании игры они подсчитываются и определяется команда-победительница.

Вариант. Игра продолжается до первой ошибки, после чего объявляется команда-победительница.

Разложи картинки по рядам

Дети делятся на две команды. Игрокам первой команды предлагается рассмотреть предметные картин-

ки, определить позицию заданного звука в слове и в соответствии с ней разложить картинки в три ряда: в первый ряд – картинки с заданным звуком в начале слова, во второй – в середине, в третий – в конце слова.

Вторая команда выполняет аналогичное задание на выделение другого звука в другом наборе картинок.

Побеждает команда, первой безошибочно выполнившая задание.

7. Сгруппировать картинки в зависимости от количества звуков в их названиях, подобрать слова с заданным количеством звуков; выполнить полный звуковой анализ слова.

Построим пирамиду

Для игры потребуется подготовить рисунок пирамиды из квадратов (в нижней части каждого квадрата – кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды – пять квадратов, выше – четыре, потом три и два, заканчивается пирамида треугольной верхушкой); предметные картинки тех же размеров, что и квадраты пирамиды.

Педагог предлагает детям построить пирамиду из картинок. Он объясняет, что в основании пирамиды должны быть помещены картинки с изображениями предметов, названия которых состоят из пяти звуков, следующий ряд пирамиды-картинки с предметами, названия которых имеют четыре звука, и т.д.

Педагог вызывает детей поочередно. Выбирается любая картинка, отчетливо произносится слово, определяется количество звуков в нем. Если картинка подходит – она вставляется в соответствующий кармашек пирамиды.

Сколько точек – столько звуков

Для игры требуется кубик, на гранях которого расположено разное количество точек (две, три, четыре, пять, шесть, ноль). Дети по очереди бросают кубик и называют слова, количество звуков в которых равно количеству

точек на верхней грани кубика. В том случае, если выпадает ноль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку. За каждый неверный ответ игрок платит фант.

Подумай, не ошибись

Взрослый предлагает игрокам двух или трех команд выполнить несколько заданий, по результатам выполнения которых определяется команда-победитель.

– Назовите как можно больше слов, которые начинаются на последний звук слова «стол».

– Перечислите птиц, в названии которых был бы последний звук слова «сыр».

– Подберите и назовите такие слова, в которых первым был бы звук [к], а последним – [ш].

– Составьте такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука [м].

– Придумайте собаке такую кличку, чтобы второй звук в ней был [у], а последний – [к].

– Найдите в комнате предметы, в названии которых второй звук – [у].

– Отгадайте, название какой ягоды начинается на звук [м], а заканчивается на [а].

– Назовите слова, у которых второй слог КА.

– Как зовут кошку, если последний звук ее клички [а]?

– Чем угощали гостей, если в названии каждого блюда есть звук [р]?

– Кто назовет больше слов, которые заканчиваются на ОРТ?

– Кто назовет больше слов, которые начинаются с первого звука слова «лес»? И т.д.

8. Определить количество слогов в заданном педагогом слове, последовательно назвать первый и последующие слоги; сгруппировать картинки в зависимости от количества слогов в названиях изображенных на них предметов.

Молчанка

Карточки с цифрами 1, 2, 3 у каждого ученика.

Перед началом игры из числа участников выбирается помощник ведущего – «наблюдатель». Затем педагог называет слово, а дети поднимают карточку с цифрой, соответствующей количеству звуков в данном слове. (Подбор слов может быть как произвольным, так и тематическим.) За неверные ответы «наблюдатель» раздает ученикам штрафные фишки. За каждую фишку по окончании игры необходимо выполнить то или иное задание.

Найди «вкусное» слово

Педагог говорит: «Мы сегодня будем отмечать день рождения куклы Наташи. Накроем стол к чаю, поставим побольше лакомств. Но, выбирая лакомства, помните, что их названия должны состоять только из двух или трех слогов».

Дети предлагают двухсложные и трехсложные слова – названия разных сладких блюд. Повторять то, что названо другими, нельзя.

Победителем игры считается уче-

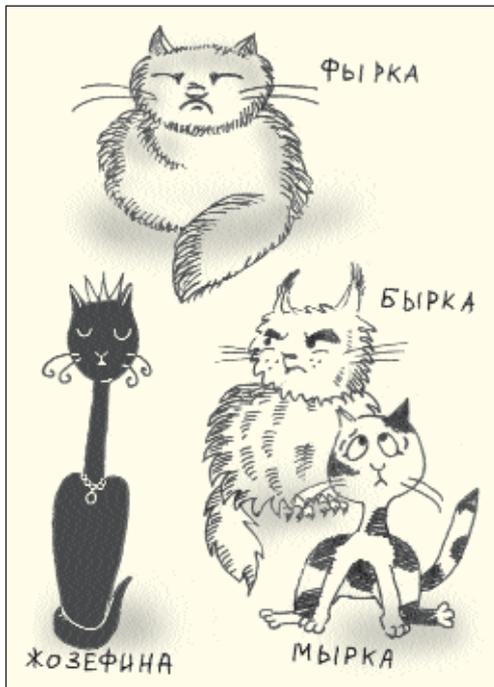


Рисунок Кристины Звездинской

ник, назвавший слово-угощение последним.

Кто в каком домике будет жить?

Игру можно провести в форме соревнования команд. Перед началом игры педагог рисует на доске три домика, в которых будут жить разные животные. В первом домике – те, названия которых состоят из одного слога, во втором – из двух слогов, в третьем – из трех. Каждое названное командой животное обозначается условным значком в соответствующем домике. Дважды повторять названия животных нельзя.

Выигрывает та команда, которая придумает правильно и больше других слов-названий животных.

Цветочный магазин

Игровой материал – открытки с изображением цветов, которые выставляются на наборном полотне. Это «цветочный магазин», а цветные фишки в руках у детей – это «деньги». Педагог объясняет, что каждый может купить для себя цветы, только необходимо правильно рассчитаться с продавцом (его роль исполняет сам педагог или кто-то из детей), т.е. отдать за каждый цветок столько фишек-«монет», сколько слогов в слове – названии цветка. Покупать цветы нужно по очереди.

Выигрывает тот, кому удастся «купить» наибольшее количество цветов.

Слог – шаг

Ведущий (педагог или кто-то из детей) дает каждому игроку задание: «Сделай два шага вперед!», «Сделай три шага вперед!», «Сделай шаг вперед!». Игрок должен подобрать слово, в котором столько слогов, сколько шагов ему предложено сделать, и четко произнести его по слогам так, чтобы каждому шагу соответствовал один слог.

Игровой жетон вручается правильно-но «прошагавшему» слово.

Продолжай!

Игра проводится во внеклассное время с небольшой группой детей.

У педагога в руках мяч. Произнеся какой-либо слог, он бросает мяч одному из игроков и говорит: «Продолжай!». Получивший мяч называет следующий слог так, чтобы получилось целое слово. Затем уже он, называя начало слова – первый слог, бросает мяч другому игроку и т.д.

Игрок, замешкавшийся с ответом или ответивший неправильно, платит фант.

Найди свой круг

На перемене или на прогулке педагог предлагает детям начертить три круга. В первый круг становятся те дети, в именах которых ударение падает на первый слог, во второй – те, в именах которых ударение на втором слоге, в третий – ударение на третьем слоге.

Педагог предлагает подумать, как можно изменить имена, чтобы дети могли перейти из одного круга в другой (Люда – Людмила, Галя – Галина, Саша – Александр и т.д.).

Победителем называется тот, кто смог предложить большее число вариантов изменения своего имени и неоднократно побывать в разных кругах.

Кто быстрее?

На доске в два-три столбика написаны слова (по количеству рядов-команд).

Игроки каждой команды по одному проходят к доске и в своем столбике напротив каждого слова отмечают цифрой количество слогов. За каждый правильный ответ команда получает очко. Дополнительные очки могут начисываться за найденные у соперников ошибки.

9. Добавлять разные звуки, слоги к одному и тому же исходному слогу, чтобы каждый раз получались новые слова.

Полсловечка за тобой!

Педагог, обращаясь по порядку к каждому ученику, произносит первый слог двухсложного слова. Ученик дол-

жен его закончить, назвав второй слог. Если он не может подобрать слово, то выбывает из игры, а слово заканчивает другой игрок. Назвав два или более словам, начинающихся данным слогом, он может выручить выбывшего из игры товарища и снова ввести его в игру.

Выигрывает тот, кто больше всех выручил друзей.

10. Придумать (с опорой на картинки или самостоятельно) слова с заданным количеством слогов, прочитать «рассыпавшиеся» слова.

Сортировка слов

У каждого ученика – карточки с трехсложными словами и схемы – указатели ударения.

Детям предлагается разложить карточки с написанными на них словами на три группы:

- с ударением на первом слоге;
- с ударением на втором слоге;
- с ударением на третьем слоге.

Выигрывает тот, кто первый правильно разложит все свои карточки.

Составь слово

Дети составляют слова из предложенных педагогом слогов. Слоги могут быть представлены, например, в виде шаров или цветов, которые надо собрать в один пучок или букет.

Путаница

Создается игровая ситуация – Буратино неправильно составил из слогов слова, например:

- ба-ры
- ва-со
- за-ко
- ба-со-ка
- ро-во-на и т.д.

Детям предлагается исправить ошибки и правильно составить слова из предложенных слогов.

Выигрывает тот, кто предложит большее число правильных вариантов составления слов.

Сложи имена

У каждого игрока – конверт с набором слогов: Ва, Све, Ге, То, Пе,

Лю, Ро, Са, ля, та, на, ня, тя, ба, ма, ша.

Каждый игрок составляет из слогов, находящихся в его конверте, имена детей. Детям следует напомнить, что слог, начинающийся с большой (прописной) буквы, ставится в начале слова. Выигрывает тот, кто первым и без ошибок составит из имеющихся у него слогов имена.

Слоговая цепочка

Начиная игру, педагог записывает на доске двухсложное слово по слогам (например, *ок-но*). Далее игроки по очереди подбирают слова так, чтобы каждое слово начиналось с последнего слога предыдущего (*ок-но, но-ра, ра-на, на-вес...*). Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

11. Установить соотношение между звуковым и знаковым составом слов.

Найди картинку к схеме

Ведущий предлагает детям установить соответствие между словами – названиями предметов, изображенных на картинках, и соответствующими схемами слов. Это игровое задание может быть предложено детям как фронтально, так и индивидуально. По окончании игры подводятся итоги – кто точнее и быстрее всех установил соответствие схем и картинок.

Проведенная в указанной последовательности работа с детьми создает условия для успешного усвоения ими грамоты. В свою очередь, это будет способствовать уточнению у них представлений о звуковом составе языка и содействовать закреплению навыков фонематического анализа и синтеза.

Ольга Алексеевна Степанова – канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРНО Московской обл.