

Игра «Найди слово».

Цель: Научить находить слова с заданным звуком при прослушивании стихотворного текста. Взрослый предлагает прослушать стихотворение, (либо короткий рассказ), где есть слова со звуком [С]. Ребёнку нужно назвать все слова со звуком [С].

Игра «Разложить картинки».

Цель: Учить дифференцировать звуки в словах.

Ребёнку предлагается разложить картинки (игрушки) на звуки [С] – [Ш], [З] – [З'].

Игра «Добавлялки».

Цель: Учить образовывать слова, добавляя заданный звук в начало или конец слова.

Добавляя заданный звук в начало (конец) слова, назовите получившиеся слова. Например: звук [Ш]...уба (шуба), ...апка (шапка), ...ар (шар) и т. д.



Игра «Определи

место звука в слове».

Цель: Развивать умение определять место звука в слове (начало, середина, конец).

Определить, где «живёт» заданный звук в слове: в начале, в середине, в конце слова. Например: звук [Ш] в словах: мышь (в конце), шапка (в начале), машина (в середине).

Игра «Повтори ритм» или «Эхо».

Цель: Учить повторять точный ритмический рисунок.

Взрослый хлопает, топает или отстукивает простой ритмический рисунок, а ребенок его повторяет.

//.. //; /../;
/..//; .. / ..



Игра «Цепочка слов».

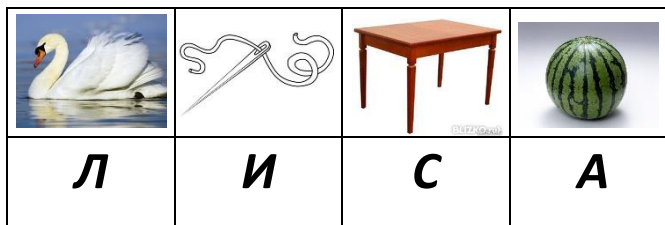
Цель: Учить выделять в словах первый и последний звук в словах.

Взрослый называет слово, ребёнок выделяет последний звук в слове и придумывает новое слово на этот звук. Например: сыр – рыба – арбуз – зонт и т.д.

Игра «Отгадай слово».

Цель: Учить составлять слова по первым звукам предметов, изображённых на картинках.

Угадайте по первым звукам, изображённых на картинках предметов слово. Например: лебедь, иголка, стол, арбуз (лиса).



Игра «Назови слово».

Цель: Учить называть слова с определённым количеством слогов.

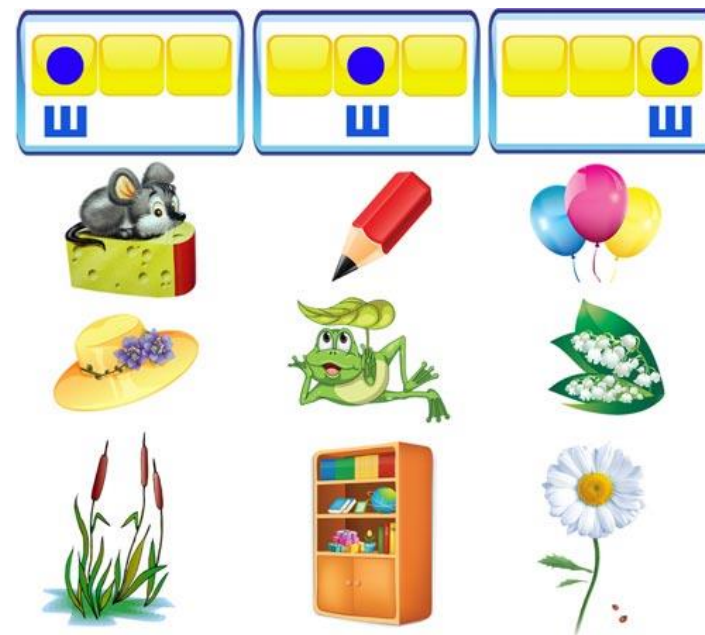
Ребёнку предлагается назвать слова с 1 слогом (например, сок, дом, дым), с 2 слогами (мама, каша), с 3 (молоко, булочка).

Путь дошкольника к грамоте лежит через игры в звуки и буквы. Ведь письмо — это перевод звуков речи в буквы, а чтение — это перевод букв в звучащую речь.

Группа компенсирующей направленности для детей с нарушениями речи №1

Памятка для родителей

«Формирование фонематического слуха в играх»



Учитель – логопед: Дроботова С.В.

г.Волгодонск, 2016

СЛОВАРИК:

Слуховое внимание – умение определять на слух звучание и его направление.

Фонема – звук, минимальная единица звукового строя языка

Фонематический слух – способность различать и узнавать фонемы в словах (д, о, м), понимать смысл слов.

Фонематическое восприятие – умственные действия по различению фонем и установление звуковой структуры слова: кит – к` - мяг., согл. звук, и – глас. звук, т – твёр., согл. звук; первый звук – к`, второй – и, третий – т.

Дети 5-7 лет могут:

1. Определять короткие и длинные слова (сравнивать слова по количеству звуков).
2. Делить слова по слогам. (МА-ШИ-НА)
3. Определять место звука в слове (начало, середина, конец).
4. Придумывать слова на заданный звук, слог.
5. Выделять звуки из слова, то есть определять наличие звука в слове (есть такой звук в слове или нет).
6. Анализировать звуковой состав слова.
7. Давать характеристику звуков:
 - гласный звук, обозначаем красной фишкой;
 - твёрдый звук, согласный, обозначаем синей фишкой;
 - мягкий звук, согласный, обозначаем зелёной фишкой.
8. Составлять и анализировать предложения:
Карандаш упал под стол. В предложении 4 слова.
Первое слово – карандаш;
Второе слово – упал;
Третье слово – под (короткое слово);
Четвёртое слово – стол.
9. Владеть понятием «звук», «слог», «слово», «предложение».

Что даёт в развитии фонематического слуха и восприятия у ребёнка дошкольного возраста:

* Помогает подготовить «базу» к непосредственно-образовательной деятельности в ДОУ «обучению грамоте».

* Воспитывается особая чуткость к звучанию слова и в школе дети будут практически избавлены от наиболее распространённых ошибок первоклассников:

– Замены звонких согласных парными глухими и наоборот («томик» вместо «домик», «удюг» вместо «утюг»).

– Замены мягких согласных соответствующими твёрдыми и наоборот («ден» вместо «день», «клуба» вместо «клуба»).

– Замена свистящих звуков [С],[З],[Ц] шипящими [Ш],[Ж],[Щ],[Ч] («сапка» вместо «шапка», «сапля» вместо «цапля»).

– Разнообразные буквенные замены в группе сонорных согласных [Р],[Р`],[Л],[Л`],[Й] («гласи» вместо «грачи», «гойка» вместо «горка»).

* Недостаточно сформирована грамматическая сторона речи (неправильное написание суффиксов, приставок, слитное написание падежных конструкций, словообразование).

* Дети не останавливаются на этапе по слогового чтения, быстро и без особых усилий переходят к сложному чтению целыми словами.



Игра «Будь внимательным!».

Цель: Развивать умение слышать заданный звук среди ряда звуков, слогов, слов.

Если услышите заданный звук, поднимите руку (хлопните в ладоши). Например, звук [з]:

л, р, в, з; ла, за, ра, мо, ры; стол, ваза, рука, лютик, зонт.

Игра «Назови картинки».

Цель: Учить выделять заданный звук среди предметов, изображённых на картинке.

Назовите и покажите предметы, в названии которых есть звук [ш]. Например, картинки (можно игрушки): мышь, машина, банка, шапка, банан и т. д.

Игра «Придумай слово».

Цель: Учить подбирать слова на заданный звук, слог.

Придумай слово, имя мальчика (девочки) и т.д. на заданный звук [с], или слог СА и т.д.

Игра «Назови первый звук в слове».

Цель: Учить выделять первый звук в слове.

Назови предметы на картинках и выдели только первый звук в слове. Например: кот – [к], ива – [и].

Игра «Назови последний звук в слове».

Цель: Учить выделять последний звук в слове.

Назови предметы, изображённые на картинках, выделяя последние звуки в словах.

Например: дом – [м], слон – [н].

Игра «Прохлопай слово».

Цель: Учить делить слова на слоги.

Прохлопай слово и назови количество слогов в слове (можно потом с усложнением – назови каждый слог в слове). Например: собака – 3 слога.

Правило: сколько в слове гласных, столько и слогов.

Игра «Найди пару».

Цель: Упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком.

Ребёнку предлагаются парные картинки: коза – коса, мишка – мышка, мак – рак, дом – дым, миска – мишка, люк – лук, галка – галька и т.д. Раздаются картинки, по очереди называют свою картинку, выигрывает тот, кто назовёт пару той или иной картинке.

