

Игра как средство развития фонематического слуха

Л.С. Бушуева

В решении комплекса актуальных задач обучения и воспитания одно из центральных мест принадлежит проблеме поиска эффективных путей, средств, методов и приемов организации учебного процесса. Предпочтение отдается тем из них, которые полифункциональны по своему характеру, способствуют самореализации личности, интересны учащимся, помогают более эффективно усваивать учебный материал. В школьной практике к таким средствам все чаще относят игры, позволяющие активизировать учебный процесс (Б.Г. Ананьев, Л.И. Божович, А.В. Запорожец и др.).

Учебник «Моя любимая Азбука» (авторы Р.Н. Бунеев, Е.В. Бунеева, О.В. Пронина) построен в игровой форме, что является важной его особенностью, ведь в первые недели пребывания в школе ребенку трудно адаптироваться к новой среде, в которую он попал. Поэтому обучение для него должно сочетаться с игрой, поможет вовлечь его в ритм школьной жизни.

Успешное обучение чтению и письму требует развитого фонематического слуха. Фонематический слух, по определению М.Р. Львова, – это «различение в звуковом потоке отдельных звуков речи, обеспечивающее понимание слов, различение их значений» [2, с. 172].

Фонематический слух необходим не только для успешного обучения, но и для выработки орфографического навыка: в русском языке большое количество орфограмм связано с необходимостью соотнести букву с фонемой в слабой позиции.

Учащиеся должны «узнавать» фонемы («основные звуки») не только в сильных, но и в слабых позициях,

различать варианты звучания фонемы. Правильность вычленения отдельного звука эффективнее всего контролируется, если работа ведется с полным словом.

Развитие фонематического слуха требует **тренировки слухового аппарата**. Поэтому в период обучения грамоте необходимо проводить различные слуховые упражнения – например, на распознавание конкретных звуков в произносимых словах, в скороговорках, упражнения в звукоподражании, в четком произнесении отдельных слов, пословиц, стихотворений и т. д.

Приемы развития фонематического слуха: практика восприятия речи и говорения; фонетический анализ и синтез как специальные задания, упражнения; обнаружение в словах безударных гласных, сомнительных звонких и глухих согласных и пр.

На уроках обучения грамоте с целью развития фонематического слуха можно использовать следующие игры.

1. «Звуковой конструктор».

Учитель говорит на ухо одному ученику слово, а другому – звук. Каждый из них произносит свое. Школьники должны сказать, в начало или в конец слова надо добавить названный звук, чтобы получилось другое слово. Например: *парк – пар, шар – шарф, рот – крот, мех – смех, бот – борт, сор – сорт, тачка – стачка, тучка – штучка*.

Вариант игры: учитель дает слово, в котором нужно убрать звук, чтобы получилось новое слово.

Наиболее трудный вариант: дети сами придумывают слова для «реконструкции» [1].

2. «Волк, собака и охотник».

Учитель:

– Сейчас в лесу идет большая охота: волки охотятся за зайцами, а охотники с собаками – за волками. Пусть волком будет звук [р], собакой – [р'], остальные звуки – зайцами, а вы – охотниками. Теперь будьте внимательны. Как только услышите звук [р]

в словах, которые я произношу, стреляйте – хлопайте в ладоши! Только не задевайте зайцев или свою охотничью собаку. Итак начинаем охоту!

3. «Внимательные покупатели».

Учитель раскладывает на своем столе различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например: *кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска* и т. п.

Учитель:

– Вы пришли в магазин. Ваши родители заплатили за игрушки, названия которых начинаются на звук [к] или [м]. Эти игрушки вы можете взять. Выбирайте, но будьте внимательны, не берите игрушку, за которую не платили!

Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой начинается, допустим, на звук [м] (*матрешка, мышка*), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м'] (*мяч, мишка*).

Варианты игры: в качестве покупателей и продавца могут выступать дети в роли литературных персонажей.

4. «Найди свою схему».

Три ученика «назначаются» словами: *кот, кит, крот*. Из трех изображенных на доске моделей каждый должен выбрать свою и доказать, что это его схема.

5. «Животные заблудились».

Учитель:

– Заблудились в лесу домашние животные: осел, петух, лошадь, кошка, собака, свинья, курица, корова. Катя будет их созывать, а Коля пусть внимательно слушает и рисует на доске словговую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда Катя звала животных. Если они верно выполняют эту работу, животные выберутся из леса.

6. «Рассеянный поэт и доверчивый художник».

Учитель:

– Ребята, посмотрите, какой рисунок получился у доверчивого

художника (показывает иллюстрацию). Он утверждает, что нарисовал эту картину к такому стихотворению:

Говорят, один рыбак
В речке выловил башмак,
Но зато ему потом
На крючок попался дом!

Как вы думаете, что нужно было нарисовать? Какие слова спутал художник? Чем они похожи? Какой звук у них разный? Какой первый звук в слове *сом*? Давайте протянем этот звук и внимательно его послушаем.

Аналогичную работу можно провести с таким двустишием:

На виду у детворы
Крысу красят маляры.

7. «От бочки до точки».

Учитель:

– Повстречалась бочка с почкой и говорит: «Ой, как мы похожи! Только первые звуки у нас разные». Какие это звуки? Назовите их. Какое еще слово получится, если первый звук в слове *бочка* заменить на звук [д]? На звук [к], [н], [м], [т]?

8. «Рыбалка».

Дается установка: «Поймать слова со звуком [л]» (и другими звуками).

Ребенок берет удочку с магнитом на конце лески и начинает ловить нужные картинки со скрепками. Пойманную «рыбку» ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.

9. «Телевизор».

На экране телевизора прячется слово. На доске или наборном полотне ведущий вывешивает картинки на каждую букву спрятанного слова по порядку. Ребенок (дети) должен из первых звуков слов сложить спрятанное слово. Если ребенок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора открывается.

Например: спрятанное слово – *месьяц*. Картинки: *медведь, ель, сирень, яблоко, цапля*.

10. «Рассели животных».

Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех из них, в названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, и поместить в окошки с прорезями.

Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыпленок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок.

Предварительно все слова проговариваются.

11. «Цепочка слов».

Кладется картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая, изображающая предмет, название которого начинается с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

12. «Собери цветок».

На столе лежит серединка цветка. На ней написана буква (например, С).



плюс до
«ПОСЛЕ»

Рядом выкладываются цветочные лепестки, на них нарисованы предметы, в названиях которых есть звуки [с], [з], [ц], [ш]. Ученик должен среди этих лепестков с картинками выбрать те, где есть звук [с].

13. «Незнайка с кармашками».

Вариант I. В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочесть слияния. (Один ребенок показывает указкой, остальные читают хором.)

Вариант II. В кармашек вставляется слоговая (звуковая) схема слова. Вокруг вывешиваются различные картинки или слова. Нужно выбрать слова, соответствующие схеме.

14. «Найди ошибку».

Детям раздаются карточки с четырьмя картинками, изображающими предметы, названия которых начинаются на одну и ту же букву. Ученики определяют, какая это буква, и кладут ее в середину карточки. Под каждой картинкой даны звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схемах, если они есть.

15. «Собери букет».

Перед ребенком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребенку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [л], а в какую – со звуком [р]». (Розовая – [р], голубая – [л].) Рядом лежат цветы: зеленый, синий, черный, желтый, коричневый, фиолетовый, оранжевый, малиновый и т.д. Ребенок составляет цветы по вазам. Синий цветок должен остаться.

16. «Речевое лото».

Детям раздаются карты с изображением шести картинок (вместе со словом под картинками). Ребенок определяет, какой звук есть во всех словах. Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть

это слово?» Выигрывает тот, кто первым закроет все картинки на большой карте без ошибок.

17. Лото «Читаем сами».

Вариант I. Детям раздаются карты, на каждой из которых написаны шесть слов. Ведущий показывает картинку и спрашивает: «У кого из ребят написано название картинки? (У кого слово?)» Выигрывает тот, кто первым заполнит карту без ошибок.

Вариант II. Детям раздаются карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов.

18. «Волшебный круг».

Вариант I. Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. Ребенок должен подвинуть стрелку на предмет, название которого отличается одним звуком от названия того предмета, на который указывает другая стрелка. (Предварительно все слова проговариваются.) Остальные дети хлопком отмечают правильный ответ.

Например:

мишка – мышка	удочки – уточки
мак – рак	коза – коса
кит – кот	трава – дрова
усы – уши	дом – дым

Вариант II. Вместо картинок на «циферблат» прикрепляются буквы, слоги, слова с отрабатываемым звуком. Ребенок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). Там, где стрелка остановилась, ученики хором читают слог (букву, слово), затем ведущий крутит стрелку дальше – дети снова читают и т.д. Слог (буква, слово) может повторяться несколько раз в зависимости от того, где остановилась стрелка.

19. «Найди слова в слове».

На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображенном на ней (тогда дети сами складывают слово из

букв разрезной азбуки и записывают его в тетрадь).

Дается установка: «Возьмите буквы из исходного слова, составьте из них слова и запишите их».

20. «Математическая грамматика».

Ребенок должен выполнить действия на карточке и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов найти искомое слово.

Например:

с + том – м + лиса – са + ца = (столица)

21. «Допиши словечко».

На карточке написан рифмованный текст или стихи, в которых одно слово (или больше) пропущено. Учащиеся должны собрать из букв разрезной азбуки рифмованное слово и записать его.

Например:

Воробей взлетел повыше:

Видно все с высокой _____
(крыши).

22. «Занимательная грамматика».

Сложить слова из двух слов по схеме:

_____ + _____ = _____ ?

Слова-слагаемые, составляющие слово, зашифрованы по принципу кроссворда.

Например:

1) первый слог – наименьшее трехзначное число; второй слог обозначает часть головы человека, где находятся глаза, рот, нос, только во множественном лице; вместе – главный город страны (столица);

2) первый и второй слог – личное местоимение; вместе обозначают то, что мешает движению на дорогах (ямы).

23. Игра «Один звук, марш!» [3].

Вариант I. Из каждого слова «выньте» по одному звуку. Сделайте это так, чтобы из оставшихся звуков получилось новое слово с другим лексическим значением. Например: горсть – гость (власть, краска, склон, полк, тепло, беда, экран).

