

Игра как средство развития фонематического слуха при обучении грамоте

Л.С. Бушueva



Для решения всего комплекса актуальных задач обучения и воспитания нужно искать эффективные пути развития личности учащегося. Предпочтение отдаётся средствам, которые полифункциональны по своему характеру, способствуют самореализации личности, интересны учащимся, помогают более эффективно усваивать учебный материал. В школьной практике к таким средствам всё чаще относятся игры (Б.Г. Ананьев, О.С. Анисимов, Л.И. Божович, А.В. Запорожец, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин и др.).

Успешное обучение чтению и письму находится в зависимости от 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].

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

Упражнение 1. «Звуковой конструктор».

Учитель говорит на ухо одному ученику слово, а другому – звук. Каждый из них произносит своё. Школьники должны сказать, в начале или в конце слова надо добавить названный звук, чтобы получилось другое слово. Слова для работы: *парк–пар, шар–шарф, рот–крот, мех–смех, бот–борт, сор–сорт, тачка–стачка.*

Вариант игры: учитель даёт слово, в котором нужно убрать звук, чтобы получилось новое слово. *Наиболее трудный вариант:* дети сами придумывают слова для «реконструкции» [1].

Упражнение 2. «Волк, собака и охотник».

Предварительно в слове дети находят первый звук. Учитель:

– Сейчас в лесу идёт 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 [р] в словах, которые я произношу, стреляйте – хлопайте в ладоши! Только не задевайте зайца или свою охотничью собаку. Внимание! Начинаем охоту!

Упражнение 3. «Внимательные покупатели».

Учитель раскладывает на своём столе различные предметы. Среди них те, названия которых начинаются на один и тот же звук. Например: *кукла, кубик, кошка; маска, мишка, мяч, миска* и т.п.

– Вы пришли в магазин. Ваши родители заплатили за игрушки, названия которых начинаются со звука [к] или [м]. Эти игрушки вы можете взять. Будьте внимательны, не берите игрушку, за которую не платили!

Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой начинается, допустим, на звук [м] (*матрёшка, мышка*), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м’] (*мяч, мишка*). Варианты: в качестве покупателей и продавца выступают дети в роли литературных персонажей.

Упражнение 4. «Звери заблудились».

– Заблудились в лесу осёл, петух, лошадь, мышка, кошка, собака, свинья, курица, корова. Катя будет созывать зверей, а Коля пусть слушает внимательно и рисует на доске

слоговую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда Катя звала зверей. Если они верно выполнят работу, звери снова соберутся вместе.

Упражнение 5. «Рассеянный поэт и доверчивый художник».

– Ребята, посмотрите, какой рисунок получился у доверчивого художника. Он утверждает, что нарисовал эту картину к такому стихотворению:

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

С этими словами учитель показывает детям рисунок, на котором изображён рыбак, вытаскивающий с помощью удочки дом.

– Как вы думаете, что нужно было нарисовать на удочке? 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.

Затем предлагается аналогичная работа с таким двустишием:

На виду у детворы
Крысу красят маляры.

Упражнение 6. «Телевизор».

На экране телевизора «прячется» слово. На доске или наборном полотне вывешиваются картинки на каждую букву спрятанного слова (по порядку). Ребёнок (дети) должен по первым буквам слов на картинках сложить спрятанное слово. Если ребёнок (дети) правильно назвал(и) слово, экран телевизора открывается. Например: *месяц* – спрятанное слово. Картинки: *медведь, ель, собака, яблоко, цапля*.

Упражнение 7. «Цепочка слов».

Кладётся картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая, начинающаяся именно с того звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д.

Упражнение 8. «Собери цветок».

На столе лежит «серединка» цветка. На ней написана буква (например, С). Рядом выкладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками [с],

[з], [ц], [ш]. Ученик должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [с].

Упражнение 9. Игра «Незнайка с кармашками».

I вариант. В кармашек Незнайке вставляется изучаемая буква согласного звука. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния. (Один ребёнок показывает указкой, остальные читают хором.)

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

Упражнение 10. «Найди ошибку».

Детям раздаются карточки, на которых 4 картинки, начинающиеся на одну и ту же букву. Ученики определяют, на какую букву начинаются все слова, и кладут её в середину карточки. Под каждой картинкой даны нужные звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схеме, если они есть.

Упражнение 11. «Речевое лото».

Детям раздаются карты с изображением шести картинок (вместе со словами под картинками). Ребёнок определяет, какой звук есть во всех. Затем ведущий показывает картинки или слова и спрашивает: «У кого есть это слово?» Выигрывает тот, кто первый без ошибок закроет все картинки на большой карте.

Упражнение 12. Игра-лото «Читаем сами».

I вариант. 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 первый заполнит карту без ошибок.

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

Упражнение 13. Игра «Волшебный круг».

I вариант. Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинка. Ребёнок 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

кадушка – катушка

II вариант. Вместо картинок на «циферблате» ставятся буквы, слоги, слова с отработываемым звуком. Ребёнок крутит большую стрелку (маленькую можно снять). 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.

Упражнение 14. «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 и запишите из них слова».

Упражнение 15. «Математическая грамматика».

Ребёнок 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)

Упражнение 16. «Допиши словечко».

На карточке рифмованный текст, 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 всё с высокой _____

(крыши).

Упражнение 17. Игра «Один звук, марш!»

1. Из каждого слова нужно «вынуть» по одному звуку, причём сделайте это так, чтобы из оставшихся звуков получилось новое слово с другим лексическим значением. Например: *горсть – гость. (Власть, краска, склон, полк, тепло, беда, экран.)*

2. Теперь, наоборот, нужно добавить один звук, чтобы получилось совершенно новое слово. Например: *роза – гроза. (Стол, лапа, шар, рубка, клад, укус, усы, дар.)*

3. В словах следует заменить один согласный звук. Например: *корж – морж. (Ногти, булка, лапка, зубы, киска, песок, галка, орёл, клин, норка, тоска, свет, полно, рамочка.)*

Использование перечисленных выше игр позволяет первоклассникам овладеть следующими умениями: 1) называть звуки, из которых состоит слово; 2) не смешивать понятия «звук» и «буква»; 3) определять роль букв гласных, стоящих после букв, обозначающих согласные звуки, парные по мягкости; 4) определять количество букв и звуков в слове и т.д.

Литература

1. Изучение индивидуальных особенностей младших школьников на основе диагностики их готовности к школьному обучению : учеб.-метод. пос. для студ. педфака / Сост. Л.С. Бушуева. – Магнитогорск, 1997.

2. *Львов, М.Р.* Словарь-справочник по методике русского языка / М.Р. Львов. – М. : Просвещение, 1988.

3. Обучение чтению и письму в начальной школе / Сост. Л.С. Бушуева. – Магнитогорск : МаГУ, 2006.

Людмила Станиславовна Бушуева – канд. пед. наук, доцент кафедры русского языка, литературы и методик их преподавания Магнитогорского государственного университета, г. Магнитогорск.