

*Выступление на заседании ПО учителей-логопедов  
(17. 02. 2023)*

**Тема: Организация проектной деятельности  
учителя-логопеда ОУ с обучающимися старших классов  
(на примере научно-исследовательского проекта  
«Игровые технологии в коррекции фонематического  
восприятия у первоклассников с ФФН»)**

Учитель-логопед  
Михайленко Наталья Константиновна,  
МБОУ гимназия № 16

Орёл, 2023 год

Уважаемые коллеги, доброе утро!

### **Слайд № 1**

Нам, работающим с младшими школьниками, известны основные направления деятельности, с которыми мы успешно справляемся: диагностическое, профилактика и коррекция устной и письменной речи, научно-методическая и просветительская деятельность.

Вашему вниманию позвольте представить одну из инновационных форм работы с обучающимися старших классов (в рамках научно-методического направления) - организация проектной деятельности учителя-логопеда ОУ с обучающимися старших классов.

Младшие школьники учатся работать над созданием проектов в процессе внеурочной деятельности. У старшеклассников в учебный план введён предмет «Индивидуальный проект».

Обучающихся 10-х классов в процессе данного предмета выбирают для себя определённую отрасль, исходя из интересов к будущей профессии.

В прошлом учебном году я была выбрана научным руководителем обучающейся 10 класса, желающей связать свою будущую профессию с областью дефектологии и коррекционной педагогики.

### **Слайд № 2**

Из предложенных тем научно-исследовательской работы, её заинтересовала - «Игровые технологии в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФН».

Коротко представлю Вашему вниманию результаты, полученные в ходе реализации проекта.

### **Слайд № 3**

*ФФНР* - нарушение процессов формирования произносительной стороны родного языка у детей с различными речевыми расстройствами вследствие дефектов восприятия и произношения фонем.

Несформированность фонематического восприятия занимает одно из первых мест в числе причин, приводящих к учебной дезадаптации детей школьного возраста, что проявляется в виде стойких фонематических дисграфий, дислексий (Л.С. Цветкова, М.К. Шорох-Троицкая, А.В. Семенович, Т.В. Ахутина, О.Б. Иншакова).

Несмотря на то, что у первоклассников основной вид деятельности – учебная, а в дошкольном возрасте – игровая, необходимо соблюдать преемственность в обучении между детским садом и начальным звеном школы. Поэтому использование игровых технологий является эффективным средством коррекции фонематического восприятия первоклассников, делает процесс обучения более результативным, что свидетельствует об *актуальности* данной проблемы.

### **Слайд № 4**

**Проблема:** каковы содержание и технологии работы в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Объект исследования:** состояние фонематического восприятия у первоклассников с ФФН.

**Предмет исследования:** игровые технологии в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФН.

**Цель проекта:** выявить условия организации работы по коррекции фонематического восприятия у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Задачи** представлены на экране:

- теоретически обосновать проблему коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФНР по данным научно-популярной литературы;
- познакомиться с результатами диагностического обследования фонематического восприятия и выявить уровень его развития у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи;
- подобрать игровые технологии по коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФНР;
- составить и реализовать программу внеурочной деятельности «Звуковая мозаика» по коррекции фонематического восприятия;
- обобщить результаты, сформулировать выводы, разработать рекомендации.

#### **Слайд № 5**

Исследование проводится на базе гимназии № 16 города Орла в период (сентябрь 2021 год - май 2023 год).

**Целевая аудитория:** обучающиеся 7-8 лет с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Этапы исследования:** подготовительный, основной и обобщающий. Сроки реализации и содержание работы на каждом этапе можно увидеть на слайде.

I этап - подготовительный (сентябрь-декабрь 2021г.):

- выбор темы и обоснование актуальности проекта;
- выбор базы реализации проекта, знакомство с кабинетом и ресурсным обеспечением;
- изучение методической литературы, инновационных разработок по теме проекта;
- интервью с логопедом с целью получения информации о состоянии фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР.

II этап - основной (январь 2022г.-апрель 2023г.):

- разработка банка игровых технологий по коррекции фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФН;
- выявление уровня развития фонематического восприятия у первоклассников с ФФН (входное и контрольное диагностическое обследование);

- составление и реализация программы внеурочной деятельности «Звуковая мозаика» по коррекции фонематического восприятия.

III этап - обобщающий (май 2023г.): обобщение результатов работы, разработка рекомендаций.

#### **Слайд № 6**

Для решения поставленных в работе задач были использованы методы исследования, представленные на слайде:

- анализ теоретических подходов и инновационных разработок по теме проекта;
- интервью с логопедом с целью получения информации о состоянии фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР;
- мониторинг результатов диагностического обследования фонематического восприятия первоклассников с ФФН;
- систематизация игровых технологий по коррекции фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР;
- обобщение результатов реализации проекта.

#### **Слайд № 7**

В процессе беседы с логопедом (со мной), при анализе результатов диагностического обследования фонематического восприятия, отражённых в речевых картах, обучающаяся выяснила состояние фонематических процессов группы первоклассников с ФФН в количестве 10 человек (на начало сентября 2021 года). Полученные данные свидетельствуют о том, что дети испытывают сложности при воспроизведении на слух ряда слогов и слов в основном из 3,4-х позиций, предложений (например, Регулировщик регулирует движение. Водопроводчик чинит водопровод). Вызывают затруднения фонематический анализ, а именно, выделение последнего гласного в слове (дети при анализе слов вместо последнего гласного звука выделяют целый слог).

В текущем учебном году нами продолжена работа по данной проблеме. В сентябре 2022 года (с согласия родителей), используя методику Е.В. Мазановой, ею было проведено входное диагностическое обследование и выявление уровней развития фонематического восприятия обучающихся 7-8 лет.

Были изучены: сформированность фонематического слуха и фонематических представлений, фонематического анализа, возможность синтеза слов из звуков.

Мониторинг результатов позволил распределить обучающихся по уровню сформированности фонематического восприятия. Из группы в количестве 15 человек имеют средний уровень 7 обучающихся (47 %), ниже среднего 5 обучающихся (34 %) и низкий уровень 3 первоклассника (19 %). Высокий уровень у респондентов не выявлен.

#### **Слайд № 8**

Основываясь на данные литературы, а также на психологические и физиологические особенности детей младшего школьного возраста, было отмечено, что на данном этапе наиболее результативным является игровое

обучение, которое позволяет сформировать новые знания, умения и навыки, вовлекая детей в захватывающий мир игры.

Различные авторские пособия, интерактивные игры, которые можно увидеть на слайде, позволили отобрать наиболее эффективные на наш взгляд игры по коррекции фонематического восприятия.

#### **Слайд № 9**

Нами был разработан банк игровых технологий. Представляем Вашему вниманию примеры некоторых игр.

Игры с мячом, направленные на развитие фонематических процессов.

#### **Слайд № 10**

Игры для развитие слухового внимания.

#### **Слайд № 11**

Дидактические игры для развития фонематического восприятия.

#### **Слайд № 12**

Интерактивные игры для развития фонематического слуха и звуко-буквенного анализа и синтеза.

#### **Слайд № 13**

Учитывая проявление недостатков фонематического восприятия у детей, нами составлена программа внеурочной деятельности «Звуковая мозаика», в которую включены ранее представленные игры. Занятия в текущем учебном году проводятся после уроков совместно с учителем-логопедом.

Программа построена с учётом нового образовательного стандарта, возрастных и психологических особенностей младших школьников с речевыми нарушениями.

Цель, задачи, основные методы и технологии представлены на экране.

Курс изучения программы рассчитан на 1 год (обучающиеся 1-х классов с ФФН), 1 занятие в неделю по 35 минут (33 часа в год).

#### **Слайд № 14**

В ходе исследования цель была достигнута, задачи выполнены.

Целенаправленный подход к решению данной проблемы заключается в сотрудничестве всех участников образовательного процесса. Поэтому считаем, что работа в данном направлении при взаимодействии учителя-логопеда, учителя начальных классов, воспитателя ГПД и родителей окажется наиболее эффективной. Для этого рекомендуем применять систематизированный нами материал на уроках, во время динамических пауз и в других режимных моментах.

Перспективы развития проекта:

- проведение контрольного диагностического обследования по итогам реализации программы внеурочной деятельности (май 2023 год);
- популяризация апробированной системы работы среди учителей начальных классов, работающих с детьми с недостатками речевого развития;
- взаимодействие с родителями (законными представителями) детей с нарушениями речи, включение их в процесс целенаправленной работы в данном направлении.

### **Слайд № 15**

Научно-исследовательский проект был представлен обучающейся на конкурсах разного уровня: Всероссийская молодёжная научно-практическая конференция «МИФ» с элементами научной школы (ОГУ им. И.С. Тургенева) – призёр 2 место; финал регионального трека Всероссийского конкурса научно-технологических проектов «Большие вызовы» образовательного центра «Сириус» - призёр 2 место; Международная научно-образовательная конференция учащихся общеобразовательных и средних профессиональных учреждений «Шаг в науку» - призёр 2 место. Достигнутые результаты отмечены грамотами обучающейся и благодарственными письмами учителю-логопеду.

Считаю необходимым проведение нами подобных работ со старшеклассниками в рамках подготовки их к будущему профессиональному самоопределению и получению дополнительных приоритетных баллов при поступлении в ВУЗ на профильную специальность. Кроме того, данный вид педагогической деятельности оказывает неоспоримую помощь в пополнении нашей методической копилки для аттестации.

### **Слайд № 16**

Спасибо за внимание.

**Банк игровых технологий  
по коррекции фонематического восприятия  
у первоклассников с ФФН**

Учитель-логопед  
Михайленко Наталья Константиновна,  
МБОУ гимназия № 16

**Орёл, 2023 год**

## **1. Игры с мячом, направленные на развитие фонематических процессов**

### **1. Игра «Мячик мы ладошкой «стук», повторяем дружно звук»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, быстроту реакции, закреплять знания гласных звуков.

Логопед: Когда услышите звук [А], стукните мячом об пол. Поймав мяч, повторите этот звук: А-У-О-У-И-О-Ы-И-А....

### **2. Игра «Гласный звук слышат ушки, мяч взлетает над макушкой»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, быстроту реакции, закреплять знания гласных звуков.

Логопед: Я буду называть гласные звуки. Подбросьте мяч, когда услышите звук [Э]: А-У-О-Э-У-И-О-Э-Ы-И-А....

### **3. Игра «Стучалочка»**

Звуки я сказать хочу

И по мячику стучу.

Цель: развивать фонематическое восприятие, тренировать чёткое произношение гласных звуков.

Ход игры: Дети и логопед садятся в круг. Мяч зажат у каждого между коленями. Логопед произносит гласные звуки, отстукивая кулаком по мячу. Дети повторяют индивидуально и хором. Звуки отрабатываются в изолированном произношении с постепенным увеличением числа повторений на один выдох, например:

А Э У

АА ЭЭ УУ

ААА ЭЭЭ УУУ

### **4. Игра «Тихо - громко»**

Мы катались по горам,

Пели тут и пели там.



Цель: закреплять артикуляцию гласных звуков; развивать фонематическое восприятие, силу голоса.

Ход игры: Пропевание заданного звука по демонстрации логопеда. Сила голоса соизмеряется с направлением движения руки. По мере движения руки с мячом вверх (на горку) сила голоса увеличивается, вниз (под горку) – уменьшается. При горизонтальном движении руки с мячом сила голоса не изменяется. В дальнейшем дети самостоятельно дают задания друг другу.

### **5. Игра с передачей мяча «Мяч передавай, слово называй»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, быстроту реакции.

Ход игры. Играющие выстраиваются в одну колонну. У игроков, стоящих первыми по одному большому мячу. Ребёнок называет слово на заданный звук и передаёт мяч назад двумя руками над головой (возможны другие способы передачи мяча). Следующий игрок самостоятельно придумывает слово на заданный звук и передаёт мяч дальше.

### **6. Игра с передачей мяча «Звуковая цепочка»**

Свяжем мы из слов цепочку,

Мяч не даст поставить точку.

Цель: развивать фонематические представления, активизировать словарь.

Ход игры. Логопед называет первое слово и передаёт мяч ребёнку. Далее мяч передаётся от ребёнка к ребёнку. Конечный звук предыдущего слова - начало следующего.

Например: весна-автобус-слон-нос-сова...

### **7. Игра с перебрасыванием мяча «Сто вопросов - сто ответов с буквы А (И, В...) – и только с этой»**

Цель: развивать фонематические представления, воображение.

Ход игры. Логопед бросает мяч ребёнку и задаёт ему вопрос. Возвращая мяч логопеду, ребёнок должен ответить на вопрос так, чтобы все слова ответа начинались с заданного звука, например со звука [И].

Пример:

-Как тебя зовут?

-Ира.

-А фамилия?

-Иванова.

-Откуда ты приехала?

-Из Иркутска

-Что там растёт?

-Инжир.

### **8. Игра с перебрасыванием мяча «Мяч лови и мяч бросай, сколько звуков – называй»**

Цель: учить определять последовательность и количество звуков в слове.

Ход игры. Логопед, бросая мяч, произносит слово. Ребёнок, поймавший мяч, определяет последовательность звуков в слове и называет их количество.

## 2. Игры на развитие слухового внимания

1. **«Отгадай, что звучит»** (шуршит бумага, льётся вода, стучит карандаш, звенит бубен и т.д.)

Сначала взрослый показывает, потом воспроизводит за ширмой. Звуки должны быть ясные и контрастные.

2. **«Похлопаем»**

Ребёнок повторяет ритмический рисунок хлопков. Например - два хлопка, пауза, один хлопок, пауза, два хлопка. В усложненном варианте малыш повторяет ритм с закрытыми глазами

3. **«Дятел»**

Отстукивание ритма.

4. **«Шумящие мешочки»**

Приготовьте мешочки или коробочки с различными предметами: крупа, пуговицы, скрепки и т.д. Ребёнок должен угадать по звуку потряхиваемого мешочка, что у него внутри.

5. **«Жмурки»**

Ребёнку завязывают глаза, и он двигается в сторону звенящего колокольчика, бубна, свистка.

6. **«Где позвонили?»**

Для игры понадобится колокольчик или другой звучащий предмет.

Ребёнок закрывает глаза, Взрослый встаёт в стороне от него и тихо звонит (гремит, шуршит).

Ребёнок должен повернуться к тому месту, откуда слышен звук, и с закрытыми глазами рукой показать направление, потом открыть глаза и проверить себя. Можно ответить на вопрос: где звенит? – слева, спереди, сверху, справа, снизу.

7. **«Громкие подсказки»**

Педагог прячет игрушку, которую ребёнок должен найти, ориентируясь на силу ударов в барабан (бубен, хлопки в ладоши). Если малыш

подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, - удары громкие, если он удаляется - тихие.

#### 8. «Улиточка»

Водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза.

Каждый из играющих, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка, высунь-ка рога,

Дам тебе я сахару, кусочек пирога,

Угадай, кто я.

Тот, чей голос улитка узнала, сам становится улиткой.

#### 9. «Лягушка»

Дети стоят по кругу, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит:

Вот лягушка по дорожке

Скачет, вытянувши ножки,

Увидала комара,

Закричала...

Тот, на кого он указал, в этот момент говорит: «Ква-ква-ква».

По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

#### 10. «Улавливай шёпот»

Вариант 1. Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определённое расстояние, становится напротив и чётким, внятнм шёпотом (уловимым только в том случае, если, если каждый активно вслушивается) отдаёт команды («Руки вверх, в стороны, кругом» и другие, более сложные). Постепенно отходя все дальше, ведущий делает свой шёпот менее уловимым и усложняет упражнения.

Вариант 2. Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шёпотом произносит имя (фамилию) того, кто должен выполнить. Если ребёнок не расслышал своё имя, ведущий вызывает другого ребёнка. В конце игры педагог объявляет, кто был самым внимательным.

### 11. «Летит (бежит, идёт, прыгает)?»

В начале игры водящим должен быть педагог, в дальнейшем, когда дети освоятся с игрой, водящим может быть ребёнок. Необходимо, чтобы у ребёнка, который будет водить, был достаточный запас слов. Все дети сидят или стоят полукругом, водящий стоит к ним лицом. Он предупреждает детей: «Я буду говорить: птица летит, самолёт летит, бабочка летит, ворона летит и т. д., а вы каждый раз поднимайте руку. Но внимательно слушайте, что я говорю: я могу сказать и неправильно, например, кошка летит, тогда руки поднимать нельзя. В конце игры педагог называет более внимательных. В начале игры педагог говорит медленно, останавливаясь после каждой фразы, давая детям подумать, правильно ли соотнесён предмет с его действием. В дальнейшем можно говорить быстро и в конце концов ввести ещё одно усложнение – водящий сам каждый раз поднимает руку независимо от того, следует это делать или нет.

### 12. «Запомни слова»

Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.

### 13. «Алёнушка-рёвушка»

Покажите детям куклу и прочитайте двестише:

У нас живёт Алёнушка,

Плакса девочка и рёвушка.

Наша куколка умеет плакать по-разному: если ей хочется лимон, она плачет так: "А... ", если ей хочется яблоко, она плачет: "А-А... ", если грушу – "А-А-А... ", если банан, то плачет: "А-А-А-А... ". Скажите, как можно назвать одним словом лимон, яблоко, грушу, банан? (фрукты). А теперь послушайте внимательно, чего хочет Алёнушка.

Воспроизведите звук "А" один, два, три или четыре раза и попросите ребёнка показать на картинке столько точек, сколько раз заплакала Алёнушка.

#### 14. «Знайки»

Покажите ребёнку машину и спросите: "Что это?" – "Это грузовик". – "Почему он так называется?" – "Потому что он возит грузы". – "А как называется человек, который водит грузовик?" – "Шофёр". – "Как ты думаешь, должен ли шофёр знать части своей машины?" – "Да". – "Зачем?" – "Чтобы починить её, если она сломается". – "Давай проверим, сможешь ли ты починить машину, хорошо ли ты знаешь её части. Я буду шёпотом называть части этого грузовика, а ты громко повторяй за мной и показывай их на грузовике".

#### 15. «Кто стонал?»

Покажите ребёнку картинку и попросите его рассмотреть её внимательно. Задайте вопрос по её содержанию: "Как ты думаешь, почему у мальчика щека завязана платком?"

"У мальчика болят зубы. Ему очень больно и он стонет: "О-о-о" (стон мальчика имитируйте высоким голосом). Обратите внимание ребёнка на изображение мужчины, сидящего около мальчика. Спросите ребёнка, указав на изображение: "Как ты думаешь, почему этот мужчина сидит около мальчика?" Выслушайте ответ и скажите: "У мужчины тоже болят зубы, и он стонет: "О-О-О" (стон передайте низким голосом). Поинтересуйтесь, что нужно делать, чтобы зубки не болели? Предложите поиграть, скажите: "Я закрою рот экраном и буду произносить звук О высоким и низким голосом, а ты должен угадать, кто стонет – мальчик или мужчина."

### **3. Дидактические игры для развития фонематического восприятия**

#### **1. «Рыбалка»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа.

Ход игры. Дается установка: «поймать слова со звуком [Л]» (и другими). Ребёнок берёт удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками. «Пойманную рыбку» ребёнок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор. Количество играющих: один и более человек.

#### **2. «Телевизор»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, развивать и совершенствовать звуковой анализ и синтез в речевой деятельности учащихся, отрабатывать навыки чтения. Профилактика дисграфии на фоне ФФН.

Ход игры. 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 в картинках сложить спрятанное слово. Если ребёнок (дети) правильно назвал слово - экран телевизора открывается.

Например: месяц - спрятанное слово

Картинки: медведь, ель, собака, яблоко, цапля.

Количество играющих: один и больше человек.

#### **3. «Рассели животных»**

Цель: упражнять детей в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух.

Ход игры. Стоит домик с окошками. На крыше написана буква. Рядом выложены картинки животных. Дети должны выбрать тех животных, в

названии которых есть звук, соответствующий букве на крыше, поселить их и окошки с прорезями. Например: домики с буквами Ц и Ш. Выложены следующие картинки: собака, цапля, лягушка, цыплёнок, синица, мишка, мышка, курица, кошка, щенок. Предварительно все слова проговариваются. Количество играющих 1-2 человека (или две команды).

#### **4. «Цепочка слов»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, упражнять детей в дифференциации звуков, отрабатывать навыки звукового анализа слов.

Ход игры. Кладётся картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая начинающаяся именно с этого звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д. Количество играющих: один человек и более.

#### **5. «Собери цветок»**

Цель: упражнять в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический слух и аналитико-синтетическую речевую деятельность у учащихся.

Ход игры. На столе лежит «сердинка» 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]. Количество играющих 1-3 человека (или две команды детей).

#### **6. «Незнайка с кармашком»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, совершенствовать звукобуквенный и слоговый анализ слов, развивать внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры. 1 вариант. В кармашек Незнайке вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния. (Один ребёнок показывает указкой, остальные читают хором.)

2 вариант. В кармашек вставляется слоговая (звуковая) схема слова. Вокруг вывешиваются различные картинки или слова. Нужно выбрать слова, соответствующие схеме. Количество играющих: один и более человек.



## **7. «Найди ошибку»**

Цель: учить детей различать гласные и согласные звуки и буквы, твёрдые и мягкие согласные звуки, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа слов, развивать фонематическое восприятие и внимание. Профилактика дисграфии.

Ход игры. Детям раздают 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 звуковые схемы слов, но в некоторых из них специально сделаны ошибки. Учащимся надо найти ошибки в схеме, если они есть. Количество играющих: 1-4 человека (или команды).

## **8. «Собери букет»**

Цель: развивать фонематический слух, упражнять и дифференциацию звуков [Р] -[Л], упражнять детей в различии основных и оттеночных цветов.

Ход игры. Перед ребёнком лежат две картинки с голубой и розовой вазами, в которых стоят стебли цветов с прорезями. Ребёнку говорят: «Догадайся, в какую вазу нужно поставить цветы со звуком [Л], а в какую со звуком [Р], голубая - [Л], розовая - [Р]. Рядом лежат цветы разного цвета: зелёного, синего, чёрного, жёлтого, и т.д. Учащиеся расставляют цветы. Синий цветок должен остаться. Количество играющих: 1-2 человека (или две команды детей).

## **9. «Речевое лото»**

Цель: развивать умение выделять в словах общий звук (букву), находить картинки с данным звуком, развивать внимание, фонематический слух. Автоматизация звуков, развитие скорости чтения.

Ход игры. Детям раздают 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 закроет все картинки на

большой карте без ошибок. Количество играющих: 1-18 человек (можно играть парами или группами).

### **10. Лото «Читаем сами»**

Цель: развивать фонематическое и зрительное восприятие, развивать звукобуквенный анализ слов, учить различать гласные и согласные, дифференцировать твёрдые и мягкие согласные. Профилактика дисграфии, обусловленной ФФН. Развитие скорости чтения.

Ход игры. 1 вариант. Детям раздают карты, на каждой из них написано 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.

2 вариант. Детям раздают карты. Ведущий показывает звуковую схему слова, учащиеся соотносят ее со словом у себя на карте. Выигрывает тот, кто безошибочно заполнит свою карту схемами слов. Количество играющих: 1-8 человек (можно играть группам).

### **11. «Волшебный круг»**

Цель: упражнять детей в подборе слов, отличающихся друг от друга одним звуком, развивать фонематический слух, закреплять понимание словообразующей функции каждой буквы. Автоматизация звуков, профилактика дисграфии, развитие скорости чтения.

Ход игры: 1 вариант. Круг со стрелками в виде часов, вместо цифр картинки. 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: удочка - уточка мишка-мышка коза - коса

мак-рак трава – дрова кит-кот

кадушка – катушка усы-уши дом-дым

2 вариант. Вместо картинок на «циферблате» ставятся буквы, слоги, слова с отрабатываемым звуком. Ребёнок крутит большую стрелку

(маленькую можно снять). Где стрелка остановилась, ученики читают хором 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 остановится стрелка. Количество играющих: 1-2 человека и более.

## **12. «Найди слова в слове»**

Цель: расширять объем словаря, закреплять правописание слов, учить пониманию словообразующей роли каждого слова. Автоматизация звуков в словах, профилактика дисграфии.

Ход игры. На доске вывешивается слово или картинка с указанием количества букв в слове, изображённом на ней (тогда дети сами складывают слово из букв разрезанной азбуке и записывают его в тетрадь). Дается установка: «Возьмите буквы из исходного слова, составьте и запишите из них новые слова».

Количество играющих: 1-3 человека и более.

## **13. «Математическая грамматика»**

Цель: автоматизировать звуки, закреплять навыки фонетического и грамматического разбора слов, формировать процесс словоизменения, обогащать словарь. Профилактика дисграфии.

Ход игры. Ребёнок должен выполнить действия, указанные на карточке («+», «-») и при помощи сложения и вычитания букв, слогов, слов, найти искомое слово. Например: С+ТОМ-М+ЛИСА-СА+ЦА=? (столица).  
Количество играющих - 1-2 человека и более.

## **14. «Допиши словечко»**

Цель: автоматизировать звуки; развивать фонематическое восприятие, процессы анализа и синтеза, учить пониманию смысловозначительной функции звука и буквы; развивать интерес к родному языку, любви к поэзии. Профилактика дисграфии.

Ход игры. 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 все с высокой \_\_\_\_\_ (крыши).

Количество играющих 1-2 человека и более.

### **15. «Занимательная грамматика»**

Цель: закреплять фонетический и грамматический разбор слов, формировать процесс словоизменения и словообразования, развивать фонематическое восприятие. Профилактика дисграфии.

Ход игры. Сложить слово из двух слов по схеме:

слова - слагаемые, составляющие слоги, зашифрованы по принципу кроссворда.

Например:

1) первый слог - наименьшее трёхзначное число;

второй слог обозначает часть головы человека, где находятся глаза, рот, нос, только во множественном числе;

вместе - главный город страны (столица);

2) первый слог - личное местоимение; второй слог - тоже личное местоимение;

вместе обозначают то, что мешает движению на дорогах (ямы). Итак, перечисленные игры можно использовать не только на логопедических занятиях по развитию фонетико-фонематических процессов, но и на уроках русского языка.

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале учитель и логопед может отрабатывать скорость чтения (см. игры «Незнайка с кармашком», «Волшебный круг», лото «Читаем сами» и т.д.), слоговой состав слова (см. игры «Занимательная грамматика», «Математическая грамматика» и др.), развивать орфографическую зоркость (см. игры «Допиши словечко», «Занимательная грамматика» и т.д.).

## **16. «Отгадай, кто я»**

Цель: закреплять начертания рукописных букв, соотносить их со звуками.

Ход игры. Учитель называет элементы букв, например: овал и палочка с закруглением внизу, два овала и длинная палочка посередине; три палочки с закруглением внизу и т.д. Учащиеся находят их и складывают букву, произносят соответствующий звук.

## **17. «Полминутки на шутки»**

Цель: учить подбирать слова по смыслу, выделять первые звуки в словах.

Ход игры. Учитель читает стихотворение. Ученики находят ошибку в стихотворении и исправляют её.

-Закричал охотник: «Ой,

Двери гонятся за мной!»

-Посмотрите-ка, ребятки,

Раки выросли на грядке.

-Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

- Там ползёт зелёный лук

С длинными усами.

-Говорят, один рыбак

В речке выловил башмак,

Но зато ему потом

На крючок попался дом.

-Мы собрали васильки,

На голове у нас щенки

## **18. «Эхо»**

Цель: развивать фонематический слух и точность слухового восприятия.

Ход игры. Перед игрой взрослый обращается к детям: «Вы слышали когда-нибудь эхо? Когда вы путешествуете в горах или по лесу, проходите через арку или находитесь в большом пустом зале, вы можете повстречать эхо. То есть увидеть-то его вам, конечно, не удастся, а вот услышать — можно. Если вы скажете: «Эхо, привет!», то и оно вам ответит: «Эхо, привет!», потому что всегда в точности повторяет то, что вы ему скажете. А теперь давайте поиграем в эхо».

Затем назначают водящего — «Эхо», который и должен повторять то, что ему скажут.

Начать лучше с простых слов, затем перейти к трудным и длинным (например, «ау», «скорее», «бурелом»). Можно использовать в игре иностранные слова, не забывая при этом объяснять их значение (например, «Hallo, monkey!» - «Привет, обезьянка!»), кроме того, можно предложить для повторения стихотворные и прозаические фразы («Я пришёл к тебе с приветом рассказать, что солнце встало!»).

### **19. «Путаница»**

Цель: развивать умение различать звуки, совершенствовать фонематическое восприятие.

Ход игры. Нужно обратить внимание ребёнка на то, как важно не путать звуки между собой. Для подтверждения этой мысли следует попросить его прочесть (или прочесть ему самому, если он ещё не умеет) следующие шуточные предложения.

Русская красавица своей козой славится.

Тащит мышонок в норку огромную хлебную горку.

Поэт закончил строчку, в конце поставил дочку.

Нужно задать вопрос ребёнку, что перепутал поэт? Какие слова нужно употребить вместо этих?

### **20. «Крестики-нолики»**

Цель: развивать слуховое внимание и память, ориентировку в пространстве.

Ход игры. У детей на листе бумаги расчерчен квадрат, как для игры в «Крестики-нолики». Играющие заранее договариваются, с каким звуком будут играть. Если логопед произносит слово с заданным звуком, то дети ставят Х, если в слове нет заданного звука – О. Объяснить, что клеточки заполняются по горизонтали. В игре побеждают те дети, у которых игровое поле совпадает с образцом логопеда. Образец выставляется после заполнения всех клеточек.

Х	О	Х
Х	Х	О
Х	Х	О

## 21. «Магазин»

Цель: развивать фонематическое восприятие, навыки звукобуквенного анализа.

Ход игры. Незнайка пошёл в магазин за фруктами, а название фруктов забыл. Помогите Незнайке купить фрукты, в названиях которых есть звук [Л']. На наборном полотне выставляются предметные картинки: яблоки, апельсины, груши, мандарины, сливы, лимоны, виноград. Дети отбирают картинки, в названии которых есть звук [Л'].

## 22. «Светофор»

Цель: развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ и синтез.

Ход игры. В начале обучения используются кружки красного, жёлтого и зелёного цвета. Если дети слышат заданный звук в начале слова, они поднимают красный кружок, в середине – жёлтый, в конце слова – зелёный. В дальнейшем используются схемы = - -, - = -, - - =, фишки, или место звука дети указывают просто цифрой, используя звуковые линейки; предметные

картинки и фишки. Например, в слове лиса звук [Л'] слышится в начале слова, дети под карточкой кладут красный кружок и т.д.

### **23. «Добавь нужный звук»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ и синтез.

Ход игры. Педагог произносит слово и просит учащегося сказать новое, вставив в слово после первого звука звук [Р]: ковать – кровать, топка – тропка, кошка – крошка, каска – краска, тут – труд.

### **24. «Замени звук в слове»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ и синтез.

Ход игры. Заменить согласный звук в середине или начале слова так, чтобы получилось новое слово (маска – марка, банан – баран, лейка – рейка, кепка – репка).

### **25. «Звуковой конструктор»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, звуковой анализ и синтез.

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

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

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

### **26. «Разноцветные корзинки»**

Цель: развивать навыки фонематических представлений, дифференцировать звуки [А], [У] в словах.

Ход игры. На наборном полотне – красная и жёлтая корзинки. На ручке красной корзинки изображена буква А, на жёлтой – У. Отдельно стоят предметные картинки. Педагог предлагает детям рассмотреть картинки, подумать, имеются ли в их названиях звуки [А], [У]. Детям предлагается



молча разложить по корзинкам соответствующие картинки. Педагог прерывает игру только в том случае, если ребёнок допускает ошибку. После того как она исправлена, игра продолжается.

### **27. «Подними сигнал»**

Цель: учить детей выделять звук [Б] из ряда звуков, слогов, слов (начала и середины).

Детям предлагается речевой материал: б, т, к, б, м, н, б, п, т, б;

па, бу, но, му, ба, бо, пу, бу;

булка, палка, бочка, ток, мука, рыба, колобок, пума.

Поднять букву Б или фишку, когда они услышат соответствующий звук.

### **28. «Утёнок гуляет»**

Цель: развивать навык позиционного анализа в словах.

Ход игры. Перед каждым ребёнком лежит полоска, разделённая на три части. Дети получают по маленькому пластмассовому утёнку. Педагог объясняет, что он будет произносить слова, а дети ставить утёнка на начало, середину или в конец полоски в зависимости от того, где находится звук [Х] в произнесённом слове (в начале, в середине, в конце). Речевой материал: слова: хвост, мох, халат, бухта, тахта, засох, хлеб, хворост, пихта, хворь.

### **29. «Волшебные часы»**

Цель: развивать навыки дифференциации согласных [В], [Ф] в словах.

Ход игры. На больших магнитных часах закреплены картинки, в названии которых есть звуки [В], [Ф]: вагон, флаг, фартук, волк, фазан, форма, ворота, футболист, вода, ворона. Логопед предлагает детям рассмотреть изображения, подойти к часам и показать одной стрелкой картинку со звуком [В] в названии, другой - со звуком [Ф].

### **30. «Разноцветные кружки».**

Цель: совершенствовать навык звукового анализа слов, умения дифференцировать гласные и согласные звуки.

Ход игры. Логопед показывает детям картинки, просит назвать изображение и предлагает выполнить звуковой анализ этих слов. Дети выполняют анализ и выкладывают схемы слов. Речевой материал: слова: рот, сок, дым, лак, рак.

### **31. «Назови гласные»**

Цель: совершенствовать навык фонематического восприятия, умение дифференцировать гласные и согласные звуки.

Ход игры. Логопед предлагает детям послушать слова и назвать гласные. Речевой материал: слова: нитка, ножницы, катушка, игла, напёрсток, машинка, спицы, мелок.

### **32. «Воздушные шары»**

Цель: развивать дифференциацию звуков [З]-[С] в словах.

Ход игры. На картинке изображены девочки (Зоя и Соня), держащие в руках воздушные шары. Детям предлагается украсить воздушные шары, выбрав из раздаточного материала соответствующие картинки: Зое - со звуком [З], Соне - со звуком [С]. Материал: стакан, замок, роза, кактус, звезда, ваза, бусы.

### **33. «Построим пирамиду»**

Цель: формировать умение определять количество звуков в словах.

Ход игры. Педагог демонстрирует пирамиду, поясняет: «Эту пирамиду мы будем «строить» из картинок. На вершине должны быть картинки, названия которых состоят из одного слога, ниже - из двух, ещё ниже - из трёх. Сколько кармашков в основании пирамиды? Сколько слогов в таких словах?» Предметные картинки, названия которых включают от двух до пяти звуков: еж, ус, мак, рак, жук, сыр, ухо, ком, сом; рыба, ваза, роза, лиса, утка.

### **34. «Слушай и складывай»**

Цель: развивать навык звукобуквенного анализа, чтения слияний гласных.

Ход игры. У каждого ребёнка на столе лежат пластмассовые буквы: А, У, О. Педагог произносит слияние гласных: [АУ], [УА], [АО], [ОА], [УО],

[ОУ], а дети выкладывают эти сочетания из букв и читают. Называют, какой звук они произнесли первым, какой – вторым.

#### **4. Игры для развития фонематического слуха и звуко-буквенного анализа от развивающего портала [mersibo.ru](http://mersibo.ru) [16]**

На портале Мерсибо 26 игр для развития фонематического слуха. Они помогут развить фонематическое восприятие, звуко-буквенный анализ и слуховую память. Игры подходят для развития фонематического слуха у детей от 3 до 8 лет.

Фонематический слух (в играх ребёнок изучает звуки и буквы, дифференцирует звуки, находит лишние звуки в словах).

Звукбуквенный анализ (в играх ребёнок разбирает звуковой состав слова и проводит фонетический анализ. Он ищет место звука в слове, выделяет первый звук в слове, ищет ударную гласную, твёрдые и мягкие звуки, звонкие и глухие).

Слуховая память (ребёнок на слух запоминает слоги или слова и находит их с опорой на картинку или по памяти).

#### **«Занимательная фонематика»**

**Игры для развития фонематического слуха и звуко-буквенного анализа от развивающего портала [mersibo.ru](http://mersibo.ru)  
(представлены на флешносителе)**

Хорошее фонематическое восприятие — залог чистой речи и грамотного письма. Набор представляет 23 игры на флешносителе, которые помогут развить речевой слух и звуко-буквенный анализ.

Игры разной сложности, подойдут для детей от 4 до 9 лет с нормативным развитием и ОВЗ. В играх есть настройки для адаптации под индивидуальные возможности ребёнка: упрощения или усложнения задачи, фокусировки на чем-то.



Задания игр разнообразны: соотнести звук и букву, найти первый звук в слове, повторить слово с опорой на картинку или по памяти, найти ошибку в словах, выбрать картинку по схеме слова и другие задачи.

Задания обыгрываются интересным сюжетом. Например, надо не просто вспомнить слог, а вывести юношу из лабиринта или поговорить с инопланетянином. Такой подход поможет заинтересовать ребёнка и повысить эффективность занятий.

У каждой игры есть печатное задание. Оно поможет перейти от интерактивной игры к настольной и закрепить навык.

Помимо развивающих и коррекционных игр на флешке есть блок интерактивных занятий для обследования звуковой стороны речи, рекомендации по проведению обследования и карта динамики для мониторинга результатов.

Во время обследования ребёнок видит статичные картинки и выполняет задания по ним. Например, надо определить общий звук в картинках и выбрать ту, в которой этого звука нет.

### **Бедный Дракончик**

Игра на соотнесения гласного звука и буквы. Звучит гласный, ребёнок должен повторить его и отнести к нужной букве. В настройках можно добавить сундучок для неречевого звука, чтобы ребёнок лучше представлял разницу между речевыми и неречевыми звуками.

### **Волк и овцы**

Интерактивная версия игры «Пятый лишний». На четырёх картинках у овец в словах есть выбранный гласный, а у пятой овечки картинка без этого звука. Ребёнку надо произнести слова, найти лишнюю картинку и разоблачить Волка, спрятавшегося под овечьей шкурой.

### **Две Принцессы**

Игра для работы с гласными звуками. В настройках надо выбрать гласные и, внимательно слушая слоги или слова, распределять звуки-бусины между Принцессами. Услышал ПА? Это Принцессе с буквой А на платье. Прозвучало ТО? Это бусина Принцессе с буквой О.

### **Звуковая меморина**

Персонажи с картинками появляются на короткое время. Детям надо успеть запомнить картинки и найти те пары, которые начинаются с одного и того же звука. Важно сосредоточиться и действовать быстро, ведь время истекает стремительно.

### **Меткий стрелок**

В этой игре развивается речевое внимание и умение производить звуковой анализ слова. Задача меткого Стрелка - выбрать ту картинку, в которой нет заданного звука. Для этого он называет картинки и выбирает, в какую из них надо целиться.

### **Находчивая буква**

Игра на определение места согласного звука в слове. Выбираем букву в настройках и начинаем игру. Где находится звук в этом слове: в начале, в середине или в конце? Ребёнок называет слово, анализирует и выбирает правильную схему.

### **Паровозики**

Уметь выделять гласный звук в слове – очень важно, ведь от этого зависит в дальнейшем грамотное письмо. Осваивать науку гласных вместе с паровозиками очень весело и интересно. В настройках можно выбрать, для начала, три паровозика. Если все хорошо получается, то игру надо постепенно усложнять.

### **Правильный банан**

Четыре забавных персонажа спорят, кто из них произносит слово правильно? Хартук или фартук? Бегемот или гибемот? Спор разрешит только внимательный ребёнок. Игра подходит для тренировки и обследования фонематического слуха.

### **Свинки-копилки**

На картинке три свинки с нарисованными гласными. Буквы выбираются в настройках. Ребёнок должен послушать слоги или слова и выбрать, в какую свинку полетит «звуковая монетка».

### **Угадайка**

Перед нами четыре картинки, но только к одной из них подходит схема слова. Ребёнок называет все слова и сопоставляет их звучание с гласными и пропущенными согласными, которые видит на схеме. Правильно угаданная картинка становится цветной.

### **Цветочный базар**

Игра формирует понятие "ударный гласный в слове". С помощью настроек можно выбирать гласные для игры и начинать сажать на лепестки цветов весёлые картинки.

### **Ку-ку-бум**

Повторяя незнакомые слова за Инопланетянами, ребёнок развивает слуховое внимание и речевую память.

### **Лабиринты Али Бабы**

Слышать и различать близкие по звучанию слоги - нелёгкая задача. Али Баба поможет детям потренировать свой слух, а заодно найдёт выход из коварного лабиринта.

### **Фигурное катание**

Для фонетического анализа слова надо уметь находить место звука и буквы в слове. Игра содержит много слов для звукобуквенного анализа и отлично тренирует речевой слух.

### **Стройка-перестройка**

На А начинается, на С кончается, экзотический фрукт. Догадались? Тогда помогите нашему строителю построить дом. Товары он выбирает именно по первой и последней букве в слове. Тот, у кого отличный слух, легко справится. А кому-то придётся не раз сыграть, чтобы потренироваться!

### **Мечта поэта**

Главная задача поэта – найти рифму к слову и сочинить стихотворение. Прежде чем самим сочинять стихи, надо потренироваться с поэтом в подборе рифм.

### **Любовь-морковь**

Умение рифмовать слова хорошо развивает языковое чутье. Из четырёх слов только три звучат в рифму, а одно – лишнее. Пушка-лягушка-подушка-танк. Что лишнее? Ребёнок должен определить не рифмующееся слово, и тогда в конце игры его ждёт полная победа.

### **Птенцы в беде**

Развитие слуховой памяти и внимания

### **Пять китайских братьев**

Эта замечательная игра помогает ребёнку развивать свой речевой слух, научит определять первый гласный звук в слове и запоминать гласные буквы.

### **Слогодумс**

Задача игры - научить детей определять количество слогов в словах.

### **Срочная почта**

В этой игре дети научатся определять первый согласный звук в слове. Если звук определён правильно, то письмо быстро уйдёт к своему адресату.

Ребёнок помогает почтальону отправить письма нужным адресатам. Для этого он слушает имя получателя, выделяет в нем первый звук и кладёт его в ящик с этой же буквой.

Например, надо отправить письмо рыцарю Родиону. Относим это письмо в почтовый ящик с буквой «Р».

В настройках специалист может оставить любой согласный звук или выбрать твёрдый согласный.

Игра поможет ребёнку научиться проводить звуковой анализ слова, определять первую согласную в слове.



**Организация проектной деятельности учителя-логопеда ОУ с обучающимися старших классов (на примере научно-исследовательского проекта «Игровые технологии в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФН»)**

***Учитель-логопед***

***Михайленко Наталья Константиновна,***

***МБОУ гимназия № 16***

***Орёл, 2023 год***

# Игровые технологии в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с ФФН



**Научно-исследовательский проект**

обучающейся 11 «А» класс  
МБОУ гимназии № 16 г. С  
**Аболенской Кристины Антоновны**

**Научный руководитель**  
**Михайленко Наталья Константиновна**  
учитель-логопед МБОУ гимназии № 16 г. С

**ФФНР** - нарушение процессов формирования произносительной стороны родного языка у детей с различными речевыми расстройствами вследствие дефектов восприятия и произношения фонем.

Несформированность фонематического восприятия занимает одно из первых мест в числе причин, приводящих к учебной дезадаптации детей школьного возраста, что проявляется в виде стойких фонематических дисграфий, дислексий (А.С. Цветкова, М.К. Шорох-Троицкая, А.В. Семенович, Т.В. Ахутина, О.Б. Иншакова).

Несмотря на то, что у первоклассников основной вид деятельности учебная, а в дошкольном возрасте – игровая, необходимо соблюдать преемственность в обучении между детским садом и начальным звеном школы. Поэтому считаем, что использование игровых технологий является эффективным средством коррекции фонематического восприятия первоклассников, делает процесс обучения более результативным, что свидетельствует об **актуальности** данной проблемы.

**Проблема:** каковы содержание и технологии работы в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Объект исследования:** состояние фонематического восприятия первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Предмет исследования:** игровые технологии в коррекции фонематического восприятия у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

**Цель проекта:** выявить условия организации работы по коррекции фонематического восприятия у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи.

### **Задачи:**

теоретически обосновать проблему коррекции фонематического восприятия первоклассников с ФФНР по данным научно-популярной литературы;

ознакомиться с результатами диагностического обследования фонематического восприятия и выявить уровень его развития у первоклассников с фонетико-фонематическим недоразвитием речи;

выбрать игровые технологии по коррекции фонематического восприятия первоклассников с ФФНР;

организовать и реализовать программу внеурочной деятельности «Звуковая мозаика» по коррекции фонематического восприятия;

обобщить результаты, сформулировать выводы, разработать рекомендации.

## **Организация исследования**

**Целевая аудитория:** обучающиеся 7-8 лет с фонетико-фонематическими нарушениями в развитии речи.

**Этапы, сроки реализации, содержание работы (сентябрь 2021 год - май 2023 год):**

**0 этап - подготовительный (сентябрь-декабрь 2021г.):**

Выбор темы и обоснование актуальности проекта;

Выбор базы реализации проекта, знакомство с кабинетом и ресурсным обеспечением;

Изучение методической литературы, инновационных разработок по теме проекта;

Интервью с логопедом с целью получения информации о состоянии фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР.

Выбор методики исследования.

**I этап - основной (январь 2022г.-апрель 2023г.):**

Разработка банка игровых технологий по коррекции фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР;

Определение уровня развития фонематического восприятия у первоклассников с ФФН (входное обследование);

Проведение контрольного диагностического обследования);

Организация и реализация программы внеурочной деятельности «Звуковая мозаика» по коррекции фонематического восприятия.

Оформление результатов работы.

Оформление результатов работы.

**II этап - обобщающий (май 2023г.):** обобщение результатов работы, разработка рекомендаций.

## **Методы исследования:**

- **анализ теоретических подходов и инновационных разработок по теме проекта;**
  - **интервью с логопедом с целью получения информации о состоянии фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР;**
  - **мониторинг результатов диагностического обследования фонематического восприятия первоклассников с ФФН;**
    - **систематизация игровых технологий по коррекции фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР;**
    - **обобщение результатов реализации проекта.**

# Мониторинг результатов диагностического обследования фонематического восприятия (сентябрь 2022 год)

Методика исследования фонематического восприятия Е.В. Мазановой

**Сформированность фонематического слуха** (показывать картинки с заданным звуком; восприятие заданного звука в словах, словах, изолированно; воспроизведение на слух ряда звуков, слов, предложений).

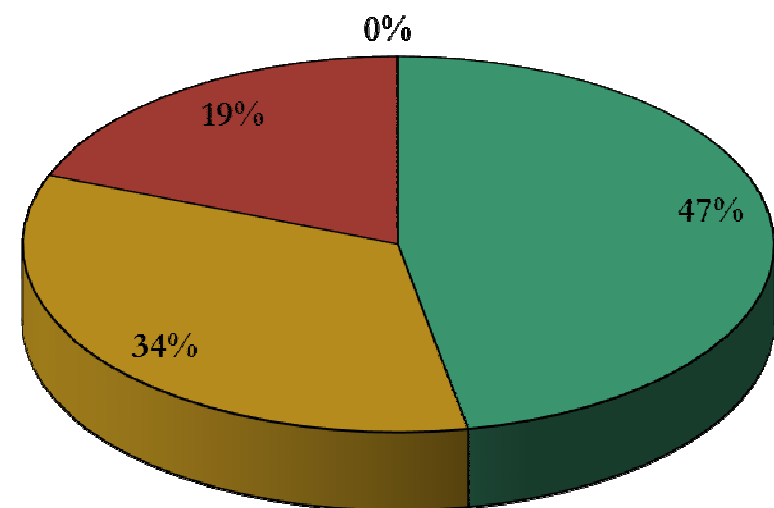
**Сформированность фонематических представлений** (называть слова, начинающихся с определённого звука).

**Сформированность фонематического анализа** (называть по порядку звуки в словах).

**Возможность синтеза слов из звуков** (называть слова из заданных звуков).



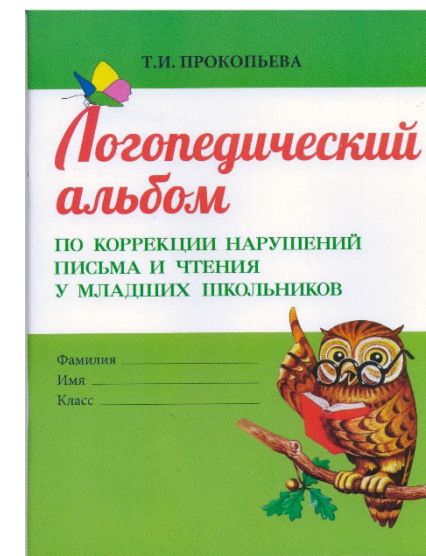
## Уровни сформированности фонематического восприятия



- Высокий
- Средний
- Ниже среднего
- Низкий



## Методические пособия по развитию фонематического восприятия



## Компьютерные игры для развития фонематических процессов





## **Банк игровых технологий с целью организации и проведения работы по коррекции фонематического восприятия обучающихся 1-х классов с ФФНР**

### **Игры с мячом, направленные на развитие фонематических процессов**

#### **«Мячик мы ладошкой «стук», повторяем дружно звук»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, быстроту реакции, закреплять знания гласных звуков.  
Описание: Когда услышите звук [А], стукните мячом об пол. Поймав мяч, повторите этот звук: А-У-О-Э-У-И-А-Ы-И-А....

#### **«Гласный звук услышат ушки, мяч взлетает над макушкой»**

Цель: развивать фонематическое восприятие, быстроту реакции, закреплять знания гласных звуков.  
Описание: Я буду называть гласные звуки. Подбросьте мяч, когда услышите звук [Э]: А-У-О-Э-У-И-А-Ы-И-А....

#### **«Мяч лови и мяч бросай, сколько звуков – называй»**

Цель: учить определять последовательность и количество звуков в слове.  
Описание: бросая мяч, произносит слово. Ребёнок, поймавший мяч, определяет последовательность звуков в слове и называет их количество.

#### **«Звуковая цепочка»**

Цель: развивать фонематические представления, активизировать словарь.  
Описание: называет первое слово и передаёт мяч ребёнку. Следующее слово начинается с последнего звука предыдущего слова. Мяч передаётся от ребёнка к ребёнку.  
Описание: называет первое слово и передаёт мяч ребёнку. Следующее слово начинается с последнего звука предыдущего слова. Мяч передаётся от ребёнка к ребёнку.  
Пример: весна-автобус-слон-нос-сова...



## Игры для развитие слухового внимания

### «Похлопаем»

Ребёнок повторяет ритмический рисунок хлопков. Например два хлопка, пауза, один хлопок, пауза, два хлопка. В усложнённом варианте малыш повторяет ритм с закрытыми глазами.

### «Дятел»

Стукивание ритма.

### «Шумящие мешочки»

Подготовьте мешочки или коробочки с различными предметами: бумага, пуговицы, скрепки и т.д. Ребёнок должен угадать по звуку содержимого мешочка, что у него внутри.

### «Жмурки»

Ребёнку завязывают глаза, и он двигается в сторону звенящего колокольчика, бубна, свистка.

### «Громкие подсказки»

Учитель прячет игрушку, которую ребёнок должен найти, ориентируясь на силу ударов в барабан (бубен, хлопки в ладоши). Если малыш подходит близко к тому месту, где спрятана игрушка, - удары громкие, если он удаляется - тихие.

### «Запомни слова»

Ведущий называет пять-шесть слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот, кто потерял меньше фантов.



## Дидактические игры для развития фонематического восприятия

### «Рыбалка»

Цель: развивать фонематическое восприятие, упражнять детей в выборе слов с одним и тем же звуком, закреплять навыки звукового анализа. Дается установка: «поймать слова со звуком [Л]» (и другими). Ребёнок берёт удочку с магнитом на конце «лески» и начинает «ловить» нужные картинки со скрепками. «Пойманную рыбку» ребёнок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор. Количество играющих: один и более человек.



### «Цепочка слов»

Цель: развивать фонематическое восприятие, упражнять детей в дифференциации звуков, закреплять навыки звукового анализа слов.

Кладётся картинка, к ней в виде цепочки прикладывается следующая начинающаяся именно с этого звука, которым заканчивается предыдущее слово, и т.д. Количество играющих: один и более человек.

### «Собери цветок»

Цель: упражнять в дифференциации оппозиционных звуков, развивать фонематический и аналитико-синтетическую речевую деятельность у учащихся.

На столе лежит «серединка» цветка. На ней написана буква например, «С». Рядом прикладываются «цветочные лепестки», на которых нарисованы картинки со звуками [С], [З], [Ц]. Ученик должен среди этих «лепестков» с картинками выбрать те, где есть звук [С]. Количество играющих 1-3 человека (или две команды детей).

## Интерактивные игры для развития фонематического слуха и звуко-буквенного анализа и синтеза от развивающего портала [mersibo.ru](http://mersibo.ru)

### Звуковая меморина

Персонажи с картинками появляются на короткое время. Вам надо успеть запомнить картинки и найти те пары, которые начинаются с одного и того же звука. Важно сосредоточиться и действовать быстро, ведь время истекает стремительно.

### Меткий стрелок

В этой игре развивается речевое внимание и умение производить звуковой анализ слова. Задача меткого Стрелка – угадать ту картинку, в которой нет заданного звука. Для этого называет картинки и выбирает, в какую из них надо целиться.

### Находчивая буква

Игра на определение места согласного звука в слове. Выбираем букву в настройках и начинаем игру. Где находится звук в этом слове: в начале, в середине или в конце? Ребёнок произносит слово, анализирует и выбирает правильную схему.

### Правильный банан

Четыре забавных персонажа спорят, кто из них произносит слово правильно? Хартук или Хартук? Бегемот или гибемот? Спор разрешит только внимательный ребёнок. Игра подходит для тренировки и обследования фонематического слуха.

### Свинки-копилки

На картинке три свинки с нарисованными гласными. Буквы выбираются в настройках. Ребёнок должен послушать слоги или слова и выбрать, в какую свинку полетит «звуковая монетка».





## **Программа внеурочной деятельности «Звуковая мозаика»**

**Цель программы:** коррекция фонематического восприятия у первоклассников ФФН.

**Задачи:**

- развитие фонематических процессов;
- развитие навыков анализа и синтеза звуко-слогового состава слова;
- формирование готовности к восприятию определённых орфограмм, правописание которых основано на полноценных представлениях о звуковом составе слова;
- закрепление звукобуквенных связей.



Курс изучения программы рассчитан на 1 год (обучающиеся 1-х классов с ФФН), 1 занятие в неделю по 35 минут (33 часа в год). Занятия проводятся после уроков совместно с учителем-логопедом.

**Основные методы и технологии:** игровые, наглядные, демонстрационные, практические, словесные.

## **Заключение**

В ходе исследования цель была достигнута, задачи выполнены.

Целенаправленный подход к решению данной проблемы заключается в сотрудничестве всех участников образовательного процесса. Поэтому считаем, что работа в данном направлении при взаимодействии учителя-логопеда, учителя начальных классов, воспитателя ГПД и родителей окажется наиболее эффективной. Для этого рекомендуем применять систематизированный нами материал как на уроках, во время динамических пауз и в других режимных моментах.

## **Перспективы развития проекта**

- проведение контрольного диагностического обследования по итогам реализации программы внеурочной деятельности (май 2023 год);
- популяризация апробированной системы работы среди учителей начальных классов, работающих с детьми с недостатками речевого развития;
- взаимодействие с родителями (законными представителями) детей с нарушениями речи, включение их в процесс целенаправленной работы в данном направлении.

Орловский государственный университет  
имени И.С. Тургенева

Всероссийская молодежная научно-исследовательская конференция «МЦЮ – 2022» «Большие вызовы» 2020-2023 (сестринские и гуманитарные науки) с участием обучающихся с ограниченными возможностями здоровья благодарности

учитель-логопед МБОУ - гимназия №6 г. Орла  
**Михайленко Наталья Константиновна**  
за построение инновационной деятельности и обширные познавательных учреждения, формирование сообщества нацеленной молодежи и высокой уровень подготовки учащихся

Президент оргкомитета,  
ректор МБОУ ВПО «ОУ» им. И.С. Тургенева  
А.А. Фролова

Сопредседатель оргкомитета,  
директор областного центра  
образовательного центра «Сириус»  
Орловской области  
А.И. Карлов

Орел – 2022

БОЛЬШИЕ ВЫЗОВЫ  
Всероссийская молодежная научно-исследовательская конференция «МЦЮ – 2022»

ДИПЛОМ

Награждается  
ученица 10 класса  
МБОУ гимназия № 16 г. Орла  
**Аболенская Кристина Антоновна,**  
призёр  
финала Регионального трека Всероссийского конкурса научно - технологических проектов «Большие вызовы» образовательного центра «Сириус»  
(направление «Генетика и биомедицина»)

Член Правительства Орловской области –  
руководитель Департамента образования  
Орловской области  
А. И. Карлов

9 - 11 марта 2022 г.

Связь со студентами  
БОЛЬШИЕ ВЫЗОВЫ  
Всероссийская молодежная научно-исследовательская конференция «МЦЮ – 2022»

БЛАГОДАРНОСТЬ

НАГРАЖДАЕТСЯ  
научный руководитель проекта обучающегося  
**Михайленко Наталья Константиновна**  
за высокий уровень подготовки к участию  
регионального трека Всероссийского конкурса научно-технологических проектов «Большие вызовы» образовательного центра «Сириус»

директор Орловского государственного университета  
имени И.С. Тургенева  
Орловской области  
А. И. Карлов

9 - 11 марта 2022 г.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
Орловский государственный университет  
имени И.С. Тургенева

ДИПЛОМ

П С Т Е П Е Н И  
награждается  
ПРИЗЕР  
Г. Международной научно-образовательной конференции обучающихся образовательных центров «ШАГ В НАУКУ»

**АБОЛЕНСКАЯ  
Кристина Антоновна**  
(МБОУ гимназия №16, г. Орел)  
ПР-002-22-05

А.А. Фролова  
Орловский государственный университет  
имени И.С. Тургенева

www.orlgu.ru  
f t v i

ОРЕЛ  
2022

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
Орловский государственный университет  
имени И.С. Тургенева

БЛАГОДАРНОСТЬ

НАУЧНОМУ РУКОВОДИТЕЛЮ  
МБОУ гимназия №16, г. Орел  
**Михайленко  
Наталья Константиновна**  
за подготовку и участие в  
Г. Международной научно-образовательной конференции обучающихся образовательных центров «ШАГ В НАУКУ»

директор Орловского государственного университета  
имени И.С. Тургенева  
Орловской области  
А. И. Карлов

www.orlgu.ru  
f t v i

ОРЕЛ  
2022

СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!