**Дидактическая игра как средство развития фонематического восприятия у детей старшего дошкольного возраста**

Предпосылки для успешного обучения грамоте формируются в дошкольном возрасте. Установлено, что возраст пятого-шестого года жизни является оптимальным для воспитания особой (высшей) формы фонематического слуха – фонематического восприятия.

На фонематическом восприятии каждого звука родного языка базируется звуковой анализ и синтез. Фонематическим восприятием или фонематическим слухом принято называть способность воспринимать и различать звуки речи.

Фонематическое восприятие (восприятие фонем) – четкое различение на слух всех звуковых единиц родного языка, включая и близкие в акустическом отношении звуки такие, как твердые и мягкие, глухие и звонкие. При планомерной работе по развитию фонематического слуха дети намного лучше воспринимают и различают: окончания слов, приставки в однокоренных словах, общие суффиксы, предлоги и т.п.

Развитие фонематического восприятия во многом зависит от заинтересованности в этом детей. В игре как ведущей деятельности дошкольников создаются наиболее благоприятные предпосылки для формирования разнообразных психических свойств и качеств личности.

Игра – основное занятие детей, их работа. Как загораются глаза детей, какое нетерпеливое ожидание чего-то приятного, радостного светится в них, когда взрослый говорит: «А сейчас мы с вами, ребята, поиграем в одну интересную игру!»

Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, её правилам и действиям, если эти правила ими усвоены. Дети любят игры, хорошо знакомые, с удовольствием играют в них. Воспитатель заботится об усложнении игр, расширении их вариативности. Если у ребят угасает интерес к игре, необходимо вместе с ними придумать более сложные правила.

О. С. Ушакова предлагает при организации дидактических игр руководствоваться, например, такими рекомендациями:

* игры не должны быть длительными по времени (10-20 минут);
* они должны проводиться в неторопливом темпе, чтобы ребенок имел возможность понять задание, осознанно исправить возможную ошибку;
* игра должна быть живой, интересной, заманчивой для ребенка, поэтому в ней должны присутствовать элемент соревнования, награды за успешное выступление, красочное и забавное оформление;
* в игре следует развивать у детей навыки контроля своей и чужой речи и стремление правильно и достаточно быстро выполнить задание, поощрять детскую инициативу;
* в игре необходимо добиваться активного речевого участия всех детей;
* в процессе игры взрослый принимает непосредственное участие: по ходу игры вносит необходимые коррективы и поправки в речь детей, а в заключение поощряет всех детей, отмечает наиболее успешных.

 Мной были отобраны дидактические игры, способствующие формированию фонематического восприятия у старших дошкольников. Эти игры использовались в различных блоках педагогического процесса.

***Описание дидактических игр по формированию фонематического восприятия у старших дошкольников***

 «Так ли это звучит?»

*Варианты игры*

1. Играют четверо детей. У каждого большая карточка. Дети поочередно громко сообщают, что нарисовано на их кар­тинках. Взрослый показывает маленькую карточку, на которой изо­бражена, например, *кукушка.* Он четко произносит это слово и предлагает определить, у кого есть картинка, название которой зву­чит сходно с этим словом. Ребенок, нашедший у себя карточку, на которой нарисована лягушка, громко говорит об этом и накрыва­ет картинкой пустую клетку на большой карточке.

Взрослый продолжает показывать маленькие карточки до тех пор, пока пустые клетки на больших картинках не будут закрыты.

На первых порах допускается взаимопомощь: дети рассматри­вают не только свои картинки, но и карточки сидящего рядом то­варища, помогая отыскивать названия, сходные по звучанию.

Выигрывает тот, кто быстрее накроет сходными по звучанию картинками свою большую карточку.

2. Воспитатель раздает детям маленькие карточки (у четырех детей по четыре картинки). Взрослый дает задание: к каждой кар­тинке подобрать слово, сходное по звучанию с названием картинки. Выигрывает тот, кто к каждой картинке подобрал хотя бы по одному слову. *(Мышка* — *шишка, фишка, мишка; теленок* — *цыпленок)*.

3. В игре принимают участие четверо детей. Воспитатель раз­дает им большие карточки и предлагает заполнить их тремя ма­ленькими картинками, в названиях которых встречается один и тот же звук (например, *к).* Если на большой карточке изобра­жен *козленок,* то на маленьких должны быть *утенок, хлопушка, мышка, теленок, котенок.* Воспитатель просит детей подумать над тем, что можно сказать о звучании этих слов. *(Они звучат сходно.)*

Выигрывает тот, кто быстрее остальных подберет картинки. Ана­лиз слов (есть ли в них звук *к)* проводится сообща.

4. Упражнение проводится аналогично предыдущему, но дети подбирают слова со звуком *у* (или *ш).* Если ребенок не смог за­крыть все пустые клетки, то он объясняет, почему так получилось (*указанный звук есть не во всех словах).* Дети отмечают, кто первый подобрал соответствующие картинки.

«Слова, рифмы, звуки»

*Варианты игры*

1. Все картинки (большие и маленькие) лежат на столе. Каж­дый играющий берет одну из них и произносит ее название. Воспитатель­ предлагает вслушаться в звучание этих слов, отмечает, что звучат они по-разному. Затем сообщает, что среди разных слов встречаются и слова, сходные по звучанию. (Показывает картинку с изо­бражением скворца и просит назвать, кто на ней изображен). Де­ти, вслушиваясь в звучание слова *скворец,* ищут сходное по зву­чанию *(огурец).* Затем воспитатель предлагает еще одну карточку, на которой изображен рак, и вместе с детьми ищет сходное по звучанию слово *(мак).* Далее все рассматривают лежащие на сто­ле карточки и находят еще две, названия которых звучат сходно: *жук* — *лук.*

При повторной игре воспитатель предлагает детям самостоя­тельно подобрать к словам маленьких карточек новые слова, сход­ные по звучанию: *рак* — *бак, лак, так, как...*

2. Педагог перемешивает маленькие карточки и раскладывает их на столе рисунком вниз. Играющие берут по 3—4 карточки. Воспитатель предлагает разложить картинки в один ряд (в их назва­ниях должен слышаться звук *ш).* Сообща отмечают правильность выполнения задания. Затем во второй ряд выкладываются лишь те картинки, в названиях которых есть звук *л* (затем *н, к, с* и т.д.). Выигрывает тот, у кого не осталось картинок.

3. Среди названий предметов на маленьких карточках дети оты­скивают короткие и длинные слова. Кто первым выложит свои кар­тинки, тот и считается выигравшим.

4. Воспитатель раздает детям маленькие карточки и предлагает разложить их в три ряда:

в первый — картинки, названия которых состоят из двух частей *(зайка* — *коза),*

во второй — из трех частей *(рубашка, хлопушка),*

в третий — из одной части *(жук, рак).* Выигрывает тот, кто быстрее выложит на столе свои картинки.

«Звуковая цепочка»

*Варианты игры*

1. Воспитатель раздает четверым детям по четыре карточки. Все рассматривают, что нарисовано на картинках, поочередно громко произносят их названия, говорят, какие звуки они слышат в этих словах.

Взрослый просит детей все картинки разложить на столе в два ряда: в первый те, в названиях которых ясно слышится звук *р,* во второй — звук *с (сь).* Отмечает, кто быстрее выложил свои карти­нки на стол. Не считаются проигравшими те дети, у которых на руках оказались картинки с изображением тыквы, индюка, лука.

2. Играют четверо. Каждый получает по шесть карточек, одна карточка с изображением клевера находится у воспитателя, кото­рый начинает игру.

Он кладет на стол свою карточку, умышленно усиливая произ­несение последнего звука: *клевер-р-р.* Затем спрашивает, какой звук в произнесенном слове слышался последним. Он обращает внима­ние детей на то, что название следующей картинки обязательно должно начинаться с этого звука. Чтобы без ошибок выполнить это задание и выйти из игры победителем, детям необходимо пред­варительно шепотом произнести слова, затем проговорить про се­бя первый и последний звуки.

Воспитатель еще раз произносит название своей картинки: «Кле­вер-р-р».

Дети рассматривают свои картинки, шепотом проговаривают их названия, отыскивая, есть ли среди них такое слово, которое на­чинается со звука *р.* Кто-то из детей быстро произносит слово *р-р-рыба* и кладет картинку с ее изображением рядом с картинкой, изображающей клевер.

Если одновременно несколько детей называют слова *(р-рыба, р-роза, р-рак),* то сообща решается, кто первый произнес слово или успел положить картинку. Выигравшим считается тот, кто успел выложить на стол все свои картинки.

«Найди слово»

*Варианты игры*

1. Воспитатель перемешивает маленькие карточки и расклады­вает их на столе рисунками вниз. Играющие берут по три-четыре карточки. Воспитатель предлагает разложить картинки в ряд (в названиях их должен слышаться звук *н).* Дети, у которых оказались картинки, на которых изображены, например, *кран, лимон, теле­фон, коршун,* выкладывают их на стол. Во второй ряд выкладыва­ются карточки, названия которых начинаются со звука *б:* например, *барабан, бубен, бусы, Буратино;* в третий – которые заканчиваются звуком *н: кран, лимон, коршун, бубен, барабан.* В четвертом ряду раз­мещаются карточки, названия которых начинаются со звука с: *сом, стул, собака, сани.* Выигрывает тот, кто быстрее выложит свои картинки.

2. Играют четверо. У каждого по большой карточке. Маленькие карточки лежат на столе картинками вниз. Воспитатель предлагает детям взять по четыре маленьких кар­точки и внимательно рассмотреть, что на них изображено. Каж­дый ребенок внимательно рассматривает предметы, отчетливо про­износит слова, вслушивается в их звучание. Взрослый предлагает каждому играющему громко произнести названия картинок, за­тем спрашивает, какой звук встречается в названиях рисунков ча­ще других.

3. Игра начинается так же, как и предыдущая. Затем взрослый предлагает детям найти на маленьких карточках изображения че­тырех предметов, в названиях которых в конце или начале слова слышится звук *с, н, р* или *б.* Маленькими карточками дети закры­вают изображения на больших картинках.

Кто первый подберет четыре маленькие карточки, тот выиграл.

4.На столе рисунками вверх раскладываются маленькие кар­точки. Воспитатель предлагает детям разложить их в три ряда: в первый — картинки, названия которых состоят из двух частей *(за­бор, лимон, сани),* во второй — из трех *(самовар, собака, бара­бан),* в третий — из одной *(кран, шар, сыр, стул).*

5.У четверых детей по одной большой карточке. Из маленьких, лежащих на столе, воспитатель просит выбрать те, названия кото­рых по слоговому составу соответствуют названию большой кар­точки. Например, у Саши карточка, на которой изображены *стол, самокат, сапог, сыр.* Он выбирает из маленьких карточек такие: *са­ни, сом, стул, собака.* Затем дети обмениваются большими карточ­ками, и игровые действия продолжаются. Результаты анализируют­ся сообща, также коллективно оцениваются и действия всех участников игры.

«Крайние звуки»

Дети должны хлопнуть в ладоши, когда услышат заданный педагогом звук. Слова произносит взрослый.

П: платье, платок, плащ. С: сапоги, сандалии, сосулька.

Б: бусы, брошка, булка. А: нога, астра, спина, глаза.

Р: ракета, рисунок, река. Ш: шапка, шуба, шишка.

 «Где звук?»

*Оборудование.* Полоска из цветного картона, разделенная на три части яркими линиями, фишка.

*Описание игры.* Педагог называет слово. Дети определяют место заданного звука в слове. В зависимости от того, слышится ли звук в начале слова, в конце или в середине, фишка ставится на первую. Последнюю или среднюю части полоски. Сначала дети определяют место звука только в начале, затем в конце слова. И лишь когда они все это усвоят, можно взять слова, в которых заданный звук в середине слова.