

Паспорт дидактической игры «Звонкий или глухой?»

Автор: учитель-логопед Гетта О.Г.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст (5–7 лет).

Цель: развитие фонематического слуха и формирование умения дифференцировать парные звонкие и глухие согласные звуки в словах.

Задачи

Образовательные:

- учить различать звонкие и глухие согласные звуки в парах (Б–П, В–Ф, Г–К, Д–Т, Ж–Ш, З–С и их мягкие варианты) на слух и в собственном произношении;
- закреплять соотнесение звука с соответствующей буквой;
- упражнять в определении наличия заданного звука в слове (в любой позиции – начале, середине, конце);
- обогащать словарный запас за счёт слов, содержащих изучаемые звуки, в том числе в рамках определённых лексических тем (овощи, фрукты, животные, мебель, профессии и др.)»
- учить классифицировать предметы по лексическим темам (при использовании тематических карточек)

Коррекционные:

- корригировать нарушения фонематического восприятия;
- предупреждать ошибки замены звонких и глухих согласных при чтении и письме;
- развивать акустический гнозис (узнавание звуков) и слуховую память.

Развивающие:

- развивать слуховое внимание, логическое мышление, способность к анализу и классификации;
- тренировать зрительное восприятие и мелкую моторику при работе с карточками;
- активизировать мыслительные операции в процессе выбора и сравнения.

Воспитательные:

- воспитывать самоконтроль за собственной речью;
- формировать усидчивость, умение доводить начатое до конца;
- прививать интерес к речевым играм и подготовке к обучению грамоте.

Необходимые материалы и способ изготовления

- Набор тематических карточек формата А4 (заламинированных для многократного использования).

Каждая карточка посвящена одной паре звуков по глухости-звонкости – например, «Б–П», «Бь–Пь», «В–Ф», «Вь–Фь», «Г–К», «Д–Т», «Ж–Ш», «З–С», «Зь–Сь».

- Варианты наполнения карточек:

Тематические карточки – все предметные картинки объединены одной лексической темой (например, «Овощи и фрукты» для пары Б–П, «Животные» для пары Г–К, «Мебель» для пары Д–Т и т.п.). Это позволяет параллельно закреплять словарь по теме.

Смешанные карточки – картинки подобраны без привязки к конкретной теме, что даёт возможность сосредоточиться только на дифференциации звуков.

- Оформление карточки может быть двух типов:

Вариант с корзинками/ящичками: на листе изображены две корзинки (или ящичка), каждая подписана буквой (например, Б и П). Вокруг хаотично расположены предметные картинки, в названиях которых встречаются соответствующие звуки (например, для пары Б–П: бублик, бутылка, арбуз, грибы и пр.). Картинки могут включать слова с твёрдыми и мягкими вариантами в зависимости от цели

Вариант с сюжетной картинкой: на листе представлена сюжетная иллюстрация (например, лес, ферма, луг), на которой изображено множество объектов. Вверху листа крупно написаны буквы, обозначающие звонкий и глухой звуки. Ребёнок должен найти на картинке объекты, в названиях которых есть эти звуки (картинка может быть как тематической, так и смешанной).

- Маркеры на водной основе (для соединения картинок с нужной корзинкой линией) или цветные фишки (для наложения на картинки, соответствующие каждой букве).
- Коробка или папка для хранения карточек, систематизированных по парам звуков и/или лексическим темам.
- Как изготовлено:

Карточки создаются в графическом редакторе. Для каждой пары звуков подбираются картинки (реалистичные или стилизованные) с чёткими изображениями. При тематическом подборе картинки группируются по лексическим темам (например, «Фрукты»: банан, яблоко, абрикос, клубника). В варианте с сюжетом используется фон, на который накладываются различные объекты. Готовые листы распечатываются на цветном принтере и ламинируются. Дополнительно можно подготовить карточки-подсказки с символическим изображением звуков (колокольчик – звонкий, наушники – глухой).

Краткое описание игры

Правила:

Ребёнок получает карточку с парой звуков. Картинки на карточке могут относиться к одной лексической теме (например, все овощи) или быть разнородными – это заранее оговаривается или выбирается в зависимости от цели занятия.

Задача – определить, какой звук (звонкий или глухой) слышится в названии каждой картинки, и соединить картинку с соответствующей корзинкой (буквой) или отметить её фишкой нужного цвета.

В сюжетном варианте – найти все объекты с заданными звуками и соединить их с буквами или просто назвать, показывая на них.

Ход игры (базовый вариант с корзинками):

- Педагог выкладывает перед ребёнком карточку (например, «Б–П») и говорит: «Посмотри, здесь две корзинки: в одну мы будем собирать картинки со звуком Б, а в другую – со звуком П. Давай назовём все картинки и определим, какой звук в них живёт». Если карточка тематическая, можно предварительно спросить:

«Как одним словом можно назвать всё, что здесь нарисовано?» (овощи, фрукты и т.д.).

- Ребёнок берёт первую картинку (например, «банан»). Произносит слово, интонационно выделяя первый звук: «Б-б-банан». Педагог спрашивает: «Какой звук в начале? Это звонкий Б или глухой П?» Если ребёнок ошибается, педагог даёт послушать разницу, прикрывая рот рукой (чтобы почувствовать вибрацию). Можно использовать тактильный контроль: приложить тыльную сторону ладони к горлу.
- Ребёнок определяет звук и проводит линию от картинки к нужной корзинке или кладёт на картинку фишку цвета, соответствующего корзинке.
- Аналогично разбираются все остальные картинки. После завершения педагог проверяет правильность, при необходимости исправляет ошибки, ещё раз проговаривая сложные слова.

За каждый правильный ответ ребёнок получает поощрительную фишку. В конце подсчитывается общее количество правильных ответов.

Ход игры (сюжетный вариант):

- Педагог даёт ребёнку карточку с сюжетной картинкой и буквами вверху. Задание: «Найди на этой картинке все предметы, в названиях которых есть звук Г, и соедини их с буквой Г, а предметы со звуком К – с буквой К». Ребёнок ищет объекты, называет их, выделяя звук, и проводит линии или накрывает фишками. Если объектов много, можно играть вдвоём или соревноваться.

Вариативность

Упрощение:

- Использовать карточки только с твёрдыми парами звуков (без мягких вариантов).
- Ограничить количество картинок на карточке (до 4–6).
- Предлагать слова, где заданный звук находится только в начале слова.
- Выбирать тематические карточки с хорошо знакомыми ребёнку словами (например, только овощи или только животные).
- Сопровождать выполнение тактильным контролем (ладонь на горле) и чётким образцом педагога.

Усложнение:

- Добавлять на одну карточку смешанные пары (твёрдые и мягкие варианты одного звука).
- Использовать слова, где заданный звук находится в середине или конце.
- Вводить карточки с сюжетными картинками, насыщенными множеством объектов.
- Применять карточки со смешанными лексическими темами (разнородные картинки), чтобы ребёнок не опирался на тематическую подсказку.

- После соединения предложить ребёнку придумать и назвать другие слова с этими звуками (не изображённые на карточке).
- Добавить задание на определение позиции звука в слове (начало, середина, конец).
- Проводить игру в парах: один ребёнок называет картинку, другой определяет звук и соединяет; или соревнование на скорость.
- Вариант с цветовой маркировкой:
Каждой букве (звуку) соответствует определённый цвет фишек. Ребёнок проговаривает слово, определяет нужный звук и накрывает картинку фишкой соответствующего цвета. Это упрощает визуальный контроль и развивает ассоциативное мышление.

Результативность

Игра «Звонкий или глухой?» направлена на формирование одного из важнейших компонентов фонематического слуха – способности различать акустически близкие звуки, которые часто смешиваются детьми с ТНР в устной речи и впоследствии становятся причиной ошибок на письме.

Что даёт игра:

- Развивает фонематическое восприятие: ребёнок учится слышать разницу между звонкими и глухими согласными, опираясь на слуховой и тактильный контроль.
- Формирует связь «звук – буква»: закрепляется ассоциация между звуком и его графическим обозначением.
- Обогащает словарный запас: в игре используются разнообразные слова, в том числе систематизированные по лексическим темам, что способствует расширению и уточнению словаря.
- Тренирует внимание и память: поиск нужных картинок требует концентрации и запоминания характеристик звуков.
- Развивает аналитическое мышление: ребёнок учится анализировать звуковой состав слова, выделять заданный звук независимо от его позиции.
- Повышает речевую активность: игровая мотивация побуждает проговаривать слова, даже если ребёнок стесняется своей речи.
- Создаёт базу для профилактики дисграфии и дислексии: уверенное различение звонких и глухих согласных снижает риск специфических ошибок при письме и чтении.

Влияние на динамику развития детей:

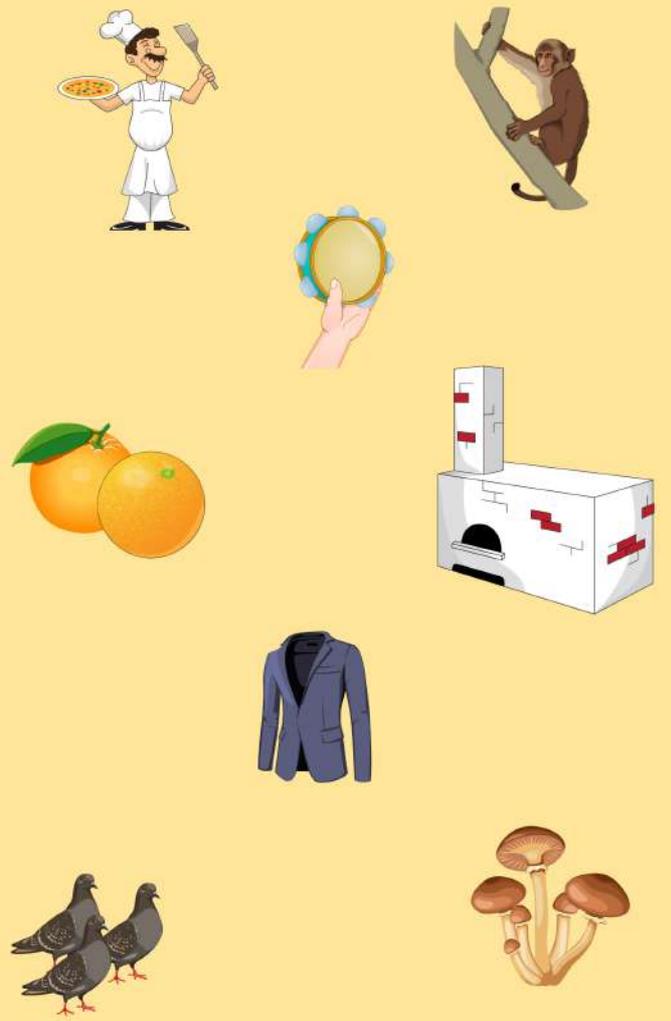
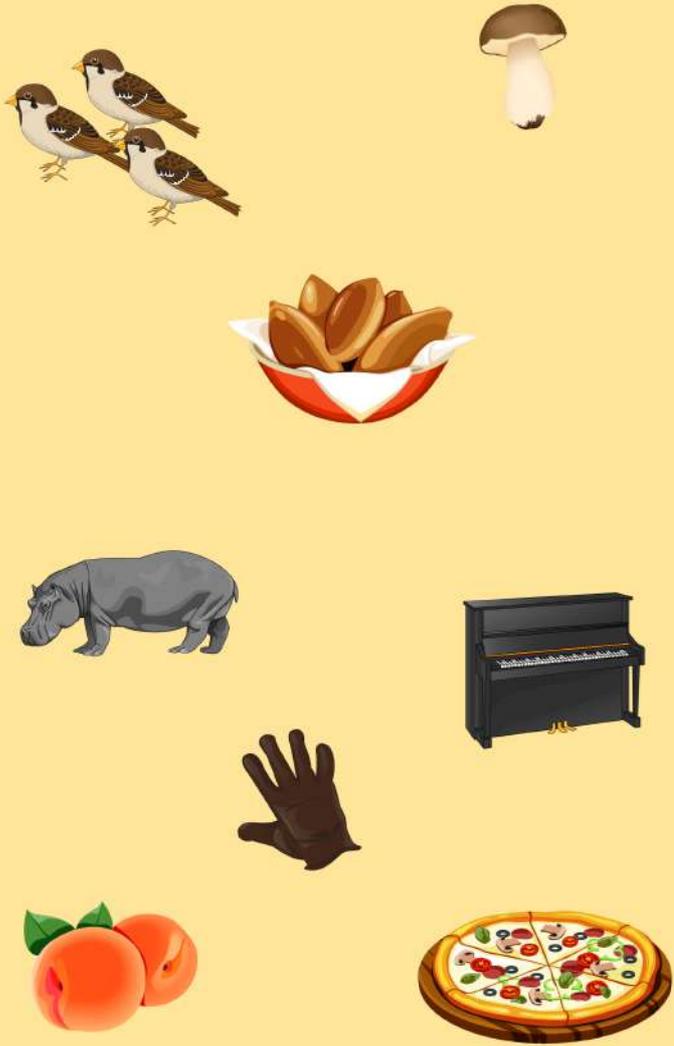
Регулярное использование игры способствует:

- уменьшению количества смешений звонких и глухих согласных в самостоятельной речи;
- более быстрому и качественному формированию звуко-буквенного анализа;
- систематизации знаний по лексическим темам;
- повышению интереса к обучению грамоте;
- развитию самоконтроля за собственным произношением;

- успешной подготовке к школьному обучению.

Игра «Звонкий или глухой?» проста в изготовлении, может использоваться как на индивидуальных, так и на подгрупповых занятиях, а также рекомендована воспитателям и родителям для закрепления материала дома. Благодаря вариативности (тематические или смешанные карточки) она остаётся актуальной на протяжении всего старшего дошкольного возраста.





Г

К

