

Огаркова Ольга Владимировна  
воспитатель высшей категории  
МБДОУ Д/С №131  
г. Мурманск, Мурманская область

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ «КУБИГОРОД» КАК  
СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ В СИСТЕМЕ  
РАБОТЫ НАД РАЗВИТИЕМ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ  
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
В ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ГРУППЕ**

*Аннотация: в статье рассматривается возможность использования технологии «Кубигород» в работе над формированием у детей старшего дошкольного возраста фонематических процессов. Приведены варианты игр на развитие фонематического слуха, фонематического анализа и синтеза, фонематического восприятия.*

*Ключевые слова:* фонематические процессы, фонематический слух, анализ, синтез, фонематические представления, игровая технология, дети, звуки, слова.

Формирование у детей грамматически правильной, лексически богатой и фонетически чистой речи – одна из важнейших задач в общей системе обучения ребенка родному языку в дошкольном учреждении. Правильная речь является залогом успешного усвоения грамоты и чтения.

Теория и практика логопедической работы убедительно доказывают, что развитые фонематические процессы – важный фактор успешного становления речевой системы в целом.

Работа по развитию фонематических процессов у дошкольников с использованием игровых технологий оптимизирует коррекционное воздействие, делает процесс обучения более привлекательным для детей, а, следовательно, и более результативным.

Интересные методические находки в новой игровой технологии «Кубигород» позволяют реализовать идею многофункционального дидактического комплекса для развития у детей фонематических процессов.

*Цель работы:* развивать фонематические процессы у дошкольников старшего возраста с нарушениями речи, используя игровые технологии.

*Задачи работы:*

1. Посредством игровых технологий развивать у детей фонематический слух:

- способность слышать есть данный звук в слове или нет;
- способность различать слова, в которые входят одни и те же звуки, расположенные в разной последовательности;
- способность различать близко звучащие, но разные по значению слова.

2. Развивать у детей фонематическое восприятие:

- умение определять линейную последовательность звуков в слове;
- умение определять позицию звука в слове (начало, середина, конец слова);
- счет количества звуков в слове.

3. Формировать фонематические представления на основе фонематического восприятия и на основе фонематического анализа и синтеза.

4. Развивать навыки контроля и самоконтроля произношения звуков.

Эта технология предполагает использование в работе серии кубиков разной величины, на гранях которых расположен материал для дидактических игр или упражнений. Технология функциональна, вариативна. Кубики могут быть изготовлены из различного материала: пластмасса, картон, ткань, некоторые кубики оснащены прозрачными кармашками, в которые можно вкладывать наглядный материал в соответствии с темой и задачами каждого занятия.

«Кубигород» предназначен как для совместной со взрослым деятельности, так и для самостоятельной игры.

При применении игровой технологии «Кубигород» у детей лучше развивается не только фонематическое восприятие, но и мелкая моторика пальцев рук,

пространственное восприятие, внимание, память, мышление, воображение, связная речь, расширяется словарный запас, формируется культура общения. Кроме того, «Кубигород» позволяет детям получить заряд положительных эмоций и удовольствие от процесса игры.

Куб можно использовать на протяжении всего занятия или в качестве сюрпризного момента, кубики можно прятать и показывать вновь.

*Варианты игры с кубиками.*

*Игра «Чья башня выше?».*

*Цель:* формировать у детей умение называть слова на заданный звук, определять позицию звука в слове; воспитывать коммуникативные навыки общения со сверстниками.

*Материал:* звуковые кубики с гласными и согласными звуками.

*Ход игры:* На столе рассыпаны звуковые кубики. Перед игрой дети договариваются какие слова будут называть: заданный звук в начале, конце, середине слова. Два ребенка по очереди берут любой кубик, бросают его, называют слово на выпавший звук и ставят кубики друг на друга. Кто быстрее и больше назовет слов, у того башня окажется выше.

*Игра «Передай и поверни».*

*Цель:* формировать у детей фонематический слух, развивать мелкую моторику.

*Материал:* звуковой куб.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Передают кубик по кругу, поворачивая его разными гранями и говорят: «Катись, кубик, по кругу и повернись. Стоп». Тот, у кого в этот момент оказался кубик, называет слово на звук, изображение которого видит на верхней грани. Повторять одни и те же слова нельзя.

*Вариант.* Выбирается считалкой водящий. Он стоит в центре круга. Водящий с закрытыми глазами поворачивает куб в руках. На сигнал: «Стоп» открывает глаза и называет слово на звук, изображение которого увидит на верхней грани. Выполнив задание водящий отдает куб другому ребенку, который становится водящим.

*Игра «Кто быстрее?».*

*Цель:* формировать у детей фонематический слух, воспитывать выдержку.

*Материал:* звуковые кубики.

Дети строятся в две команды. По сигналу бегут к столу, бросают кубик, называют слово, ставят в башню и возвращаются в команду. Команда, которая быстрее построит башню, побеждает.

*Игра «Чей поезд длиннее?»*

*Цель:* формировать у детей фонетический слух, воспитывать коммуникативные навыки общения в играх-эстафетах со сверстниками.

*Материал:* звуковые кубики.

*Ход игры:* Для жителей Кубигорода надо построить поезд, но не обычный, а звуковой.

Дети строятся в две команды. По сигналу бегут к столу, бросают кубик, называют слово, ставят кубик в ряд и возвращаются в команду. Игра идет до последнего кубика. Команда, которая быстрее и больше слов назвала, выигрывает.

*Игра «Что лишнее?»*

*Цель:* формировать у детей фонематический слух,

*Материал:* звуковые кубики с буквами, звуковые кубики с символами.

*Ход игры:* На столе лежат четыре кубика. Три с согласными звуками, один с гласными. Дети находят лишний кубик.

*Вариант:* на столе лежат три кубика с символами, обозначающими звонкие согласные, а один с символом, обозначающим глухой согласный. (Три кубика с символами, обозначающими глухие согласные, один – звонкие.)

*Игра «Куби-фанты».*

*Цель:* формировать у детей умение называть слова с заданным звуком, определять позицию звука в слове, находить в окружающей обстановке предметы, в названии которых присутствует заданный звук; воспитывать выдержку, коммуникативные навыки общения со сверстниками.

*Материал:* кубики звуковые, мелкие игрушки, шляпа.

*Ход игры:* Выбирается ведущий, который выходит за дверь. Дети берут по одной игрушке.

Игрушки – это фанты. Дети запоминают свою игрушку. Все игрушки складывают в шляпу.

Ведущий входит, бросает куб, показывает детям грань, которая выпала. Берет из шляпы одну игрушку и говорит:

«Этот фант назовет слово со звуком «о».

Ребенок, фант которого вытащил ведущий, встает и выполняет задание.

Если задание выполнено правильно, ведущий отдает его ребенку, если нет, то забирает себе.

*Варианты заданий:*

Найди в группе предмет, в названии которого есть заданный звук.

Назови слово, чтобы заданный звук был в начале (середине, конце) слова.

Вспомни фрукт (овощ, ягоду, цветок, предмет мебели, одежды, обуви), в названии которого есть заданный звук.

Изобрази заданную букву руками, изобрази букву вместе с другом.

У куба одна грань с вопросительным знаком и, если она выпадает, ведущий может дать любое задание.

*Игра «Веселый поезд».*

*Цель:* формировать у детей умение анализировать звуковую структуру слова: разложение его на последовательный ряд звуков, подсчет их количества; развивать фонематический слух: способность слышать заданный звук в слове; воспитывать коммуникативные навыки общения со сверстниками.

*Материал:* поезд, состоящий из кубов с прозрачными кармашками, предметные картинки, карточки с цифрами и буквами, обозначающими гласные и согласные звуки.

*Ход игры:*

Дети сидят на стульчиках. В руках по одной предметной картинке. Выбирается контролер, который будет проверять билеты.

*Воспитатель:* Внимание! Внимание! От вокзала Кубигорода отправляется поезд.

Пассажиры займите свои места. Внимательно посмотрите на свои билеты и займите место в вагоне. Контролер проверяет все ли правильно заняли места.

*Варианты игры.*

1. На вагонах выставлены цифры. Дети должны вставить в кармашек на вагоне картинку, в названии которой есть указанное количество звуков.

2. На вагонах выставлены буквы, обозначающие гласные и согласные звуки.

На каждом вагоне одна буква. Дети вставляют в кармашек картинку, название которой начинается на заданный звук.

Таким образом, основные достоинства пособия заключаются в следующем:

- кубы удобны в использовании;
- участвовать в игре и выполнять задания может один ребенок или вся группа детей одновременно;
- кубы можно переставлять, переносить;
- кубы объемны, но удобны для хранения;
- кубы дают возможность воспитателю использовать в работе самые разные дидактические игры, направленные на формирование фонематических процессов, а также автоматизацию звуков.

*Игра «Быстро возьми, слово назови».*

*Цель:* формировать у детей умение называть слова с заданным звуком, определять позицию звука в слове, развивать быстроту реакции, воспитывать выдержку, коммуникативные навыки в общении со сверстниками в игре.

*Материал:* звуковые кубики, аудиозапись веселой музыки.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу. Звуковые кубики по количеству детей лежат на полу. Дети под веселую музыку выполняют различные движения, двигаясь по кругу. По команде воспитателя: «Быстро возьми, слово назови» берут любой ближайший кубик. Дети по очереди называют слова со звуком, изображение ко-

торого находится на верхней грани кубика. Ребенок может назвать слово со звуком в начале, середине или в конце слова и должен объяснить, где находится звук.

### ***Список литературы***

1. Касаткина Е.И. Игра в жизни дошкольника. – М., 2010.
2. Касаткина Е.И Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ // Управление ДОУ. – 2012 – №5.
3. Пенькова Л.А. Развитие игровой активности дошкольников / Л.А. Пенькова, З.П. Коннова.
4. Радионова Оксана Александровна. «Проект «Кубигород» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.maam.ru/detskijsad/proekt-kubigorod.html>
5. Лисова Л. Применение игровой технологии «Кубигород» в работе по коррекции речи дошкольников в условиях логопункта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.maam.ru>