

МБДОУ ДС № 37
«Мальвинка»

Звуковой анализ слов

Подготовила учитель-логопед
Аксютинa Татьяна
Александровна

г. Смоленск,
2012

Содержани

е
ОСНОВЫ ЗВУКОВОГО

анализа

Составляем схемы

Игры

Обучая детей звуковому анализу следует помнить:

- ✓ Наша речь состоит из предложений.
- ✓ Предложение - это законченная мысль.
- ✓ Предложения состоят из слов.
- ✓ Слова состоят из звуков.

✓ **Звук - это то, что мы произносим и слышим.**

✓ **Буква - это то, что мы видим и пишем.**

✓ **Звук на письме обозначается буквой.**

**В словах звук может
находиться в трёх**



положениях:

– в начале слова:

КОРОВА



– в середине

слова:

БЕЛКА



– в конце слова:

ЁЖИК

Звуки бывают **гласные** и **согласные**.

Гласные звуки - звуки, которые можно петь голосом (выше-ниже), при этом воздух, выходящий изо рта, не встречает преграды.

В русском языке шесть *гласных* звуков:

[А] [у] [о] [и] [э] [ы].

На схемах гласные звуки обозначаются

красным цветом

✓ *Гласных букв - десять:*

А У О И Э Ы Я Ю Е Ё

✓ *Шесть гласных букв –*

А У О И Э Ы

соответствуют звукам.

Четыре гласные буквы - **Я Ю Е**
Ё

- йотированные, то есть
обозначают два звука:

Я - [йА], **Ю** - [йУ], **Е** - [йЭ], **Ё** - [йО]

в следующих случаях:

- ✓ в начале слова (*яма, юла*);
- ✓ после гласного звука (*маяк, заюшка, пояс*);
- ✓ после мягкого и твердого знаков (*сомь я подь ём*)

В остальных случаях (после согласных) йотированные гласные буквы обозначают на письме мягкость впереди стоящего согласного звука и гласный звук:

Я - [а], **Ю** - [у], **Е** - [э], **Ё** - [о]
(берёза, мяч).

Для дошкольников при подборе слов для анализа следует учитывать разницу в произношении и написании слов. Для анализа лучше подбирать слова, в которых гласный звук [о] находится под ударением.

Например, **осы**, **ослик**, **осень**, а не *очки*, *огурец* (в начале этих слов слышится звук [а], а пишется буква

Согласные звуки - звуки, которые нельзя петь, так как воздух, выходящий изо рта при их произнесении, встречает преграду.

Согласные звуки делятся на:

- ✓ звонкие и глухие
- ✓ твёрдые и мягкие

Глухость и звонкость согласных звуков определяются по работе голосовых связок и проверяются рукой, положенной на горло.

Глухие согласные звуки (голосовые связки не работают, то есть горлышко не дрожит): [к] [п] [с] [т] [ф] [х] [ц] [ч] [ш] [щ].

Звонкие согласные звуки (голосовые связки работают, то есть горлышко дрожит):

[б] [в] [г] [д] [ж] [з] [й] [л] [м] [н] [р]

Твердость и мягкость согласных звуков определяются на слух.

Согласные звуки [б] [в] [г] [д] [з] [к] [л] [м] [н] [п] [р] [с] [т] [ф] [х] могут быть твердыми (если после них стоят гласные буквы А У О Э Ы) и мягкими (если после них стоят гласные буквы И Е Ё Ю Я).

Всегда твердые
согласные:

[Ж] [Ш]

[Ц]

Всегда мягкие
согласные:

[Й] [Ч]

[Щ]

□ Твердые согласные звуки на схемах обозначаются **синим** цветом.

□ Мягкие согласные звуки на схемах обозначаются **зеленым** цветом.
Подбирая слова для игр со звуками, следует помнить, что звонкие согласные звуки оглушаются в конце слов (*гриб*) и перед глухими согласными (*кружка*)

Составляем схемы

МА ● ● ●
 [м] [а] [к]

КИ ● ● ●
 [к'] [и] [т]

СОЛ ● ● ●
 [с] [о] [л']
]]

КЛЮ ● ● ● ●

Ч [к] [л' [у [ч

]]]

ЕЛ ● ● ●

Ь [й] [э] [л']

КАЮТ ● ● ● ● ● ●

А [к] [а] [й] [у] [т] [а]

Игр

ы

В описанные ниже игры можно играть с одним ребенком и с группой детей.

Карточки-пособия для данных игр можно изготовить совместно с детьми.

Квадра

Вариант

Т

¹*Цель:* тренировать детей в определении наличия заданного звука в слове

Ход игры: Педагог называет ряд слов с заданным звуком и без него. При наличии звука дети начинают движение от определенной геометрической фигуры, передвигаясь на одну клетку по направлению стрелки. При правильном выполнении задания они оказываются на геометрической фигуре, задуманной педагогом.

Квадра

Вариант

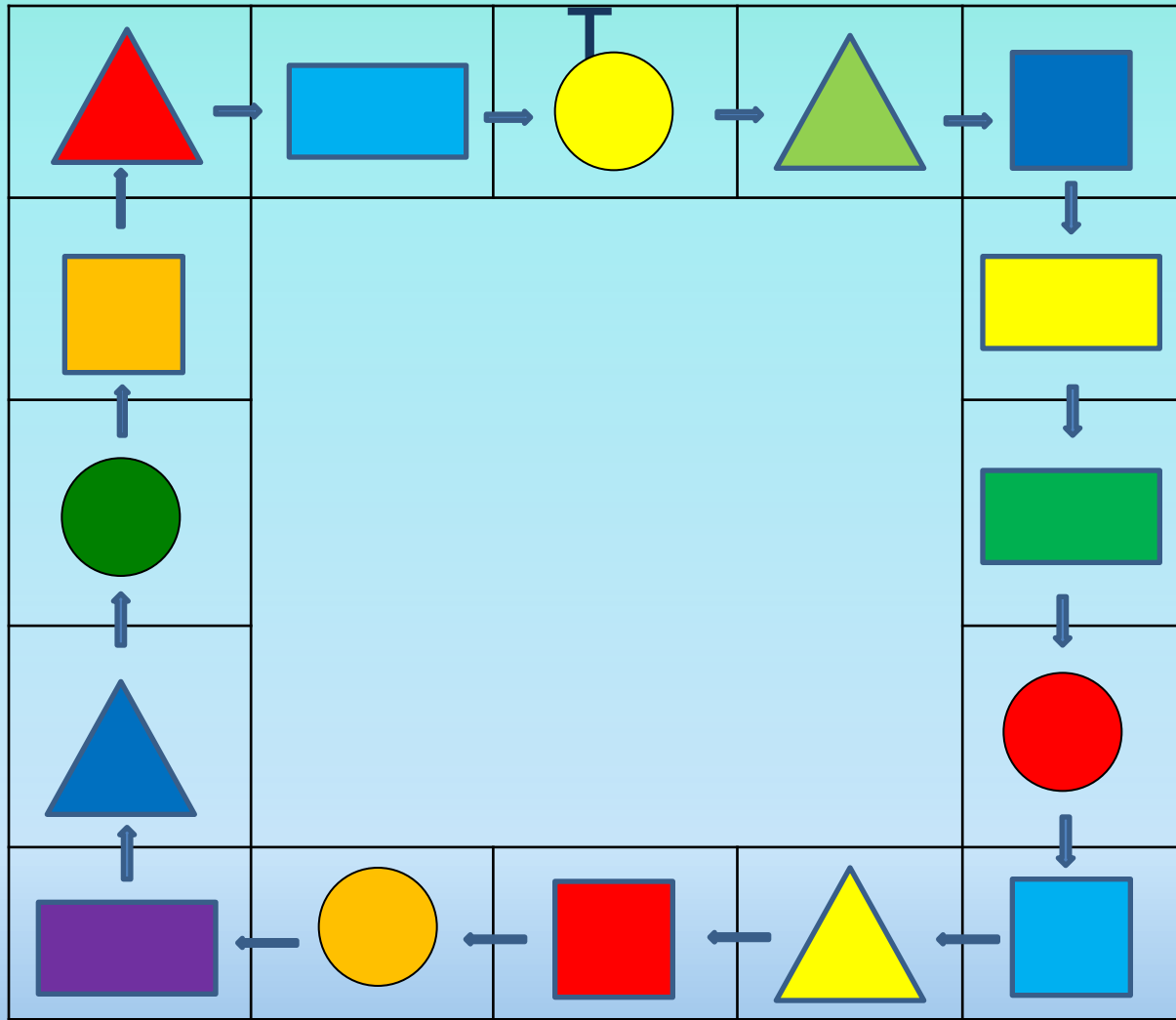
Т

Цель: тренировать детей в определении количества звуков в слове

Ход игры: Педагог называет слово. Дети определяют в нем количество звуков и, начиная движение от определенной геометрической фигуры, передвигаются на такое же количество клеток по направлению стрелки. При правильном выполнении задания они оказываются на геометрической фигуре, задуманной педагогом.

Квадра

← Вернуться к правилам игры



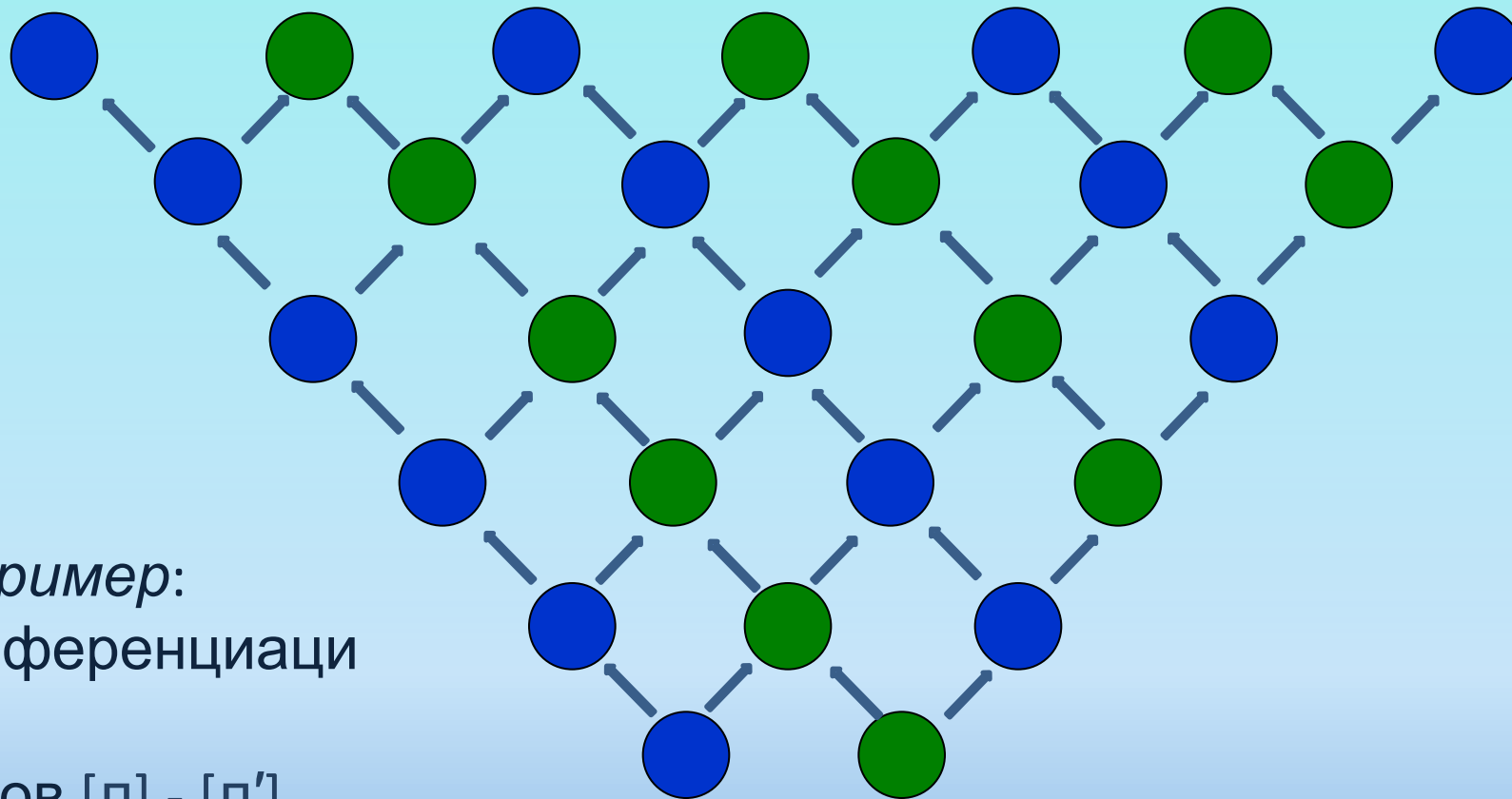
Косынка

Цель: тренировать¹ в дифференциации звуков по твердости-мягкости

Ход игры: Педагог называет ряд слов с дифференцируемыми по твердости-мягкости звуками. Дети начинают движение от стрелки вверх к синему или зеленому кругу соответственно. При правильном выполнении задания они оказываются на квадрате определенного цвета, задуманном педагогом.

Косынка

← Вернуться к правилам игры



Например:
дифференциация
звуков [л] - [л']

лу лейк сол  по кле МОЛОТО

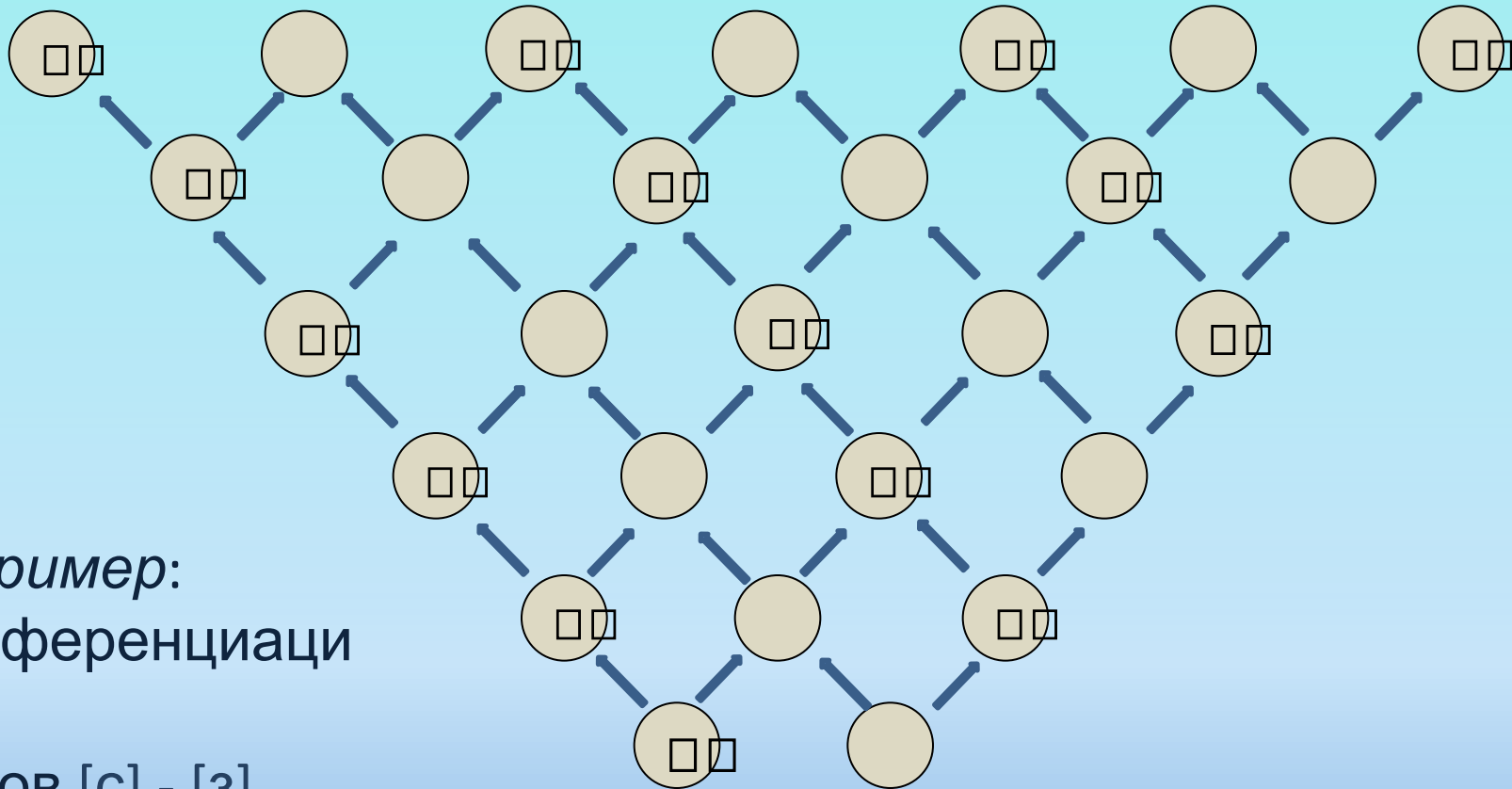
Косынка

Цель: тренировать² в дифференциации звуков по звонкости-глухости

Ход игры: Педагог называет ряд слов с дифференцируемыми по звонкости-глухости звуками. Дети начинают движение от стрелки вверх к кругу с колокольчиком или без него. При правильном выполнении задания они оказываются на треугольнике определенного цвета, задуманном педагогом.

Косынка

← Вернуться к правилам
игры



Например:
дифференциация
звуков [с] - [з]

санк зайк сала зуб коз ос

Поймай шарик!

Цель: тренировать в дифференциации согласных звуков по твердости-мягкости

Ход игры: Педагог называет ряд слов с дифференцируемыми по твердости-мягкости звуками. Дети с помощью двух фишек начинают движение от зайца вверх к шарикам синего и зеленого цвета соответственно и определяют, какой шарик поймал заяц.

Поймай

шарик 	
	



← Вернуться к правилам
игры

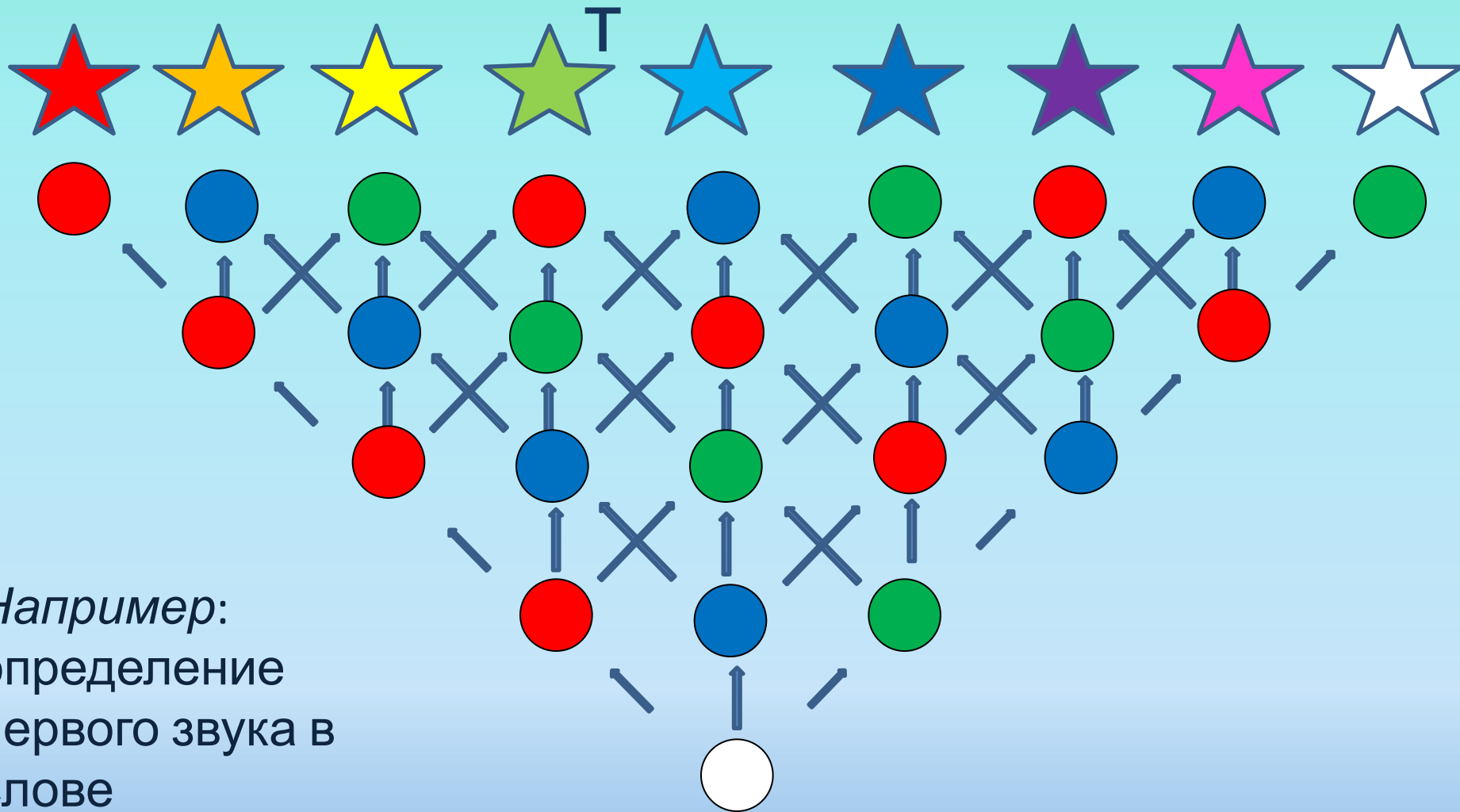
Салю

Цель: тренировать в определении первого или последнего звука в слове; учить различать гласные и согласные звуки, согласные по твердости-мягкости

Ход игры: Педагог называет ряд слов. Дети определяют первый (последний) звук в каждом слове и начинают движение от белого круга вверх к кругам соответствующего цвета. При правильном выполнении задания они оказываются на звезде определенного цвета, задуманной педагогом.

Салю

← Вернуться к правилам
игры



Например:
определение
первого звука в
слове

аис

лис

рыб

утк

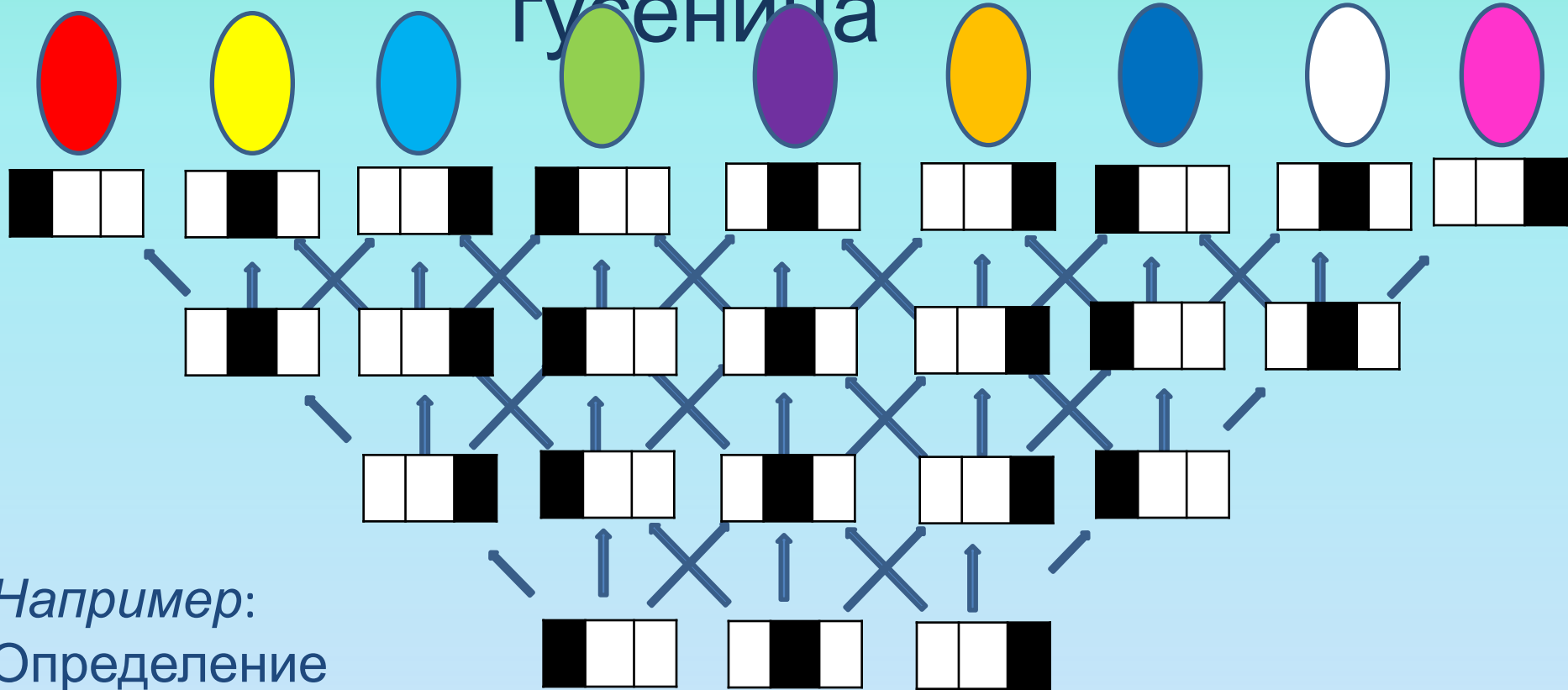
Умная

гусеница

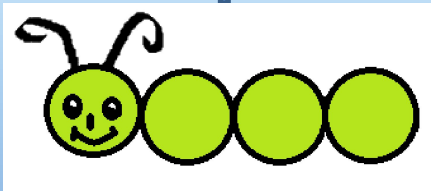
Цель: тренировать в определении позиции звука в слове

Ход игры: Педагог называет ряд слов с заданным звуком в разных позициях (в начале, середине, конце слова). Дети начинают движение от гусеницы вверх к соответствующим схемам. При правильном выполнении задания они оказываются на овале определенного цвета, задуманном педагогом.

Умная гусеница



Например:
Определение
места
звука [p] в словах



← Вернуться к правилам
игры

ворон робо кома кра

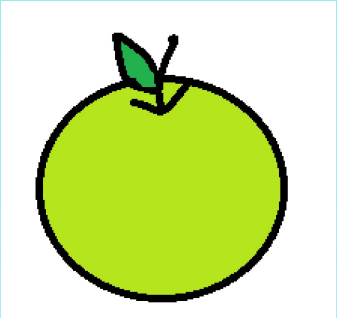
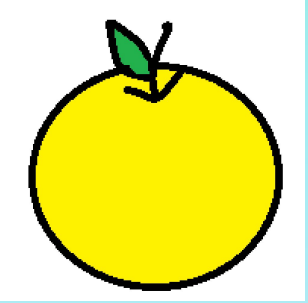
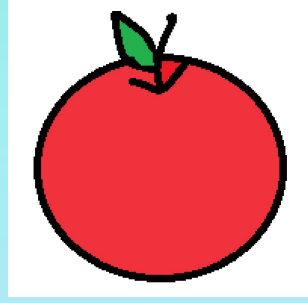
Эстафет

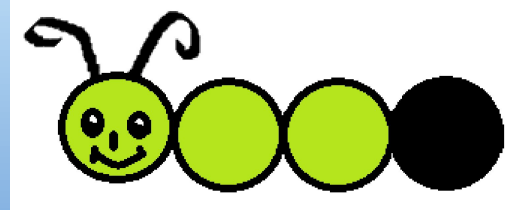
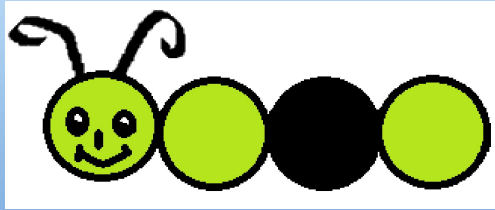
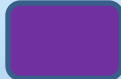
Цель: тренировать ^а в определении позиции звука в слове

Ход игры: Педагог называет ряд слов с заданным звуком в разных позициях (в начале, середине, конце слова). Дети с помощью трех фишек начинают движение вверх от гусениц согласно указанной на них схеме к яблокам разного цвета и определяют, до какого яблока быстрее доберется гусеница.

Эстафет

← Вернуться к правилам
игры

	а 	



Цветная гусеница

Вариант

1

Цель: тренировать в определении первого (последнего) звука в слове

Ход игры: Педагог называет ряд слов, дети определяют первый (последний) звук в каждом слове и последовательно выкладывают красные, синие и зеленые фишки («раскрашивают» гусеницу)

Цветная гусеница

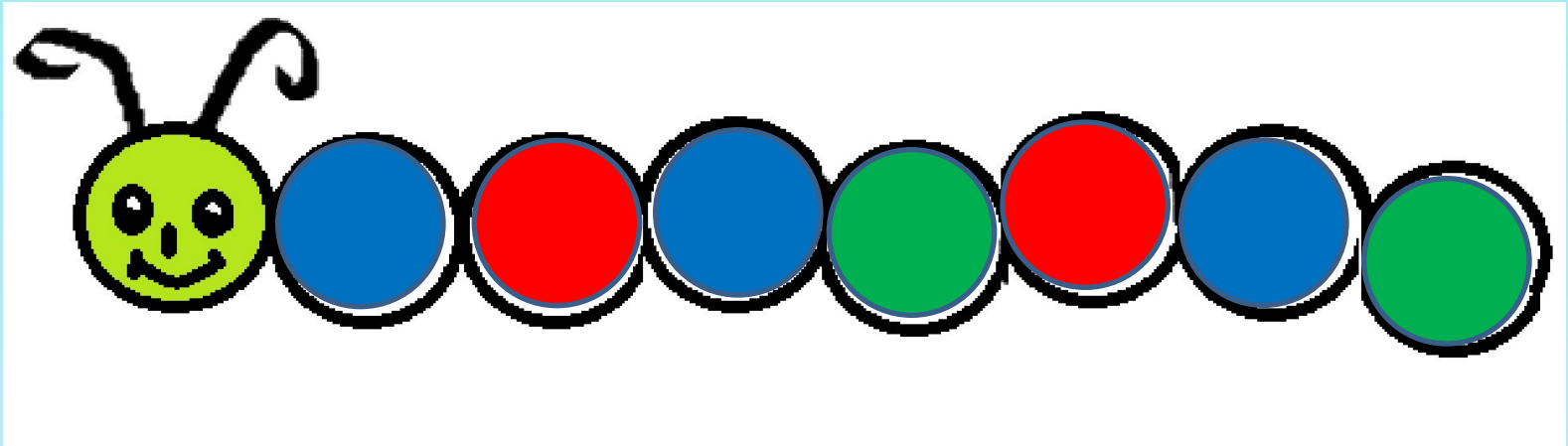
Вариант

2

Цель: тренировать в звуковом анализе слов

Ход игры: Педагог называет слово. Дети «раскрашивают» гусеницу фишками, выполняя звуковой анализ слова. Педагог просит определить порядковый номер заданного звука в слове.

Цветная гусеница

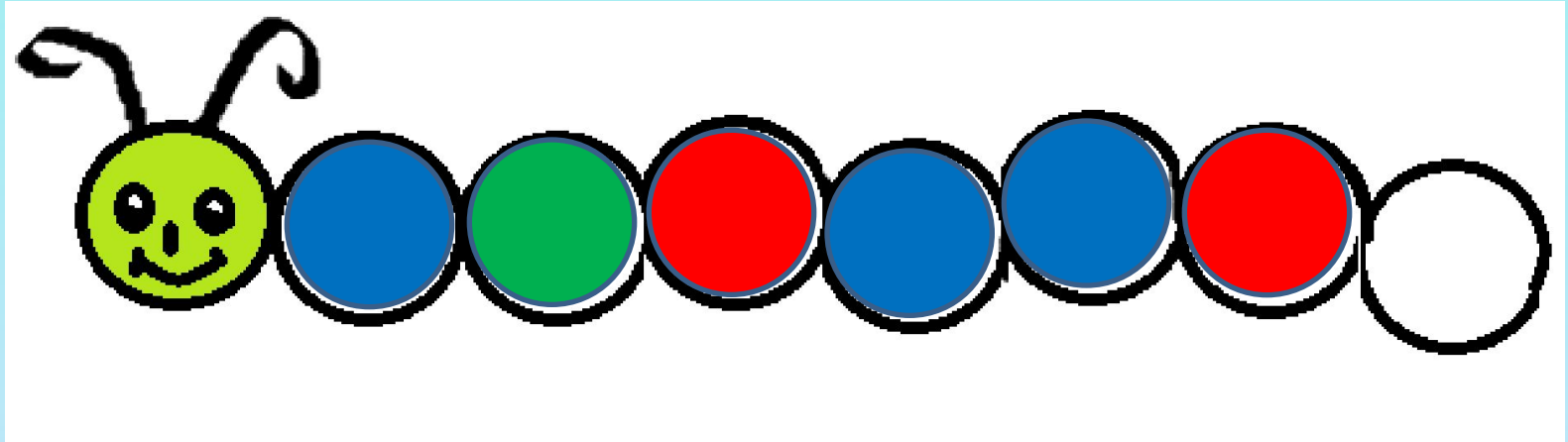


Вариант 1: определение последнего звука в
слове

СЛО	ОКН	ЛИС	МОЛ	ПИЛ	ЛУ	ГУС
Н	О	Т	Ь	А	К	Ь

Цветная гусеница

← Вернуться к правилам
игры



Вариант 2: звуковой анализ слова
КЛЮКВА

[к] [л'] [у] [к] [в] [а]

**Спасибо за
внимание!**