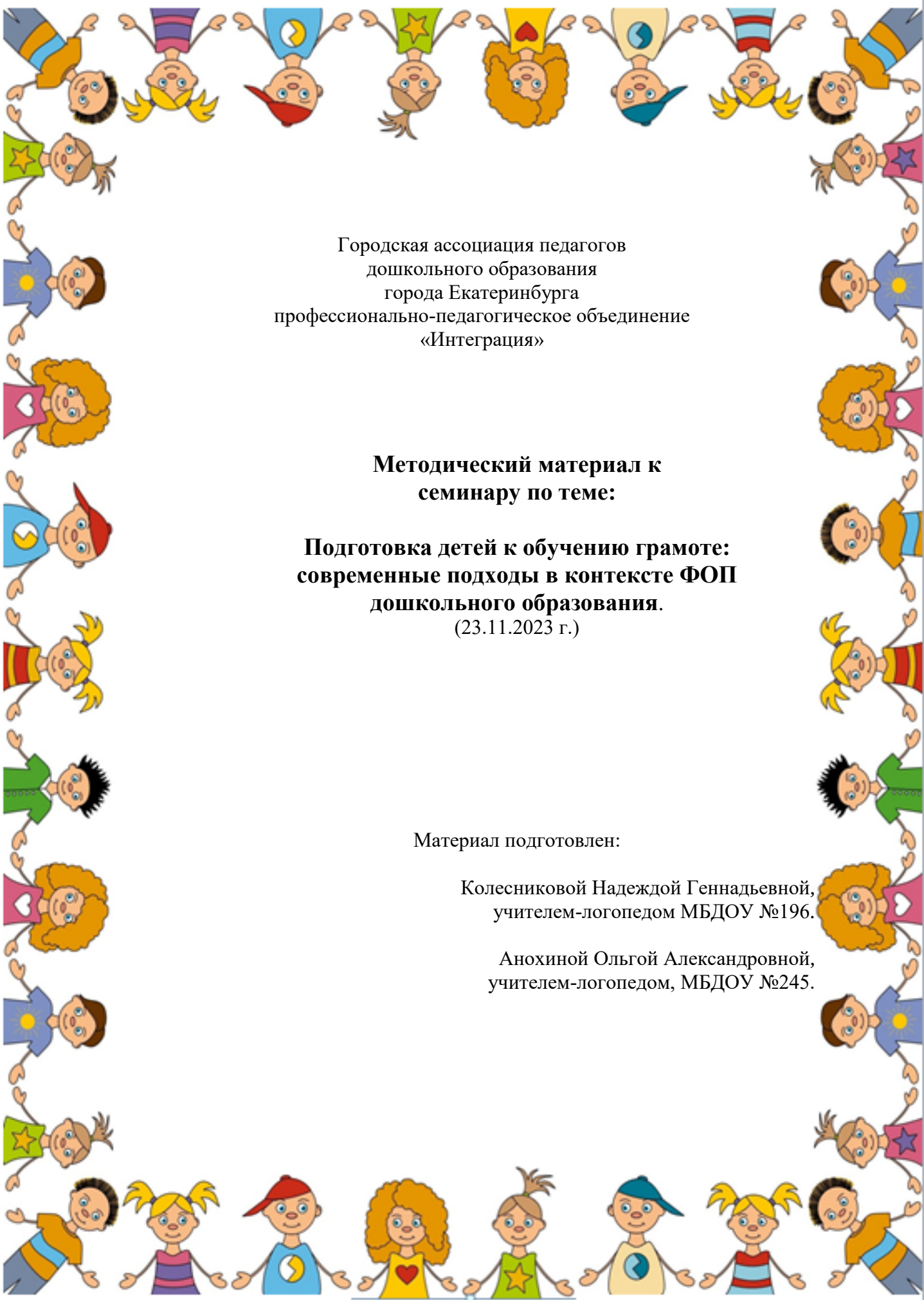




Городская ассоциация педагогов
дошкольного образования
города Екатеринбурга
профессионально-педагогическое объединение
«Интеграция»

**Методический материал к
семинару по теме:**

**Подготовка детей к обучению грамоте:
современные подходы в контексте ФОП
дошкольного образования.
(23.11.2023 г.)**

Материал подготовлен:

Колесниковой Надеждой Геннадьевной,
учителем-логопедом МБДОУ №196.

Анохиной Ольгой Александровной,
учителем-логопедом, МБДОУ №245.



Подготовка к обучению грамоте заключается в том, чтобы помочь дошкольнику осознать единицы языка и речи, научиться разграничивать эти единицы на основе их существенных признаков, соотносить единицы устной речи со способами их передачи на письме.

В условиях инклюзивного образования, когда в общеобразовательной группе вместе с норматипичными детьми есть дети с ограниченными возможностями здоровья, например, с тяжёлыми нарушениями речи, воспитателю в ходе образовательной деятельности, в рамках единого временного отрезка, необходимо варьировать время, затраченное на тех и других воспитанников в соответствии с их способностями к усвоению материала. А для детей с ОВЗ свойственно нарушение познавательной деятельности в связи с незрелостью эмоционально-волевой сферы, пониженная работоспособность, медленное усвоение материала.

В данном случае и следует обратить внимание на сенсорные стимулы – это разнообразные материалы и предметы, которые позволяют детям использовать свои органы чувств для усвоения знаний и включают детей в активную деятельность, помогая им максимально сконцентрировать внимание на изучаемом объекте. В случае обучения грамоте, такие стимулы помогают развивать навыки восприятия звуков, графики и моторики.

Какова же последовательность работы по ПОДГОТОВКЕ детей к обучению грамоте?

Первое это внимание к смысловому значению слова, накопление словаря (с 3 до 4 лет – период наибольшего увеличения активного словарного запаса) – уточнение значения отдельного слова и понятия играет важную роль в обучении чтению для более полноценного понимания прочитанного. Понимание значения слов помогает ребенку строить смысловые связи в предложениях и текстах, что в свою очередь способствует развитию навыков чтения с пониманием.

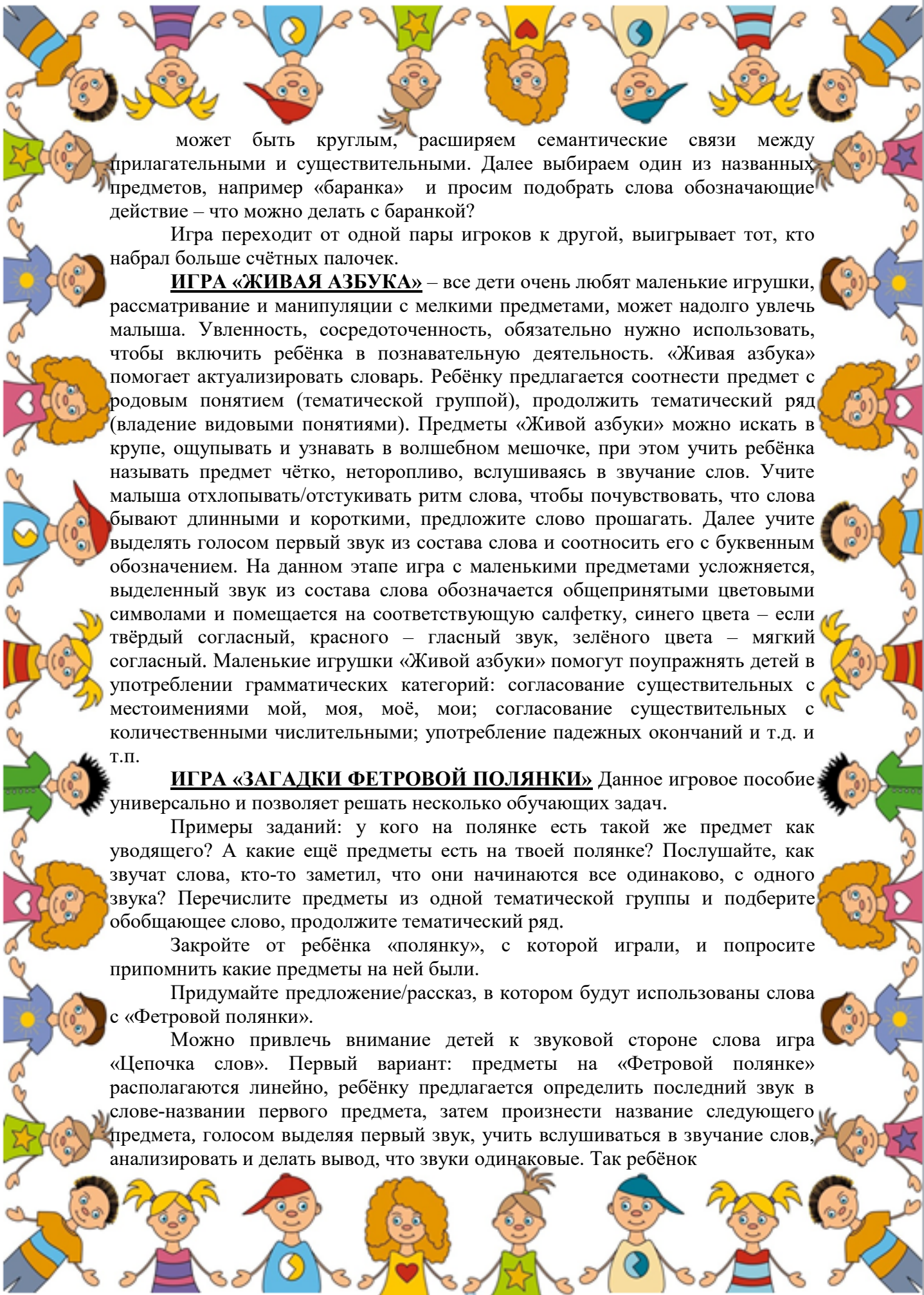
На первое место выступает предметный словарь (номинативный), но важно помнить и о глагольном (предикативном) словаре и о словаре прилагательных (атрибутивный).

Для активизации, пополнения, уточнения словаря предлагаем следующие игровые упражнения:

ИГРА «КТО БОЛЬШЕ?»

Два игрока передают друг другу предмет, например «цветок», сопровождая своё действие словом характеризующим качество предмета, а взрослый или водящий из детей, счётными палочками отмечает, кто назвал больше прилагательных. Если пара не может больше подобрать слова, то ход переходит к следующей паре игроков. Им предлагается описать, например «персик», при этом педагог советует припомнить, какие из уже названных слов можно использовать для его описания, а далее подобрать ранее не названные прилагательные. И так далее.

По ходу игры можно поменять задание, например один из игроков предложил определение – «круглый» и теперь игрокам нужно называть, что



может быть круглым, расширяем семантические связи между прилагательными и существительными. Далее выбираем один из названных предметов, например «баранка» и просим подобрать слова обозначающие действие – что можно делать с баранкой?

Игра переходит от одной пары игроков к другой, выигрывает тот, кто набрал больше счётных палочек.

ИГРА «ЖИВАЯ АЗБУКА» – все дети очень любят маленькие игрушки, рассматривание и манипуляции с мелкими предметами, может надолго увлечь малыша. Увлечённость, сосредоточенность, обязательно нужно использовать, чтобы включить ребёнка в познавательную деятельность. «Живая азбука» помогает актуализировать словарь. Ребёнку предлагается соотнести предмет с родовым понятием (тематической группой), продолжить тематический ряд (владение видовыми понятиями). Предметы «Живой азбуки» можно искать в крупе, ощупывать и узнавать в волшебном мешочке, при этом учить ребёнка называть предмет чётко, неторопливо, вслушиваясь в звучание слов. Учите малыша отхлопывать/отстукивать ритм слова, чтобы почувствовать, что слова бывают длинными и короткими, предложите слово прошагать. Далее учите выделять голосом первый звук из состава слова и соотносить его с буквенным обозначением. На данном этапе игра с маленькими предметами усложняется, выделенный звук из состава слова обозначается общепринятыми цветовыми символами и помещается на соответствующую салфетку, синего цвета – если твёрдый согласный, красного – гласный звук, зелёного цвета – мягкий согласный. Маленькие игрушки «Живой азбуки» помогут поупражнять детей в употреблении грамматических категорий: согласование существительных с местоимениями мой, моя, моё, мои; согласование существительных с количественными числительными; употребление падежных окончаний и т.д. и т.п.

ИГРА «ЗАГАДКИ ФЕТРОВОЙ ПОЛЯНКИ» Данное игровое пособие универсально и позволяет решать несколько обучающих задач.

Примеры заданий: у кого на полянке есть такой же предмет как уводящего? А какие ещё предметы есть на твоей полянке? Послушайте, как звучат слова, кто-то заметил, что они начинаются все одинаково, с одного звука? Перечислите предметы из одной тематической группы и подберите обобщающее слово, продолжите тематический ряд.

Закройте от ребёнка «полянку», с которой играли, и попросите припомнить какие предметы на ней были.

Придумайте предложение/рассказ, в котором будут использованы слова с «Фетровой полянки».

Можно привлечь внимание детей к звуковой стороне слова игра «Цепочка слов». Первый вариант: предметы на «Фетровой полянке» располагаются линейно, ребёнку предлагается определить последний звук в слове-названии первого предмета, затем произнести название следующего предмета, голосом выделяя первый звук, учить вслушиваться в звучание слов, анализировать и делать вывод, что звуки одинаковые. Так ребёнок



проговаривает все слова-названия предметов на «полянке» и начинает понимать, что звуковое окончание одного слова является началом для другого. Второй вариант игры: ребёнок так же должен выделить из состава слова первый и последний звук, но предметы находятся на «полянке» хаотично, и малышу нужно выстроить «Цепочку слов», соблюдая правило, последний звук первого слова становится первым для последующего. Данная игра стимулирует развитие межполушарного взаимодействия, так как ребёнок одновременно проговаривая слово, анализирует его звуковой состав, и протягивает шнурок от одного предмета к другому, фиксируя за пуговицу.

ИГРА «СЛОВА-САМОЦВЕТЫ». В данной игре используются Камешки Марблс – «самоцветы». Камешки могут быть разной формы, величины. В верхней части игрового поля есть буквы, они обозначают, с какого звука начинается название цвета, это подсказка, какой самоцвет выбрать по ходу игры. Задание для детей: назови нарисованный предмет, выделяя голосом сначала первый звук в слове, определи название какого цвета, так же начинается с этого звука, из шкатулки выбери «самоцвет» этого цвета и помести его на схеме-полоске под картинкой, с которой ты работаешь. Затем вновь произнеси слово, голосом выделяя последний звук в слове, аналогично выбери самоцвет из шкатулки, название цвета которого начинается с определённого тобой звука, продолжай выполнять задания, пока все схемы на игровом поле не заполнятся «самоцветами».

ИГРА «НАЙДИ ЗВУК». В данной игре также используются Камешки Марблс. На игровом поле по кругу располагаются предметные картинки, выбери букву обозначающую гласный звук и помести её в центре игрового поля. Выложи, «раскрась» букву красными камешками, затем называй картинки, голосом выделяя гласный звук, если звук совпадает с буквой, то от буквы к слову выложи дорожку из камешков. В центре игрового поля можно менять гласные буквы, следовательно, ребёнок может, многократно выполняя задание тренироваться в определении гласного в составе слова. Можно внести соревновательный элемент, если предложить выполнять задания на одном игровом поле двум игрокам, кто больше найдёт слов и выложит дорожек, тот победил.

В ходе знакомства со звуковой стороной слова, использую **«ЗВУКОВЫЕ ЛИНЕЙКИ»**, которые позволяют продемонстрировать детям звучащее слово, как последовательность звуков. В работе два варианта «Звуковых линеек». Первый вариант позволяет отследить последовательность звуков в слове, приучает детей вслушиваться в звучание слова, произносимого педагогом и одновременно передвигать бегунок в линеечке «зажигать огонёк» в окошечке, тем самым обозначить услышанный звук, по мере проговаривания слова, «зажжётся» столько огоньков, сколько звуков в слове. Затем задание усложняется, ребёнок самостоятельно проговаривает слово и отслеживает количество звуков в слове с опорой на собственную речь.

Второй вариант – позволяет ребёнку определить место заданного звука в слове. Малыш сначала выполняет задание с опорой на речь педагога, а затем



учится сам себе диктовать, при этом плавно передвигает бегунок «Звуковой линейки» и останавливает его, «зажигает огонёк» в том окошечке, где при проговаривании голосом выделяет заданный звук.

При переходе к звуковому анализу слова, как правило, применяются цветовые сигналы. Цветовое обозначение звуков условно, но оно является наглядной моделью. С целью включить в работу, как можно больше анализаторных систем, было разработано пособие – **«ЗВУКОМЯЧ»**. Данное пособие позволяет не только, дать условное цветовое обозначение звукам, но и включить в работу восприятие: тактильное – на ощупь определить твёрдость – мягкость; слуховое – послушать в каком мяче звенит бубенец и соотнести с понятиями звонкость/глухость. Через игровое упражнение со звуковыми мячами у детей закрепляется умение выполнять фонематический анализ слова, определять место и последовательность звуков в слове, делить слова на слоги и другие умения, необходимые для совершенного овладения фонематическим анализом.

ИГРА «СЛОЖИ УЗОР» В начале выполнения игрового задания педагог договаривается с детьми, какого цвета квадратик будет обозначать тот или иной звук (например [Ж] – жёлтый квадратик, [Ш] – зелёный, [З] – коричневый, [С] – красный квадратик). Педагог называет слово (либо показывает предметную картинку и слово дети произносят самостоятельно), игроки вычленяют заданный звук, соотносят его с условленным цветом, и на игровых полях, расчерченных в клетку 3х3; (4х4; 5х5) начинают закрывать окошечки цветными квадратиками. Окошечки на игровом поле закрываются с лева на права и сверху вниз. Если задание выполнено правильно, то получится узор. Задания могут быть разными, например, синим квадратиком нужно закрывать окошечки на игровом поле, если заданный звук находится в начале слова, а фиолетовым – искомый звук в середине слова и чёрным – звук в конце слова. Аналогично можно поработать над определением количества слогов в слове, определении ударного слога и т.д. и т.п.

ИГРА «СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ»

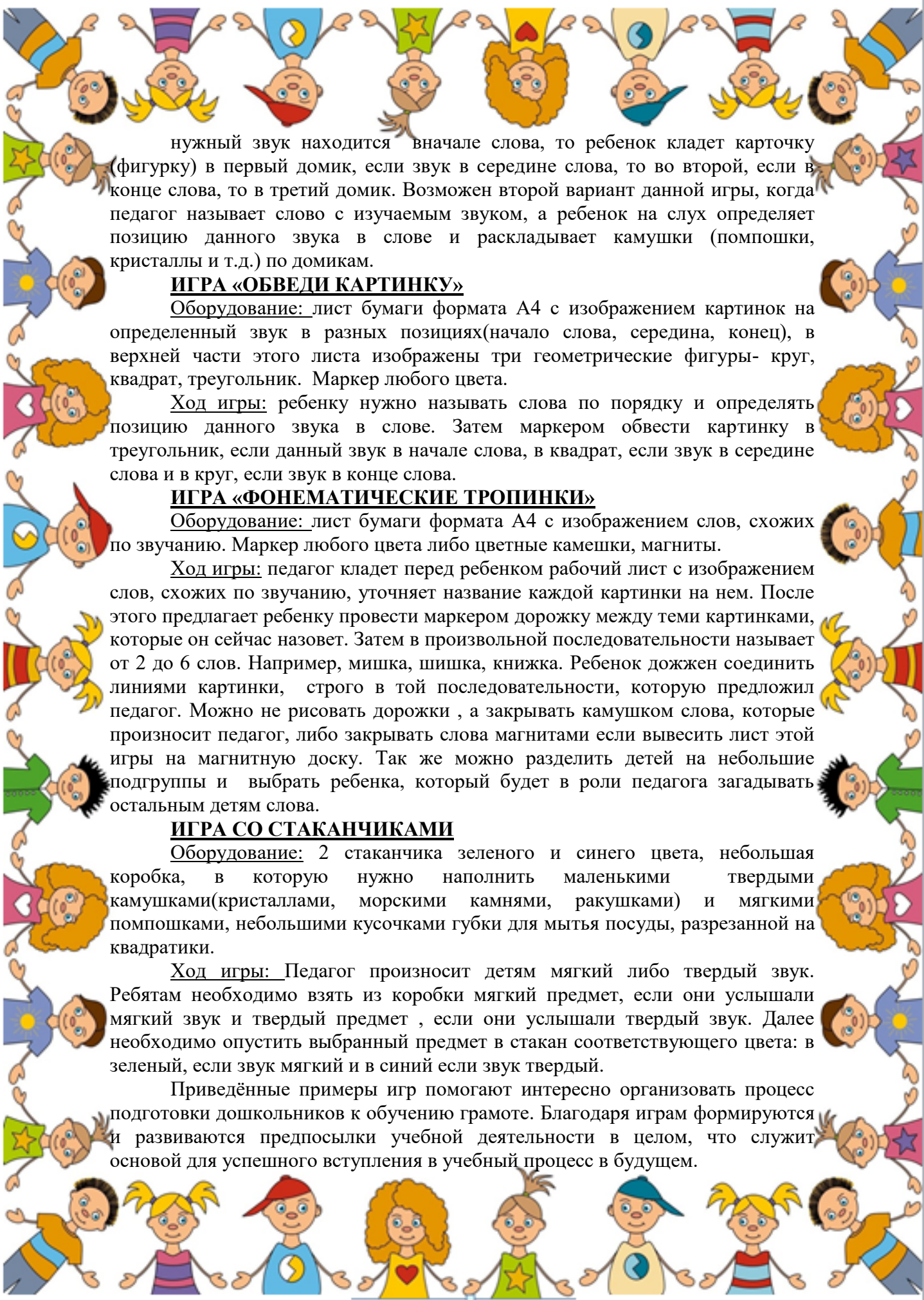
Оборудование: картинки с изображением мальчика и девочки, сундучок, картинки либо фигурки с 2х и 3хсложными словами.

Ход игры: педагог показывает детям картинки с изображением девочки и мальчика (можно придумать им имена) и рассказывает о том, что эти ребята нашли сундук с сокровищами. Девочка забирает себе только те предметы, в названии которых 2 слога, а мальчик – предметы, в названии которых 3 слога. Ребенок, подбирая картинки или фигурки, делит их на слоги, и выкладывает их рядом с изображением нужного героя, объясняя свой выбор.

ИГРА «ДОМИК ДЛЯ ЗВУКА»

Оборудование: Картинка с изображением трёх домиков, стоящих в один ряд, карточки(фигурки) на нужный звук в начале слова, в середине и в конце слова.

Ход игры: Педагог рассказывает ребятам, что им нужно взять любую карточку и определить в какой позиции находится изучаемый звук. Если



нужный звук находится в начале слова, то ребенок кладет карточку (фигурку) в первый домик, если звук в середине слова, то во второй, если в конце слова, то в третий домик. Возможен второй вариант данной игры, когда педагог называет слово с изучаемым звуком, а ребенок на слух определяет позицию данного звука в слове и раскладывает камушки (помпошки, кристаллы и т.д.) по домикам.

ИГРА «ОБВЕДИ КАРТИНКУ»

Оборудование: лист бумаги формата А4 с изображением картинок на определенный звук в разных позициях (начало слова, середина, конец), в верхней части этого листа изображены три геометрические фигуры- круг, квадрат, треугольник. Маркер любого цвета.

Ход игры: ребенку нужно называть слова по порядку и определять позицию данного звука в слове. Затем маркером обвести картинку в треугольник, если данный звук в начале слова, в квадрат, если звук в середине слова и в круг, если звук в конце слова.

ИГРА «ФОНЕМАТИЧЕСКИЕ ТРОПИНКИ»

Оборудование: лист бумаги формата А4 с изображением слов, схожих по звучанию. Маркер любого цвета либо цветные камешки, магниты.

Ход игры: педагог кладет перед ребенком рабочий лист с изображением слов, схожих по звучанию, уточняет название каждой картинки на нем. После этого предлагает ребенку провести маркером дорожку между теми картинками, которые он сейчас назовет. Затем в произвольной последовательности называет от 2 до 6 слов. Например, мишка, шишка, книжка. Ребенок должен соединить линиями картинки, строго в той последовательности, которую предложил педагог. Можно не рисовать дорожки, а закрывать камушком слова, которые произносит педагог, либо закрывать слова магнитами если вывесить лист этой игры на магнитную доску. Так же можно разделить детей на небольшие подгруппы и выбрать ребенка, который будет в роли педагога загадывать остальным детям слова.

ИГРА СО СТАКАНЧИКАМИ

Оборудование: 2 стаканчика зеленого и синего цвета, небольшая коробка, в которую нужно наполнить маленькими твердыми камушками (кристаллами, морскими камнями, ракушками) и мягкими помпошками, небольшими кусочками губки для мытья посуды, разрезанной на квадратики.

Ход игры: Педагог произносит детям мягкий либо твердый звук. Ребятам необходимо взять из коробки мягкий предмет, если они услышали мягкий звук и твердый предмет, если они услышали твердый звук. Далее необходимо опустить выбранный предмет в стакан соответствующего цвета: в зеленый, если звук мягкий и в синий если звук твердый.

Приведённые примеры игр помогают интересно организовать процесс подготовки дошкольников к обучению грамоте. Благодаря играм формируются и развиваются предпосылки учебной деятельности в целом, что служит основой для успешного вступления в учебный процесс в будущем.