

Нейропсихологический подход к формированию предпосылок грамотности у детей дошкольного возраста

Методическая разработка

Сборник игровых упражнений для подготовки дошкольников к чтению и письму.

Направление работы	Методическое обоснование направления работы	Пример игровых упражнений	Описание организации игровых ситуаций
Формирование графомоторных навыков	Перекрестные (движения) шаги, серийная организация движений являются фундаментом подготовки к письму, развивая межполушарное взаимодействие, способность переключаться между элементами букв и навык самоконтроля. Эта база формирует нейрофизиологическую готовность к графомоторным нагрузкам, улучшая координацию и способность планировать свои действия.	«Классики»	<p>«Классики» На полу раскладывают кольца в линию — поочерёдно: два кольца рядом (на ширине плеч) и одно кольцо, повторяя эту последовательность 3–4 раза. Дети прыгают по кольцам, как в классиках:</p> <ul style="list-style-type: none">— в паре соседних колец — встают так, чтобы одна нога была в одном кольце, другая — в другом;— в одиночном кольце — приземляются обеими ногами вместе. <p>Движение выполняют поочерёдно от начала до конца дорожки и обратно. При движении назад можно предложить детям усложнение — прыгать на одной ноге в одиночных кольцах, а в парных сохранять исходное положение (ноги врозь).</p> <p>Вариант 1. На полу выкладывают дорожку из трёх колец. В левое и правое кольца кладут по 3–5 мячиков. Ребёнок встаёт лицом к среднему кольцу и одновременно правой рукой перекладывает мячики из левого кольца в среднее, а левой рукой перекладывает мячики из правого кольца в среднее.</p> <p>Вариант 2. На полу в ряд выкладывают 5–6 колец, рядом с каждым кольцом размещают стрелку, указывающую направление для стоп. Ребёнок перепрыгивает из кольца в кольцо и в момент приземления разворачивает ноги и тело так, чтобы стопы расположились в соответствии с направлением, указанным стрелкой. Задача — последовательно пройти все кольца, точно выполняя повороты.</p> <p>Вариант 3. На полу по диагонали выкладывают 6–7 колец. Дети переступают из кольца в кольцо перекрёстным шагом: сначала проходят от первого до последнего и обратно, ставя правую ногу впереди левой; затем повторяют маршрут, меняя порядок — левую ногу ставят впереди правой. На этапе усложнения дети чередуют положение ног в каждом следующем шаге (то правая впереди, то левая), последовательно проходя всю дорожку в оба направления. Задача — сохранять ритм, координацию и чётко попадать ногами в кольца.</p>

<p>Развитие фонематических процессов</p>	<p>Формирование комплекса умений, связанных с восприятием, анализом и воспроизведением звуковой стороны речи, составляет суть развития фонематических процессов. Оно лежит в основе успешного овладения чтением и письмом. Перенос учебных задач в контекст живой, эмоционально окрашенной двигательной деятельности позволяет комплексно развивать речевые и неречевые предпосылки грамотности, активизируя не только слуховое восприятие и внимание, но и двигательную активность, тактильные ощущения, пространственное восприятие.</p>	<p>«Паутинка»</p>	<p>Игроки размещаются по кругу. Педагог раздаёт каждому участнику по одной картинке с изображением предмета (Первый/последний звук. Например: заяц – цепь – перо – овощи – ирис – сом – мак – кот – тыква – ангел – ландыш – шарф – фонарь – речка и т. д.).</p> <p>Педагог начинает игру: он называет своё слово, выделяя голосом последний звук (например, «ананас» — последний звук [С]). Игрок, у которого на картинке изображён предмет, название которого начинается на этот звук (например, «санки»), поднимает руку и ловит клубок ниток, который педагог передаёт ему. Этот игрок называет своё слово, снова выделяя последний звук (например, «санки» — последний звук [И]), и передаёт клубок следующему игроку, у которого картинка (слово-название предмета) начинается на этот звук (например, «игра»).</p> <p>Так клубок переходит от одного игрока к другому. Каждый раз нить разматывается, и между участниками образуется паутинка из нитей. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не примут участие и клубок не вернётся к педагогу или не закончится нить.</p> <p>В конце игры педагог предлагает поднять руки с паутинкой вверх, получается «шатёр», посмотреть какой получился рисунок.</p> <p>Усложнение: игрокам нужно разделить своё слово – название картинки, на слоги, выделить последний слог, откликается игрок у которого слово начинается с данного слога. Игровое задание выполняется также с опорой на картинный материал. (Первый/последний слог. Например: колесо – соты – тыква – вата – тарелка – каша – шарики – кино – ноги – гитара – рама – малина – насос – сосны – нырять и т. д.)</p>
<p>Звуковой анализ слов, деление слов на слоги, постановка ударения.</p>	<p>Углублённое развитие звукового анализа слов, деления на слоги и постановки ударения — следующий этап после формирования базовых фонематических процессов. Он переводит первичные навыки восприятия звуков в практическую плоскость: обеспечивает осознанное понимание звуковой структуры языка, формирует готовность к чтению и письму, снижает риск орфографических и фонетических ошибок, а также способствует развитию</p>	<p>«Маршрут»</p>	<p>На полу раскладываются предметные картинки квадратом 5x5 (всего 25 штук)</p> <p>Вариант 1. Педагог даёт инструкцию по перемещению: «Один шаг вперёд, три шага вправо». Игрок выполняет инструкцию, останавливается и говорит: «Я шёл, шёл и (называет предмет нарисованный на карточке на которой он остановился) кота нашёл». Игра продолжается, инструкция даётся несколько раз, игрок тренируется в ориентации в пространстве. После серии перемещений педагог предлагает: «Припомни и назови картинки на которых ты останавливался». «Что общего в этих словах?» Дети выявляют закономерности (начало на гласный/согласный, количество слогов, место ударения, все слова содержат определённый звук, слова рифмуются</p>

	<p>самоконтроля и слухо-моторной координации. В итоге создаётся прочная основа для успешного освоения грамоты и дальнейшей учебной деятельности. Непосредственно двигательная деятельность снижает утомляемость, поддерживает интерес и обеспечивает перенос учебных умений в реальные речевые и учебные ситуации.</p>		<p>и т. д.).</p> <p>Вариант 2. Ребёнок получает «маршрутный лист» на котором указано через какие картинки проложен путь. Игрок должен повторить этот путь в пространстве. Также называя предметы и устанавливая закономерность в словах.</p> <p>Вариант 3. Ребёнок получает «маршрутный лист» на котором проложен путь стрелками, других подсказок нет, но можно в качестве подсказки положить стрелки на полу между картинок. Данное задание позволит не только упражнять в установлении закономерностей в звучании слов, но и способствует тренировке памяти, способности ориентироваться на плоскости листа и в пространстве, развивает самоконтроль.</p>
	«Переправа»		<p>На полу раскладывают 12 ковриков-островков трёх цветов (красный, жёлтый, синий — по 4 штуки каждого). «Островки» раскладываются на полу в виде дорожки (зигзагом, змейкой или прямой линией) или прямоугольником 3x4. Из стопки цветных карточек-заданий (каждая соответствует цвету «островка») педагог или игроки вытягивают по одной — всего 3 карточки: красная, жёлтая, синяя. Это задания для всех игроков.</p> <p>Усложнение: в игру берётся 20 ковриков-островков (добавляется ещё два цвета розовый и зелёный — по 4 штуки каждого), соответственно игрок выбирает 5 карточек заданий соответствующих цвету «островков»</p> <p>Вариант 1. Педагог объясняет задания описанные на выбранных карточках — ребёнок должен их запомнить, но на каждом островке есть подсказки (дополнительные материалы: карточки с буквами, предметные картинки, фишки). Затем участник начинает движение по «островкам»: на каждом коврике определённого цвета он выполняет задание с карточки того же цвета (например, делит слово на слоги, стоит на одной ножке, подбирает слово на заданный звук и т. д.).</p> <p>При ошибке (повторение ответов за предыдущим игроком, неверное выполнение, не знает, как выполнить задание или сбивается и выполняет задание не соответствующее цвету «островка») ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто пройдёт дальше всех или доберётся до финиша без ошибок.</p> <p>Вариант 2. Аналогичен варианту 1, но на островках нет подсказок, все задания ребёнок выполняет самостоятельно.</p>

			<p>Вариант 3. Карточки-задания игрокам вытягивать не нужно. На «островках» лежат карточки с буквами или предметные картинки. Переправляться можно только по островкам с заданной буквой или наступать на «островок» с предметной картинкой, название которой начинается со звука соответствующего заданной букве.</p> <p>Возможно усложнение в зависимости от подготовленности детей, например: переправляться можно только по «островкам» на которых можно составить слог – СО. На каждом островке две предметных картинки, игроку нужно определить первый звук в словеназвании картинок, выделенные звуки произнести в слиянии и только тогда решить можно или нет наступать на данный «остров» (пары картинок: Сова + Окно = СО; Сок + Игрушки = СИ; Зонт + Остров = ЗО; Сухарик + Осы = СО и тд.)</p>
<p>Знакомство с буквами, чтение слогов и простых слов, составление предложений.</p>	<p>Последовательные этапы освоения грамоты формируют базовые навыки чтения и письма, развивают звуко-буквенный анализ и синтез, укрепляют связь между устной и письменной речью, обеспечивают понимание структуры языка и создают основу для свободного чтения, осмысленного восприятия текста и дальнейшего изучения грамматики и орфографии.</p> <p>Перенос учебной задачи в дошкольном детстве в двигательную, игровую деятельность позволяет задействовать дополнительные зоны мозга: двигательные и сенсорные области активно взаимодействуют с речевыми центрами. Благодаря этому связь между звуком, буквой и смыслом закрепляется на нескольких уровнях восприятия, что обеспечивает более глубокое и устойчивое освоение грамоты, а также способствует плавному переходу к систематическому обучению чтению и письму в школе. Такой подход делает обучение естественным, снижает тревожность и</p>	<p>«Азбучная тропа»</p>	<p>Вариант 1. На ленте выкладывают и закрепляют картинки в алфавитном порядке. Ребёнок шагает по тропинке, наступая на каждую картинку, и называет предмет на картинке и определяет первый звук в названии этого предмета.</p> <p>Вариант 2. Картинки на тропинке перемешивают. Задача ребёнка — пройти по тропинке и, шагая от одной картинке к другой, восстановить правильный алфавитный порядок, называя каждый предмет, его первый звук и соответствующую букву.</p> <p>Вариант 3. Часть картинок заменяют карточками с буквами (примерно половина на половину). Ребёнок шагает и называет для каждого элемента:</p> <ul style="list-style-type: none"> • если картинка — предмет и первый звук; • если буква — её название и пример слова, начинающегося на эту букву. <p>(пример: «Дом, звук [д], буква Д»; «Буква М, слово „мяч“»).</p> <p>Вариант 4. Все картинки заменяют карточками с буквами, выложенными в алфавитном порядке. Ребёнок шагает, называет каждую букву и подбирает слово на неё.</p> <p>Вариант 5. Буквы на тропинке перемешивают. Ребёнок должен пройти по тропинке, восстановить алфавитный порядок и назвать каждую букву, а также слово на эту букву.</p>
		<p>«Шагаем слова читаем»</p>	<p>Вариант 1. На игровом поле карточки с буквами (количество букв для игрового задания педагог определяет сам в зависимости от подготовленности игроков). «Шагаем слова</p>

поддерживает интерес ребёнка.

читаем» – ребёнок выполняет инструкцию, движется по «маршруту» (смотри вариант 1), запоминает буквы на которых он останавливался и их последовательность. После сигнала «Стоп!» называет какое слово у него получилось.

Вариант 2. Ребёнок-водящий сам загадывает слово и начинает свой «маршрут», а дети наблюдающие за его перемещением «читают» загаданное слово. Водящий останавливаясь на клетке с нужной буквой фиксирует внимание игроков хлопком в ладоши, на последней букве – двумя хлопками.