

Мастер-класс
«Веселая азбука»
для воспитателей
подготовительной группы



подготовила:
воспитатель
Киселева Екатерина
Юрьевна.

«АЗБУКА – К МУДРОСТИ СТУПЕНЬКА»



Русская пословица



• ИГРА «ВЫЛОЖИ БУКВУ»

Цель: развивать пространственные представления, воображение, зрительную память, внимание, совершенствовать мелкую моторику

Оборудование: счетные палочки, горох, фасоль, пуговицы, шнуровка, камешки-марблс

Ход игры: взрослый показывает ребёнку карточку с буквой, предлагает её внимательно рассмотреть, а затем просит выложить увиденную букву из счётных палочек, фасоли, гороха, камешек-марблс, соблюдая при этом правильное расположение всех ее элементов



• ИГРА «УГАДАЙ НА ОЩУПЬ»

Цель: учить тактильно узнавать буквы, развитие мелкой моторики рук

Оборудование: деревянные буквы, коробка с отверстиями

Ход игры: дети, не глядя в мешочек(коробку) засовывают руку и на ощупь определяют букву, спрятанную в мешочке(коробке), тем самым развивая мелкую моторику рук, тактильное ощущение и воображение

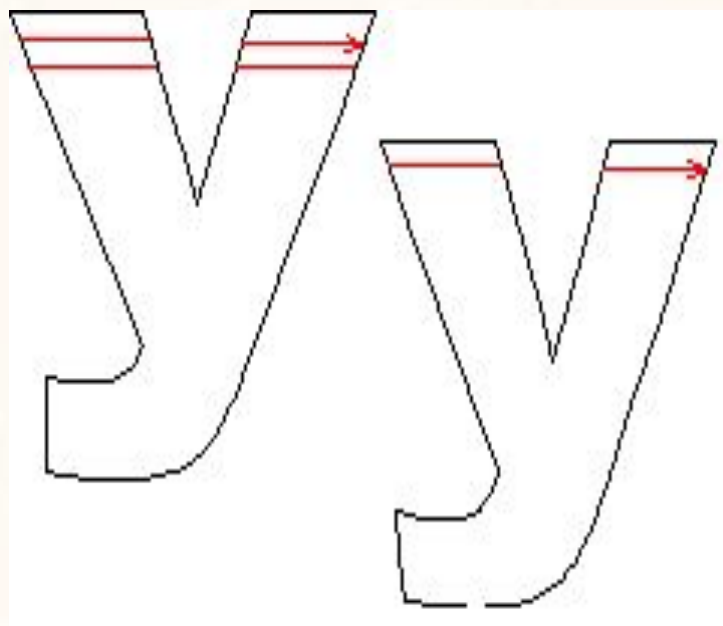


- **ИГРА « ЗАШТРИХОВАТЬ БУКВУ»**



развитие мелкой моторики, координации движения рук, зрительного восприятия, произвольного внимания, памяти, мышления, развития речи.

Ход: следует заштриховывать букву по образцу, не выходя за контуры.



• ИГРА «ДОРИСУЙ БУКВУ»

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать? Предложите дописать недостающие элементы, чтобы получилась буква. Игра развивает воображение, поможет предупредить ошибки при написании букв



Р	∧	┌	Л	┌
з	о	ь	у	┌
д	└	щ	>	└
л		1	└	○



• ИГРА «СОБЕРИ БУКВУ»

Игра по принципу разрезных картинок. Игра способствует не только запоминанию букв, но и развитию наглядно-действенного мышления, поможет предупредить ошибки в написании букв (зеркальное написание, написание «вверх ногами» и др.)

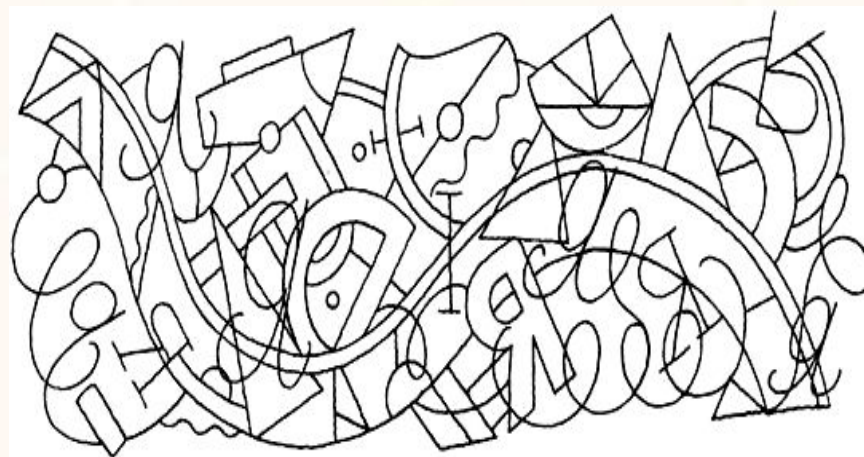
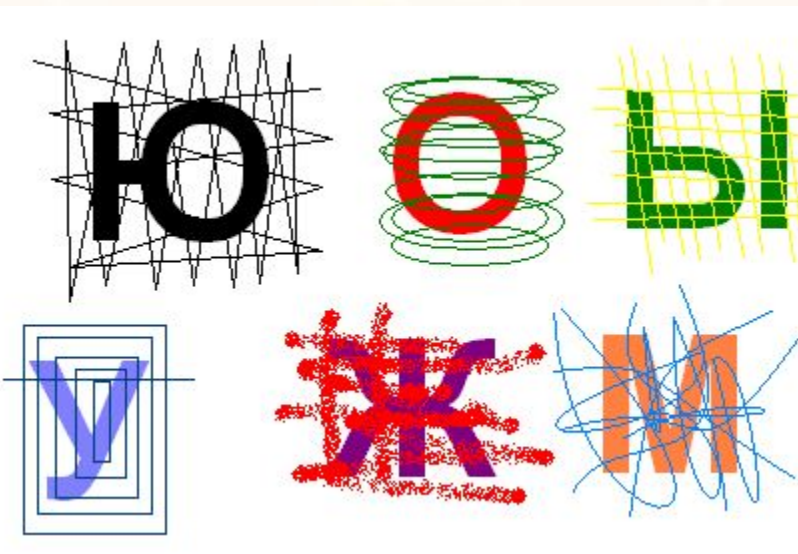
Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две, на четыре, на шесть, на восемь частей. Разрезка должна быть от самой простой до самой сложной. Чтобы детали букв не путать, лучше их изготовить разного цвета. Не забывайте спрашивать и называть, какая получилась буква!

• ИГРА «КАКИЕ БУКВЫ СПРЯТАЛИСЬ?»



Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались в этих картинках. Задания лучше нарисовать на отдельных листах. Если ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша, это поможет ему выделить букву на общем фоне.

Задание развивает зрительное восприятие





• ИГРА «НАЙДИ И ПОДЧЕРКНИ»

Для этой игры потребуется любые буквы с крупным шрифтом. Предложите ребенку, внимательно просматривая буквы, находить и подчеркивать нужную букву. Не забывайте спрашивать, какую букву он ищет? Букву можно обводить в кружок или зачеркивать и др. Задание полезно на всех этапах обучения (даже для читающих детей, так как тренирует еще и внимательность)

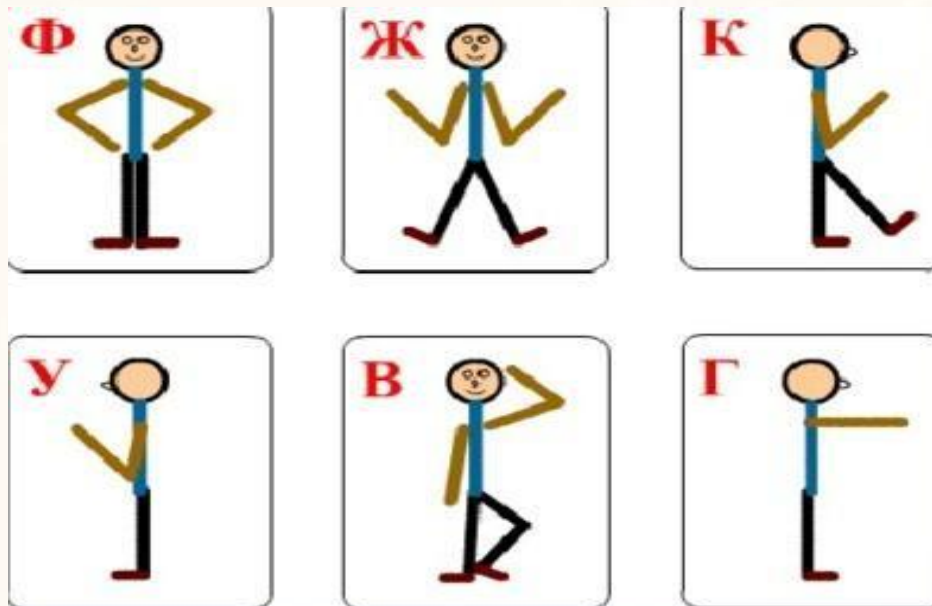
О	З	Я	Я	Я	З		
Я	Р	Я	О	Я	Р		
Р	О	Я	Р	Я	З		
З	Я	Я	З	Я	О	Я	О
		О	Р	Я	Р	Я	З
		Р	О	Я	Я	Я	Р

Ш	Н	Г	Н	И	Г	Ш	З
Г	З	Н		Н	З	И	
И	Н	Ш		И	Н	Ш	
Г	Н	И		Н	Г	Н	

• ИГРА «ТЕЛО-БУКВА»

оригинальный способ запоминания букв. Ребенок изображает букву с помощью всего тела. Можно загадывать такие “Тело-загадки”, а дети отгадывают, какая это буква. Затем можно поменяться ролями, ребенок будет загадывать, а вы отгадывать.

Подобные упражнения можно выполнять при помощи рук и пальцев



• ИГРА «ВЫЛЕПИ БУКВУ»

Использование техники лепки из пластилина позволяет создать яркий образ буквы, стимулировать работу зрительного анализатора. Проводя пальцами ведущей руки по вылепленной букве, мы развиваем тактильные ощущения и мелкую моторику рук..

Совместная и поочередная работа рук, обводящих контур вылепленной буквы, способствует развитию межполушарных связей. Мягкая структура пластилина оказывает расслабляющий эффект, что создает позитивный фон для коррекционной работы. Умение конструировать и реконструировать букву из пластилина, определять сходство и различие между графически сходными буквами развивает у детей мыслительные процессы, внимание и пространственные представления





**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ ☺**