

Игры по обучению грамоте для детейс ТНР подготовительной к школе логогруппе»

Подготовила:
учитель-логопед Шияненко Н.В.



МБ ДОУ «Детский сад №64»
г.Новокузнецк 2020г.

Грамота – базовые правила чтения и написания текстов на определенном языке.

Подготовка детей к обучению грамоте - это целенаправленный, систематический процесс по подготовке к овладению письмом и чтением

Обучение грамоте - это овладение умением читать и писать тексты, излагать свои мысли в письменной форме, понимать при чтении не только значение отдельных слов и предложений, но и смысл текста, т. е. овладение письменной речью. Обучающийся грамоте учится переводить звуки речи в буквы, т. е. писать, и воссоздавать по буквам звуки, т. е. читать.



Основные компоненты, которые входят в процесс обучения грамоте:

СФОРМИРОВАННОСТЬ ЗВУКОВОЙ СТОРОНЫ РЕЧИ, Т. Е. РЕБЕНОК ДОЛЖЕН ВЛАДЕТЬ ПРАВИЛЬНЫМ, ЧЁТКИМ ПРОИЗНОШЕНИЕМ ЗВУКОВ ВСЕХ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ГРУПП (СВИСТЯЩИХ, ШИПЯЩИХ, СОНОРОВ);

ПОЛНАЯ СФОРМИРОВАННОСТЬ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ, Т. Е. УМЕНИЕ СЛЫШАТЬ, РАЗЛИЧАТЬ И ДИФФЕРЕНЦИРОВАТЬ ЗВУКИ РОДНОГО ЯЗЫКА;

ГОТОВНОСТЬ К ЗВУКОБУКВЕННОМУ АНАЛИЗУ И СИНТЕЗУ ЗВУКОВОГО СОСТАВА РЕЧИ, Т. Е. ВЫДЕЛЯТЬ ГЛАСНЫЕ И СОГЛАСНЫЕ ЗВУКИ ИЗ СОСТАВА СЛОВА;

ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ С ТЕРМИНАМИ: "ЗВУК", "СЛОГ", "СЛОВО", "ПРЕДЛОЖЕНИЕ", ЗВУКИ ГЛАСНЫЕ, СОГЛАСНЫЕ, ТВЕРДЫЕ, МЯГКИЕ, ГЛУХИЕ, ЗВОНКИЕ.

ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ РАБОТАТЬ СО СХЕМОЙ СЛОВА, ПРЕДЛОЖЕНИЯ, РАЗРЕЗНОЙ АЗБУКОЙ И ВЛАДЕТЬ НАВЫКАМИ ПОСЛОГОВОГО ЧТЕНИЯ.



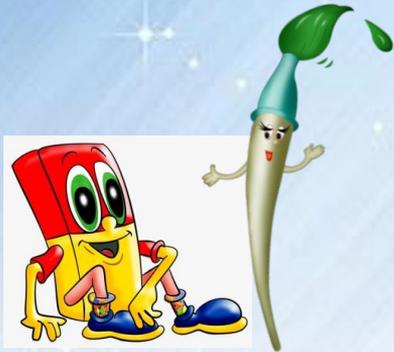
От того, как ребёнок в дошкольном возрасте овладеет грамотой, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом. И здесь, на мой взгляд, колоссальный вклад оказывают игровые технологии. Не секрет, что интерес к учебной деятельности у детей резко возрастает, если они включены в игровую ситуацию. Игра не возникает сама по себе, поэтому наша основная задача – открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его. И только тогда, ребёнок будет подчиняться определённым правилам, у него появится желание много узнать и добиться результата. А самое главное, что именно игра делает сложный материал понятным и доступным, скучный – интересным.



Применяемые мною на практике игры условно я разделила на следующие группы:

1.Игры с использованием ЛЕГО конструктора.

2.Дидактические настольно-печатные игры.



Игры с использованием ЛЕГО конструктора.

«Построй букву»

Цель: закрепить графический образ букв; развивать внимание, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО, картотека схем «ЛЕГО буквы».

Ход игры.

Дети конструируют из ЛЕГО- элементов графический образ пройденных букв.



«Выложи схему»

Цель: совершенствовать навыки звукового анализа слов; развивать внимание, зрительную память, мелкую моторику пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО, предметные картинки.

Ход игры.

Взрослый показывает ребенку картинку и предлагает выполнить звуковой анализ слова.

Ребенок поочередно называет звуки слова и выкладывает их в пирамидку.



«Звуковые пирамидки»

Цель: развитие фонематического слуха при различении гласных, согласных твердых и согласных мягких звуков; развитие фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО красного, синего и зеленого цвета.

Ход игры.

Взрослый называет ряд разных звуков. Ребенок строит башню из кирпичиков в соответствии с названным звуком: красный кирпичик - гласный звук, синий - согласный твердый, зеленый - согласный мягкий звук.



«Гусеница»

Цель: закрепить умения придумывать слова на заданный звук; развитие фонематического восприятия, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры.

Дети придумывая слова на заданный звук конструируют из ЛЕГО- элементов гусеницу.

Один кирпичик - одно слово. Выигрывает тот, у кого будет длиннее



«Подарки для роботов»

Цель: закрепить умения дифференциации звуков по твердости-мягкости; развитие фонематического восприятия, фонематического слуха, мелкой моторики пальцев рук.

Материал: конструктор ЛЕГО.

Ход игры.

Дети конструируют синего и зеленого роботов. Необходимо разложить перед ними предметные картинки с нужным звуком. Синий робот – картинки с твердым звуком, зеленый робот – картинки с мягким звуком.



2. Дидактические настольно-печатные игры.

«Ребусы»

Цель:
расшифровать слово.



«Сложи слово»

Цель: узнать слово,
составив его из первых
звуков в названии
картинок.



«Слоги»

Цель: по первому слогу
составить слово



**Игры на узнавание буквы ,
придумывание слова на
заданную букву.**



**Игры на выделение звука в
слове, его места (начало,
середина, конец,
определение количества
слов (элементарный
анализ)**



**Ребенок
самостоятельно
составляет слова
из кубиков.**



«Кто в домике живёт?»

Игра учит не только составлять слова, читать их но и развивает внимание, мелкую моторику детей.



Круговые тренажеры серии «Карусель»

Цель: повышают эффективность развития интеллектуальных способностей детей ; дети учатся сравнивать, характеризовать звуки, моделировать слова; подбирать буквы, читать по слогам.



«Прочитай по первым буквам»

Цель: по первым буквам картинки сложить слово и прочитать его



Игры с камушками марблс.

Цель: развивать умение читать по слогам;
развивать зрительную память, внимание, мелкую моторику.





Используя игровые технологии в своей педагогической деятельности, я пришла к выводу, что они позволяют успешно готовить к обучению грамоте дошкольников с ТНР.

Таким образом, игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Именно поэтому использование игровых технологий в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.