

Изучение алфавита- это главный шаг к образованию малыша, когда он начнет учиться и писать. Важно, чтобы ребенок не только произносил буквы правильно, но и знал их расположение в алфавите. Один из важнейших принципов в обучении дошкольника любому предмету и новому знанию- это удержание его интереса к изучаемой теме через игру. Для того, чтобы игра проходила увлекательно и интересно, понадобится яркая и красочная книга, в которой помимо буквы изображен предмет, который начинается на эту букву. Такое наглядное пособие всегда должно находиться на виду, чтобы буквы стали для ребенка привычным окружением. Во время занятий просим малыша найти в комнате предметы и игрушки, которые начинаются на изучаемую букву. Обязательно нужно не забывать повторять изученные буквы, чтобы к концу изучения алфавита не пришлось начинать все сначала. Искать буквы с ребенком можно везде- на рекламных плакатах, витринах магазинов. Текста там, как правило, мало, поэтому найти спрятавшуюся букву не составит большого труда. Во время занятий нужно делать акцент не только на том, как буква официально называется, но и какой звук обозначает. Когда несколько букв уже изучено, можно предложить малышу составлять слоги, маленькие слова.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Изучение алфавита через игру «Веселая азбука».

ЗАДАЧИ: Сформировать ассоциативные связи между буквами и предметами. Развивать внимательность и усидчивость, мелкую моторику руки, речь, память через художественное слово (стихи, скороговорки на букву алфавита).



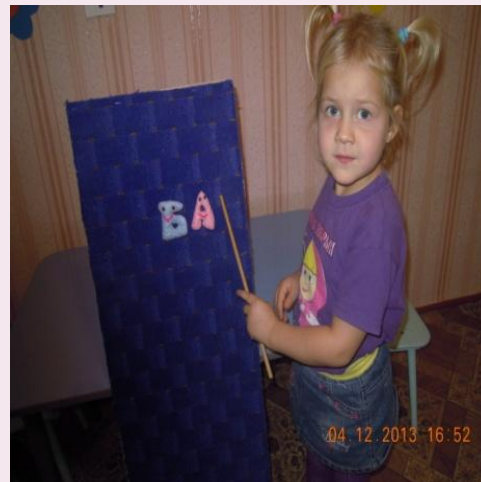
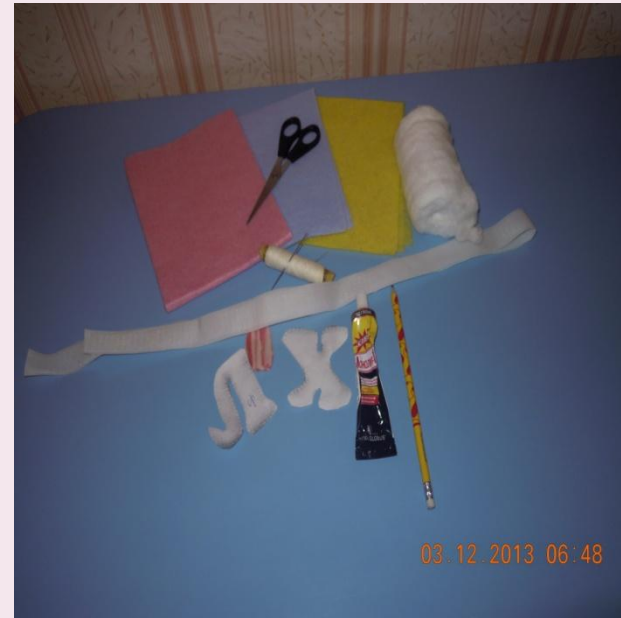
ПРЕЗЕНТАЦИЯ К ИГРЕ «ВЕСЁЛЫЙ АЛФАВИТ».



Подготовила : Токарева Т.Г.

КАК ЖЕ СДЕЛАТЬ ИГРУ «ВЕСЕЛЫЙ АЛФАВИТ»?

- 1.Подготовить материал: фетр или однотонную ткань, вату, нитки, иголку, клей, пуговицы для глаз, мулине, ленту-липучку, разные картинки.
- 2.Сделать шаблоны букв и выкройки на ткани.
- 3.Набить каждую букву ватой и сшить ее.
- 4.Приклеить глаза, рот и ленту-липучку.
- 5. Картинки на каждую букву приклеить в соответствии с алфавитом.
- 6. Сшить ткань как «книгу».
- 7. Игра готова.



КТО ХОЧЕТ РАЗГОВАРИВАТЬ, ТОТ ДОЛЖЕН ВЫГОВАРИВАТЬ ВСЕ ПРАВИЛЬНО И ВНЯТНО, ЧТОБ ВСЕМ БЫЛО ПОНЯТНО!

Известно, все дети любят играть с разными игрушками, причем как со сверстниками, так и со взрослыми.

Работая с детьми, мы замечаем, что у них часто отмечаются многочисленные нарушения произнесения звуков, их автоматизация происходит быстрее, если включать в работу различные игры и упражнения. Они помогут ребенку развить способность к действию, анализу и обобщению, предупредят появление дисграфических ошибок при обучении грамоте.

Предлагаем одну из них, которая называется «Твердый- мягкий».

Цель: Развивать фонематический слух, память, внимание, умение дифференцировать согласные звуки по твердости и мягкости; обучать звуковому анализу слов.

Материал: Разделенное на две части игровое поле с двумя вращающимися стрелками-зеленого и синего цвета; на поле наклеены картинки: на одной стороне такие, название которых начинается с твердого согласного, на другой- с парного мягкого согласного.

Ход игры:

Играют двое детей. Первый ребенок вращает синюю стрелку и называет предмет, выделяя первый согласный твердый звук в его названии. Потом вращает зеленую стрелку и находит слово с таким же согласным, только мягким (Кот- кит; мак-мяч; подушка- пирамидка) Если первый ребенок допустит ошибку, в игру вступает второй.

Усложнение игры: Взрослый предлагает по памяти назвать две картинки с парными по твердости или мягкости согласными.



Следующая игра- «Дорожки к картинкам».

Цель: развивать фонематический слух, память, внимание, умение дифференцировать звуки (З)- (Ж) в словах.

Материал: Игровое поле разделено на две части, на которые наклеены картинки со звуками (З) или (Ж) (вперемешку); в конце дорожек- мяч и машинка (картинки); фишки.

Ход игры: Участвуют двое. Ребенок называет картинку, передвигая фишку вперед. Если он допустил ошибку (искажил звук(Ж) или (З) в слове, то пропускает ход). Выигрывает тот, кто первым доберется до игрушек. Победитель выбирает игрушку (картинку) для игры и рассказывает, как он будет с ней играть.

Усложнение: Взрослый предлагает назвать по памяти картинки на своем игровом поле (только со звуком (З) или только со звуком(Ж)).



Спасибо за внимание!

