

ТИКО «ГРАММАТИКА» - учебно-дидактическое пособие обеспечивающее основательное изучение практической фонетики и предназначен для обучения грамоте. Состоит из квадратов с изображенными на них буквами русского алфавита, знаками препинания и предназначен для обучения детей чтению и письму. Набор «ГРАММАТИКА» позволяет составлять из букв слоги, слова, предложения, небольшие тесты, и превращает процесс обучения детей чтению в истинное удовольствие!



Для знакомства со звуками рекомендую использование следующих упражнений:

1. Игра «Как тебя зовут?»

На столе у ребёнка три схемы, в каждой из которых обозначен только первый звук фишкой красного, синего или зелёного цвета. Каждый дошкольник получает картинку с изображением любого животного. Задание: назвать картинку, выделяя первый звук, произнести этот звук отдельно, определить, какой этот звук, и решить, под какую схему

нужно поставить картинку, и поднять свою схему.

2. «Волшебный мешочек»

В мешочек сложите квадраты с известными ребенку буквами. Предлагайте вынимать буквы по одной, придумывать слово, начинающееся на эту букву. Если ребенок, вынимая букву, ошибается в названии, исправьте его, а букву опустите обратно в мешочек. Когда ребенок снова достанет эту букву, он уже назовет ее правильно.

Можно положить в мешочек и новые для ребенка буквы, но их должно быть не более 1-3 за 1 игру.

После нескольких игр с волшебным мешочком для поддержания интереса к игре положите в мешочек несколько мелких предметов. Это могут быть: скрепка, колпачок от фломастера, пуговица, пробка от пластиковой бутылки, счетная палочка, цифра из набора, геометрическая фигурка и т. п.

Вариант:

Предложите ребенку придумывать слова, которые заканчиваются на букву из мешочка.

3. «Магазин игрушек»

Организуем магазин. Разложим "на прилавке" разные игрушки: мячик, куклу, пирамидку, машинку и т. п. Продавец - это вы. Покупатель - ваш ребенок. Главное условие состоит в том, что товар можно купить, только правильно назвав первый звук слова и "заплатив" продавцу соответствующей буквой.

Поменяйтесь ролями: теперь вы - покупатель, а ребенок - продавец. Когда будете "покупать" игрушки, специально выбирайте неправильную букву. Продавец должен будет отказать вам в покупке и объяснить, почему он не может продать эту игрушку за предложенные вами "деньги".

Обратите внимание! Не нужно использовать для игры предметы, начинающиеся на буквы Е, Ё, Я, Ю.

Варианты:

Все дети любят играть "в магазин", но чтобы эта игра не наскучила, а также для запоминания большего количества букв, можно менять "профиль" магазина. Сегодня - это продуктовый магазин, а завтра - спортивный магазин. Продавайте посуду, овощи и фрукты, одежду и обувь, учебные принадлежности.

Очень удобно для этой игры использовать набор картинок. С помощью картинок вы сможете "продавать" не только те предметы, которые на самом деле выкладываются "продавцом" на воображаемый прилавок, но и "товары" гораздо большего размера, например: транспорт, мебель, деревья, цветы. Такие картинки пригодятся вам и для других игр.

4. «Логические цепочки»

Сидя рядом с ребенком, выложите цепочку из букв: А-Т-А-Т-А. Попросите угадать, какая буква должна быть следующей. Добавьте ее. Предложите снова внимательно посмотреть на цепочку букв и назвать, какая буква должна теперь быть следующей.

Добавьте ее. Продолжайте так по порядку отгадывать 3-5 последующих букв.

Это задание представляет собой логическую закономерность - правило чередования. Можно предлагать и другие виды чередования букв, например:

А-А-П-П-А-А-П-П
А-Л-Л-А-Л-Л-А
А-Л-А-П-А-Л-А-П и т.д.

Если ребенок затрудняется в выполнении задания, помогите ему, произнеся вслух всю цепочку букв, утрированно произносите названия букв по-разному (тихо и громко, высоким и низким голосом).

Это упражнение полезно для развития аналитических навыков, умения находить закономерности, поэтому можете возвращаться к нему и на более поздних этапах обучения (когда ребенок читает слоги, слова, предложения).



ИГРЫ С ТИКО КОНСТРУКТОРОМ «ГРАММАТИКА»



УЧИТЕЛЬ-ЛОГОПЕД
ФЕДОРОВА Е.И.