



Образовательный Центр "Лучшее Решение"
www.лучшеерешение.рф www.lureshenie.ru www.высшийуровень.рф
www.лучшийпедагог.рф www.publ-online.ru www.t-obr.ru www.1-sept.ru

**Использование наглядного моделирования при
обучении грамоте детей
старшего дошкольного возраста**

**Авторы:
Коваленко Марина Гайковна
и Сумина Валентина Михайловна
ГБОУ "Школа № 1370"
г. Москва**

Обучать интересно и эффективно – цель и задача любого педагога. Добиться этого сложно, но возможно.

Многолетний опыт работы с детьми с ОВЗ, показывает, что знания, полученные в занимательной и игровой форме, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче.

Пути реализации многочисленны, но в настоящее время одним из самых приоритетных методов обучения является **моделирование**.

Моделирование основано на принципе замещения реальных объектов предметами, схематическими изображениями, знаками.

Использование метода моделирования в обучении старших дошкольников грамоте активизирует познавательную деятельность детей, ведет к более глубокому осмыслению информации, а также облегчает понимание связей и отношений в мире звуков и букв.

Схематизация и моделирование помогают ребенку увидеть, сколько и каких звуков в слове, последовательность их расположения, связь слов в предложении и в тексте.

Использование схем в процессе подготовки к обучению грамоте позволяет менять характер деятельности детей: они получают возможность не только слышать свою или обращенную к ним речь, но и видеть её элементы.

Процесс обучения грамоте будет интереснее и эффективнее, если использовать игровые приемы с применением метода наглядного моделирования, который позволяет решить следующие задачи:

- познакомить детей с понятием “слово” и его протяженностью;
- образно представить структуру слова;
- научить интонационно, выделять звук в слове, называть слова с заданным звуком, находить позицию звуков в слове и соотносить со схемой, определять место звука в слове;
- определять последовательность звуков в слове;
- определять количество звуков в слове;
- изображать гласные и согласные звуки с помощью зрительных символов, различать твердые/мягкие звуки, вычленять словесное ударение, различать ударные и безударные гласные;
- сформировать навыки анализа и синтеза слов и предложений, подбора слов к заданной звуковой модели;
- научить графически, изображать предложение, придумывать предложение по схеме;

При подготовке к грамоте нами используется система дидактических игр и заданий с применением наглядного моделирования, с использованием следующих полифункциональных дидактических пособий и материалов.

Конструктор на ковролине "Малыш-гео"

Развивает фантазию, творческие способности, пространственное мышление, может использоваться для развития логического мышления и памяти.

Конструктор Банчемс. Его еще называют конструктор липучка или конструктор репейник, так как он на него очень похож.

Палочки Кюизенера.

Палочки Кюизенера просты и понятны, работу с ними дети воспринимают как игру. Эта методика универсальна.

Пособие «Логико –Малыш».

Принцип, на котором построено пособие, – это один контрольный прибор (планшет) и множество комплектов карточек по основным направлениям развития ребёнка-дошкольника. Комплекты карточек выпускаются для возрастов от 3 до 7 лет и сохраняют последовательность в изложении материала.

Древняя пословица гласит: «Я слышу – я забываю, я вижу – я запоминаю, я делаю – я понимаю».

Поэтому сегодня мы вам предлагаем игры, которые помогают в работе педагога и превращают обучение в интересное увлекательное занятие, на котором детям некогда скучать.

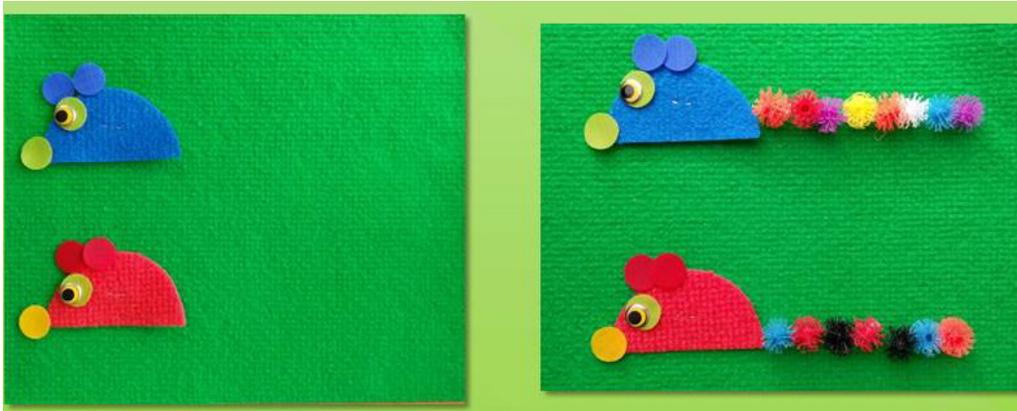
Игра «Мышки».



Цель игры: упражнять в дифференциации понятий «гласный» - «согласный твердый/мягкий» звук.

Инструкция: Ребенку предлагается назвать картинку, выделить первый/последний звук в названии изображенного предмета, определить какой звук - гласный или согласный. После этого ребенок «отдает» картинку Мышке (гласный звук – красная мышка, согласный твердый – синяя мышка, согласный мягкий – зеленая мышка и т.д.)

Игровое задание «Разноцветные хвостики».



Цель: Развивать фонематический слух. Упражнять в умении придумывать слова с заданным звуком/в начале, середине, в конце слова/. Развитие глазомера, умения работать в команде.

Инструкция: Дети делятся на команды, каждой команде предлагается придумать как можно больше слов на заданный звук. После называния слова, каждая команда прикрепляет одну липучку к мышке, чем больше слов, тем длиннее хвостик. В конце подводятся итоги.

Варианты: придумывание слов, заканчивающихся на заданный звук, слов из разного количества слогов.

Игра «Ну-ка звуки встаньте в ряд!»

Цель: Развивать фонематический слух. Совершенствовать звуковой анализ слова. Закреплять умение различать твердые, мягкие согласные и гласные звуки. Учить определять первый (второй, последний) звук в слове.

Инструкция: Детям предлагается интонационно последовательно выделить звуки в слове и выложить звуковую схему. Для выкладывания можно использовать конструктор на ковролине, конструктор-репейник.

Вариант игры: Детям предлагается подобрать картинки к звуковым схемам.



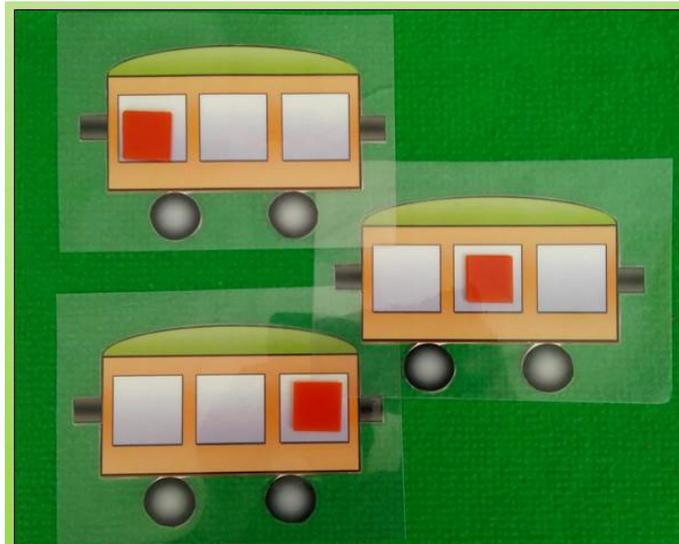
Игра «Звуки на веревочке».

Для закрепления навыка звукового анализа можно использовать крупные бусы, кольца от пирамидки, пуговицы, красного, синего, зеленого цвета.

Игра «Вагончики».

Цель: Упражнять детей в определении позиции заданного звука в словах. Развивать пространственные отношения, фонематический слух. Совершенствовать тонкую моторику пальцев рук.

Инструкция: Детям предлагается послушать слово и определить где находится заданный звук. После этого они отмечают фишкой окошко в вагончике в соответствие с позицией звука в слове.



Игра «Сложи букву», «Полубуква».

В ходе подготовки дошкольников к обучению грамоте дети знакомятся с буквами. Мы на практике не раз убеждались в том, что дети нередко испытывают затруднения при запоминании графического образа буквы.



В своей работе мы букву произносим как звук. Говорим, что буква читается. Просим детей посмотреть на букву и представить, на что она похожа. Все ответы принимаются, и предлагается свой вариант, в котором картинка похожа на букву и начинается на данный звук (с - сыр, т – труба).

Рассматриваются элементы, их количество. Можно предложить стишок для запоминания образа буквы. Например, при знакомстве с буквой С, мы заучиваем стишок:

Села мышка в уголок,
Съела сыра кусок.

Запоминание образа буквы можно организовать по-разному, с использованием различных анализаторов.

- Выложить печатную букву из карандашей, счётных палочек, шнурков, верёвочек;
- Написать букву пальчиком на манке или другой мелкой крупе;
- Выложить букву из крупных и мелких пуговиц, бусинок,
- фасоли и другие мелкие предметы;
- Вырывать из бумаги образ буквы;
- Выкладывание букв из липучек, палочек Кюизенера.

6. Схемы предложений, слоговые схемы.



Игра «Чудесный мешочек».

Цель: совершенствование тактильных ощущений и восприятия; формирование умения узнавать и называть предметы; развитие речи.



Эта весёлая игра поможет ребёнку быстрее запомнить буквы и научиться придумывать слова на звуки, которые обозначает эта буква. А всё, что для неё нужно — пластмассовые буквы из набора и мешочек.

Дети по очереди нащупывают в мешочке букву, отгадывают ее на ощупь, достают из мешочка.

Вариант: Предложите ребёнку придумывать слова, которые заканчиваются на букву из мешочка. Не используйте для этого задания буквы Б, Д, В, Г, Ж, З, т. к. в конце слова они слышатся по-другому. Можете придумывать слова, в которых есть вытасценная буква (независимо от ее места в слове).

9. «Логико-малыш».

В начале работы с планшетом "ЛОГИКО-Малыш" необходимо расположить все фишки в нижнем ряду. Затем выбрать карточку из комплекта и вставить ее в планшет вопросной стороной к себе (сверху зеленая полоса с вопросом).

Внимательно рассмотрите карточку. Вы видите 6 изображений на основном поле (они отмечены кружками, стрелочками или



другими знаками в цвет фишек) и 6 изображений в правом вертикальном ряду. Между ними нужно найти логическую связь - подобрать пары.

Выберите одно изображение основного поля, найдите фишку соответствующего цвета и передвиньте ее к правильному ответу в правом ряду карточки. Таким образом, выполните остальные задания.

Переверните карточку для проверки результата. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпасть.

На ответной стороне расположены дополнительные вопросы или темы для бесед. В нашей группе это пособие пользуется огромной популярностью среди детей.

Подводя итог проделанной целенаправленной и систематической работы, можно сделать выводы, что использование метода наглядного моделирования в процессе подготовки дошкольников к обучению грамоте вызывает интерес детей к сложному материалу, облегчает и ускоряет процесс его усвоения и запоминания, дает возможность в течение 30 минут поддерживать работоспособность даже у детей с неустойчивым вниманием, помогает детям усвоить навыки звуко–слогового анализа и синтеза слова, анализа и синтеза предложения, активизирует самостоятельность мышления, формирует приёмы работы с памятью, формирует умение детей видеть главное, систематизировать знания. Делает эти процессы интересным и, увлекательным и для детей, позволяет достигать устойчивых положительных результатов.

Список литературы:

1. Горчакова А.М. Формирование фонематических процессов. // Журнал «Логопедия». – 2003. - № 1-2. – С.28-30.
2. Кудрова Т.И. Моделирование в обучении грамоте дошкольников с недоразвитием речи.// Журнал «Логопед в детском саду». – 2007. - № 4 (19). – С.51-54.
3. Стужук Ю.О., Лагутина С.А. Использование занимательного наглядного материала в обучении грамоте детей с фонетико-фонематическим недоразвитием речи. // Научно-методический журнал «Логопед». – 2008. - № 1. – С.79-84.
4. Смышляева Т.Н., Корчуганова Е.Ю. Использование метода наглядного моделирования в коррекции общего недоразвития речи дошкольников. // Сборник материалов «Логопед» для ДОУ. – М.:ТЦ Сфера, 2005.-80с. – (Приложение к журналу «Управление ДОУ»)- С.7-12.