

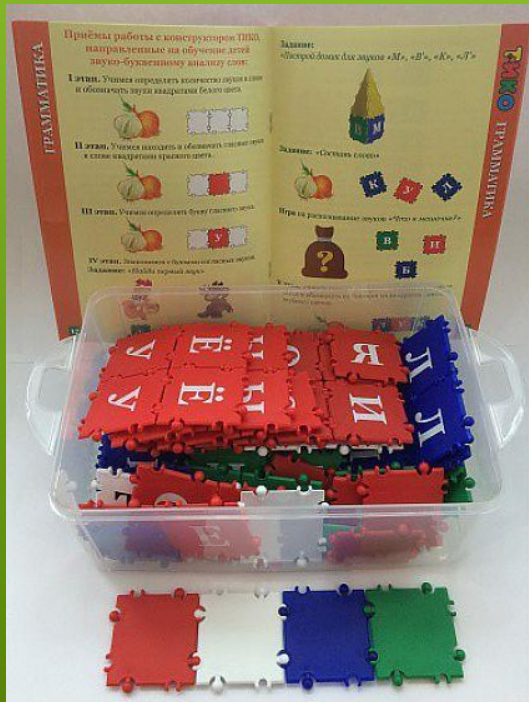
РАЗВИТИЕ РЕЧИ И ФОРМИРОВАНИЕ
ФОНЕТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ
КОНСТРУКТОРА ТИКО «ГРАММАТИКА»



«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОНСТРУКТОРА ТИКО»

ТИКО

ТРАНСФОРМИРУЕМЫЙ ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР для ОБУЧЕНИЯ



ФУНКЦИИ КОНСТРУКТОРА **ТИКО**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ:

- ▶ - систематизируют знания детей о геометрических представлениях (за счёт целостного видения фигуры);
- ▶ - способствуют лучшему восприятию информации (за счёт интеграции зрительного и тактильного восприятия);
- ▶ - формируют навыки пространственного, абстрактного и логического мышления.



РАЗВИВАЮЩАЯ:

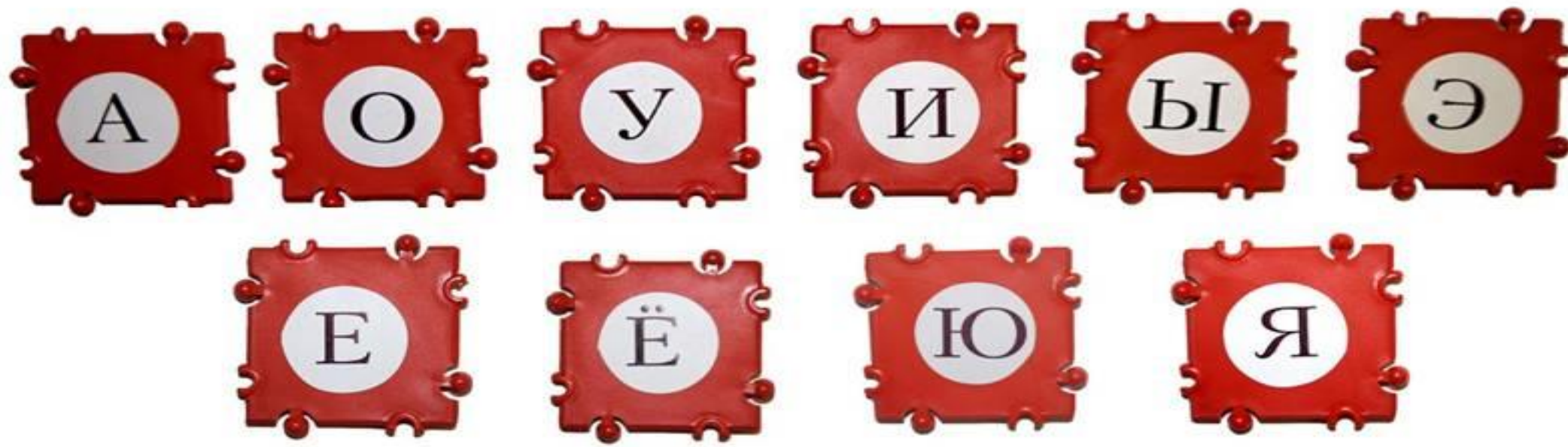
- ▶ - улучшают моторику рук (за счёт постоянной работы с деталями конструктора);
- ▶ - развивают творческие способности (возможность создавать оригинальные конструкции);
- ▶ - прививают художественный вкус и эстетическое восприятие (за счёт яркости и многообразия получаемых цветовых решений).

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ:

- ▶ - воспитывают интерес к предмету (за счёт необычной формы задания);
- ▶ - тренируют дисциплину (за счёт сильной вовлеченности в создании).

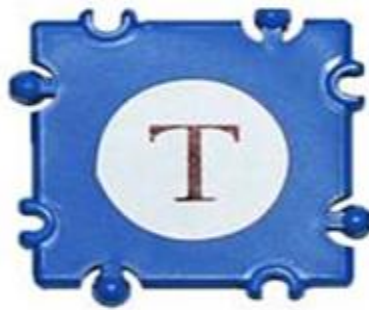
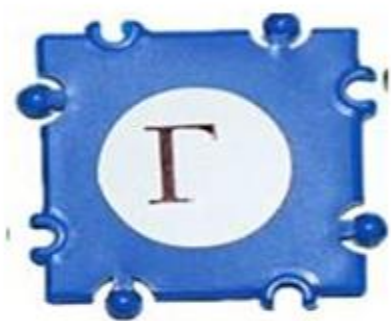
Конструктор ТИКО - набор "Грамматика"

Гласные буквы 10 букв



Конструктор ТИКО - набор "Грамматика"

Твёрдые согласные звуки



Конструктор ТИКО - набор "Грамматика"

Мягкие согласные звуки



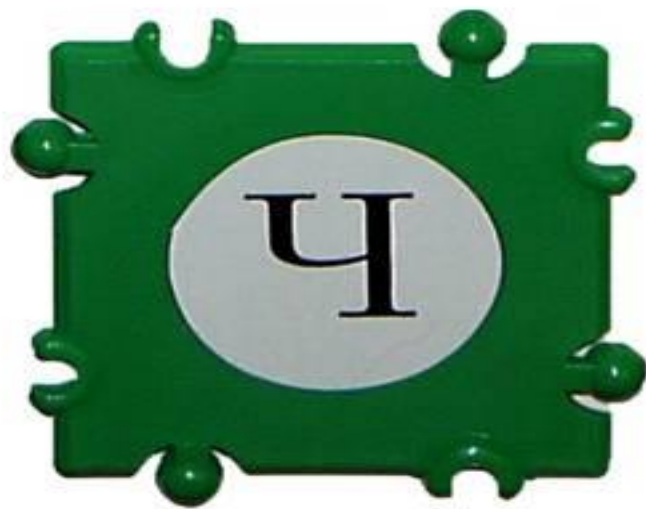
Шипящие согласные



Конструктор ТИКО - набор "Грамматика"

Всегда мягкие

3 звука



Конструктор ТИКО - набор "Грамматика"

Всегда твёрдые
3 звука



ИГРЫ и УПРАЖНЕНИЯ с конструктором ТИКО «Грамматика»



► **«Раз ступенька, два ступенька»**

Цель: учить делить слова на слоги, выполнять звукобуквенный анализ слов. Развивать фонематический слух, умение соотносить звук с буквой.

- *1 вариант.* Педагог предлагает детям картинку, которую они должны назвать. Затем это слово они делят на слоги, считают их и выкладывают первый слог или все слово.
- *2 вариант.* Педагог выставляет картинку и предлагает детям выполнить звуковой анализ слова.
- *3 вариант.* Дети самостоятельно выполняют звуковой анализ слова по предлагаемой картинке. Затем обозначают каждый звук буквой.

- ▶ **«Волшебный мешочек»** *Цель:* запоминать буквы, учиться придумывать слово на заданную букву. В мешочек сложены квадраты с известными ребенку буквами. Предлагается вынимать буквы по одной, придумывать слово, начинающееся на эту букву. Если ребенок, вынимая букву, ошибается в названии, исправить его, а букву опустить обратно в мешочек. Когда ребенок снова достанет эту букву, он уже назовет ее правильно. Можно положить в мешочек и новые для ребенка буквы, но не больше 3-х.

• **«Магазин игрушек»** *Цель:* учиться определять первый звук в словах, находить соответствующую букву.

Разложить «на прилавке» разные игрушки: мячик, куклу, пирамидку, машинку и т.п. Продавец – педагог, покупатель – ребенок. Главное условие состоит в том, что товар можно купить, только правильно назвав первый звук слова и «заплатив» продавцу соответствующей буквой.

Затем можно поменяться ролями: теперь педагог – 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», чтобы эта игра не наскучила, а также для запоминания большего количества букв, можно менять «профиль» магазина. Сегодня – это продуктовый магазин, а завтра – спортивный. Очень удобно использовать набор картинок. С помощью картинок можно «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.

- ▶ **«Дружилки»** *Цель:* запоминать буквы, учиться придумывать слова на буквы, развивать воображение, развивать речь. Разложить картинки с животными на одном столе, а буквы на другом столе. Играть по очереди. Сначала педагог берёт любую картинку и придумывает, с какой буквой хотело бы дружить животное, на ней изображенное.
- ▶ Например, СЛОН хотел бы дружить с буквой Х, потому что у него есть хобот, а КОШКА с буквой М, потому что ловит мышек. Найти соответствующую букву, рассказать, почему животное хочет дружить с этой буквой. Следующий ход ребенка. Дать ему возможность выбрать картинку из разложенных на столе. Если ребенок не может придумать букву к этой картинке, помочь ему: задать вопрос-подсказку.
- ▶ Например, ребенок выбрал картинку с КРОЛИКОМ, спросить ребенка, что любит есть кролик (морковку - выбирает букву М).

- ▶ **«Угадай слово»** Цель: развитие умения проводить звуко - буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.
- ▶ Педагог ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, м -л-к- (молоко), с-п-г- (сапоги) и т.д., а дети отгадывают слово. Игра может идти индивидуально и по группам.
- ▶ Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры педагог спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

▶ «Живые буквы»

- ▶ Цель: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звуко - буквенный анализ.
- ▶ *1 вариант.* Каждому ребенку даётся по одной букве. Педагог называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.
- ▶ *2 вариант.* Педагог дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.
- ▶

▶ **«Волшебники»**

- ▶ Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.
- ▶ Если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание.
- ▶ В начале игры педагог говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов.
- ▶ **1-е задание.** Превратите одно слово в другое, убрав квадрат с лишней буквой:
 - ▶ *1-й вариант:* муха, беда, двор, шарф;
 - ▶ *2-й вариант:* крот, волк, смех, борщ, риск.
- ▶ **2-е задание.** Измените одну букву так, чтобы получилось новое слово:
 - ▶ *1-й вариант:* рука (мука или река), кожура (конура), май (чай), жук (лук), белка (булка);
 - ▶ *2-й вариант:* нож (нос), сын (сон), лед (мед), дочка (бочка), салют (салат).
- ▶ **3-е задание.** Из слова убежали все гласные. Попробуйте угадать, что это за слова, расставив гласные правильно:
 - ▶ *1-й вариант:* ш_к_л_д (шоколад), к_р_н_д_ш (карандаш);
 - ▶ *2-й вариант:* п_т_л_к (потолок), т_л_в_з_р (телевизор).
- ▶ **4-е задание.** Составить слова из первых слогов указанных слов:
 - ▶ *1-й вариант:* город – ложка – варенье (голова), атаман – курица – лава (акула);
 - ▶ *2-й вариант:* солнце – батон – карандаш (собака), коробка – локоть – колбаса (колокол).
- ▶

► **«Как тебя зовут?»**

- Цель: знакомить со звуками, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.
- 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.

► «Забавный звук»

- Цель: знакомить со звуками, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.
- Ребёнку предлагается положить перед собой три фишки: красную, синюю и зелёную. Педагог называет звук, дети, услышав его, повторяют и определяют какой он, поднимают соответствующую фишку.



- ▶ **«Найди свой домик»**
- ▶ Цель: знакомить с буквами, развивать навык звуко-буквенного анализа, фонематический слух.
- ▶ Все дети получают по одной гласной букве, а два ребёнка берут фишки: один - синюю, второй – зелёную. Эти дети – ведущие. Дети – буквы гуляют по кабинету, по сигналу педагога они должны занять свое место в синем или зелёном домике.
- ▶ Каждый ведущий проверяет буквы и пропускает в свой домик только те из них, которые пишутся после его согласного звука.

▶ «Составляй – ка»

- ▶ Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.
- ▶ Педагог предлагает детям придумать и составить слоги с заданным звуком. Ребёнок составляет слоги, а затем их прочитывает. В данном упражнении рекомендуем предлагать автоматизируемые звуки (они индивидуальны у каждого ребёнка), например, РА – РО – РУ - РЫ ...

▶ «Превращение слога»

- ▶ Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, дифференцировать звуки.
- ▶ Педагог называет детям слоги, КА – КО – КУ...
- ▶ Детям необходимо «превратить» заданный слог в противоположный по принципу твёрдости – мягкости, например, КЯ – КЁ – КЮ...

- ▶ **«Придумай слово по модели»**
- ▶ Цель: работать со словами, развивать словарный запас, фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа
- ▶ Дети должны придумать слова в соответствии с заданной моделью, например, синяя фишка – красная – синяя (слова: мак, рак, сок и т.д.).

▶ «Превращение слова»

- ▶ Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа.
- ▶ Дети собирают слово БУЛКА и получают задание превратить его в слово БЕЛКА. Что изменилось? Как изменилась звуковая модель? Почему?

► «Заменяй – ка»

- Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа.
- Педагог называет слова, например, БАНКА. Предлагает детям заменить первый звук на звук «р» и назвать новое слово, собрать его из букв конструктора. Получается – РАНКА.



- ▶ **«Собери слова из букв»**
- ▶ Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.
- ▶ Перед каждым ребёнком лежат буквы в разnobой, например, О Т С Л. Ребёнку необходимо собрать буквы так, чтобы получилось слово, например, СТОЛ.

▶ **«Допиши пропущенные слоги»**

- ▶ Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.
- ▶ На столе у ребёнка выложены слова, в которых пропущен один из звуков или слогов, например, К...Т, БА...БАН. Ребёнок должен определить, какой слог потерялся, а затем «вставить» его на место пропуска, например, РА.

► **«Найди все слова в цепочке»**

- Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.
- Перед детьми представлена длинная цепочка букв. Ребёнку нужно поделить эту цепочку на слова, выделяя каждое, например, СЫРОЗАЯЦИРКОТИР. Слова: СЫР, ЗАЯЦ, ЦИРК, КОТ, ТИР.

▶ « Угадай слово»

- ▶ Цель: развивать навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.
- ▶ Педагог отстукивает ритмическую структуру слов, например, два раза, а ребёнок придумывает и выкладывает слово, состоящее из 2 слогов, например, МУХА.

МИНУТЫ РАДОСТИ

▶ тико-изобретатели





Я ПРИНЦЕССА!



СТАКАН



ИГРА «КАК МЕНЯ ЗОВУТ?»



ДОМИК В ДЕРЕВНЕ





ВОЛШЕБНЫЙ
СУНДУЧОК



ДЕТСКАЯ
ПЛОЩАДКА



ГУСЕНИЦА



ИГРА - КЛАССИКА



ПАПЕ – ГАЛСТУК!



ПТИЦА СЧАСТЬЯ



Я – ШАХТЕР!



ВОЛШЕБНЫЙ СУНДУК



ПОСЕЛОК ДАЧНИКОВ



ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ





ИГРА «КАК МЕНЯ ЗОВУТ?»



ЩЕНОК



РЕФЛЕКСИЯ

Вот и подошел к концу наш необычный мастер-класс по конструктору ТИКО грамматика.

Я хочу вам предложить поделиться своими впечатлениями о проделанной работе и собрать это слово.











СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

