

Консультация для родителей. «Учим грамоте играя!»

Подготовила: учитель-логопед
Черкашина Г.Н.

Как учить дошкольника грамоте, не вступая в противоречия с задачами и методами школьного обучения. Какими знаниями, умениями и навыками должны владеть не только педагоги, для того, чтобы обучение в школе не вызывало затруднений как у детей, так и у родителей.

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, сонорных);
- сформированность фонематических процессов, т. е. умение слышать, различать и дифференцировать звуки родного языка;
- готовность к анализу и синтезу звукового состава речи, т. е. выделять начальный гласный из состава слова; анализ гласных звуков; анализ слогов; слышать и выделять первый и последний согласный звук в слове;
- знакомство с терминами: "звук", "слог", "слово", "предложение", звуки гласные, согласные, твердые, мягкие
- умение работать со схемой слова, предложения.

Вспоминаем вместе!

Все, что мы говорим, читаем, пишем - **речь**. Речь бывает: устная и письменная. Состоит наша речь из слов. **Слова** складываются в предложения. **Предложения** – это слова, связанные между собой по смыслу. Слова делятся на **слоги**, состоят из **звуков**.

Звуки бывают - гласные, согласные.

Звуки мы слышим, произносим, а буквы пишем.

Гласные звуки – это звуки, при произнесении которых воздушная струя выходит свободно, ей не мешают ни губы, ни зубы, ни язык, поэтому гласные звуки умеют петь. **Гласные звуки обозначают красным цветом. АОУЫИЭ – 6 звуков; +еще 4 гласные буквы ЕЁЮЯ – состоят из двух звуков – ЙЭ; ЙО; ЙУ; ЙА (но это еще рано, на следующий год)**

Согласные звуки - это звуки, при произнесении которых воздушная струя встречает преграду.

Свободно выходить ей мешают или губы, или зубы, или язык. Некоторые из них можно тянуть

(ССС, МММ) но петь их нельзя.

Согласные звуки могут быть мягкими или твёрдыми.

Твердые согласные звуки обозначают, синим цветом.

Мягкие согласные – зеленым.

КИТ КОТ ЛИС ЛЕС ЛУК ЛЮК

Чтобы поддержать интерес ребенка давайте поиграем!

1. Запоминание образа буквы можно организовать по-разному:

- написать букву в воздухе, на столе;
- 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 т. д.;
- вырывать, вырезать из бумаги образ буквы;
- вылепить из пластилина, теста;
- написать на плакате букву разных размеров, разного цвета;
- выбрать (подчеркнуть) нужную букву в тексте.

2. Игра «Кто придумает больше слов на заданный звук?»

Например:

М – мак, мышь, мох, машина...

М – медведь, мёд, мята...

3. Игра «Цепочка»

Каждая из команд называет по цепочке слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова.

4. Выберите из всех, предложенных, **только картинки с заданным звуком.**

5. «Что бывает?»

Цель: развивать речь, мышление, остроумие ума.

Играя с ребенком в эту игру, необходимо задавать вопросы, касающиеся самых разнообразных свойств предметов, что дает возможность различать вещи по форме, цвету, размеру и т.д.

Например, можете задавать такие вопросы:

Что бывает красным? (клубника, арбуз, кирпич, крыша);

Что бывает глубоким? (тарелка, озеро, речка, колодец);

Что бывает колючим? (кактус, ежик, роза, елка);

Что бывает душистым? (духи, мыло, цветок, шампунь).

Также можно спрашивать: что бывает круглым? высоким? пушистым? широким? твердым? белым? горячим? и т.д.

6. «Какое слово длиннее?» - деление на слоги

Называть ребенку пары слов, одно из которых должно быть длинным, а второе – коротким. Задача малыша – на слух определить, какое из сказанных слов длиннее, а какое короче.

7. «Измени один звук»

рука (мука или река), кожа (конура), май (чай), жук (лук), белка (булка).

нож (нос), сын (сон), лед (мед), дочка (бочка), салют (салат).

8. «Продолжи слово»

Цель: развивать речь, звукобуквенный анализ, сообразительность, реакцию, пополнить словарный запас.

Разделиться на две команды. Игрок первой команды берет мяч, называет любой слог и кидает мяч игроку второй команды. Тот должен назвать свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом они составили целое слово, затем назвать свой слог, бросая мяч игроку первой команды и т.д. Например, если первый игрок назвал слог НО, второй может сказать РА (чтобы получилось слово «нора») и назвать свой слог, допустим, тоже РА. Получивший мяч, может продолжить, сказав «кета», и начать новое слово.