

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»  
СП «Детский сад № 46»**

**«НАВИГАТОР»,  
многофункциональное пособие  
в работе с детьми по обучению грамоте**

**Учитель – логопед Лисина Е.С.**

**г. Краснокамск, 2022 год**



## Методические рекомендации к использованию многофункционального пособия «Навигатор» для детей старшего дошкольного возраста

Подготовка детей дошкольного возраста к овладению грамотой является актуальной и включает в себя: овладение звукобуквенным, звуко-слоговым и лексико – синтаксическим анализом и синтезом.

Педагогическая практика показывает, что подготовленные к школе дети чувствуют себя более уверенно и имеют больше перспектив для успешного обучения в школе.

Одним из методов подготовки к обучению грамоте является **использование дидактических игр и упражнений.**

**Основная цель использования пособия:** способствовать развитию и совершенствованию навыка звукобуквенного анализа, умения дифференцировать гласные и согласные буквы, выполнять звуковой анализ с опорой на звуковую схему, определять связь звука с его графическим образом. Учить самостоятельно определять длинные и короткие слова, развивать фонематическое восприятие, речь, совершенствовать внимание, быстроту реакции, мелкую моторику.

Предложенное пособие не привязывает ребенка к классическим упражнениям за столом, а предполагает выполнение заданий в сочетании с движением.

Многофункциональность пособия обеспечивается большой вариативностью заданий и осуществления значительного количества дидактических игр с этим пособием.





Пособие предполагает игры и упражнения на полу, занимаясь с которыми ребенку нужно совершать шаги или какие-то передвижения. Дидактические игры с движением по яркому разноцветному пособию значительно улучшают усвоение материала, делают процесс обучения занимательным, эффективным и здоровьесберегающим. Пособие используется учителем-логопедом на индивидуальных занятиях, в работе в парах, так же инструктором по физической культуре и педагогом - психологом.

*В начале игры ребенок располагается в первом секторе - квадрате и по мере выполнения задания переходит в следующий сектор – квадрат.*

### **СЕКТОР 1: Круги Луллия «Соедини букву с изображением»**

**Описание:** педагог обращает внимание ребенка, что на маленьком круге из 8 секторов изображены буквы (А, Б, В, Г, Д, Е, Ё, Ж), на втором – предметы, названия которых начинаются с этих букв (арбуз, банан, волк, гусь, дом, енот, ёж, жук). Ребенку необходимо соединить букву с изображением.





### **СЕКТОР 2: Упражнение «Красный и синий мячи»**

**Описание:** педагог произносит гласные и согласные звуки (А, Я, О, Ё, У, Ю, Ы, И, Э, Е; Н, М, Л, Р, В).

Руку с красным мячом ребенок поднимает, если услышит гласный звук, руку с синим мячом, если услышит согласный. Затем педагог и ребенок меняются.

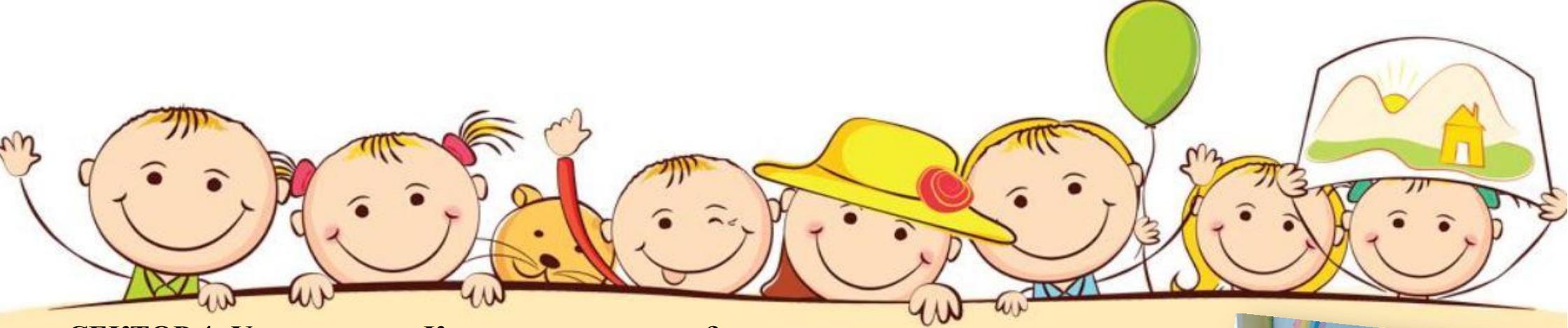


### **СЕКТОР 3: Упражнение «Что бывает?»**

**Описание:** педагог задает вопросы, касающиеся самых разнообразных свойств предметов, что дает возможность различать вещи по форме, цвету, размеру и т.д.

Вопросы:

- Что бывает красным? (клубника, помидор, арбуз, кирпич, крыша, мак)
- Что бывает глубоким? (тарелка, озеро, речка, колодец)
- Что бывает колючим? (кактус, ёж, роза, елка)
- Что бывает душистым? (ландыш, духи, мыло, шампунь)
- Что бывает круглым? Высоким? Пушистым? Широким? Твердым? Белым? Горячим? и т.д.



#### **СЕКТОР 4: Упражнение «Какое слово длиннее?»**

**Описание:** на магнитной доске педагог располагает картинки: груша – шар (лев – машина, корзина – петух и т.д.), ребенок рассматривает их и называет какое слово длиннее.



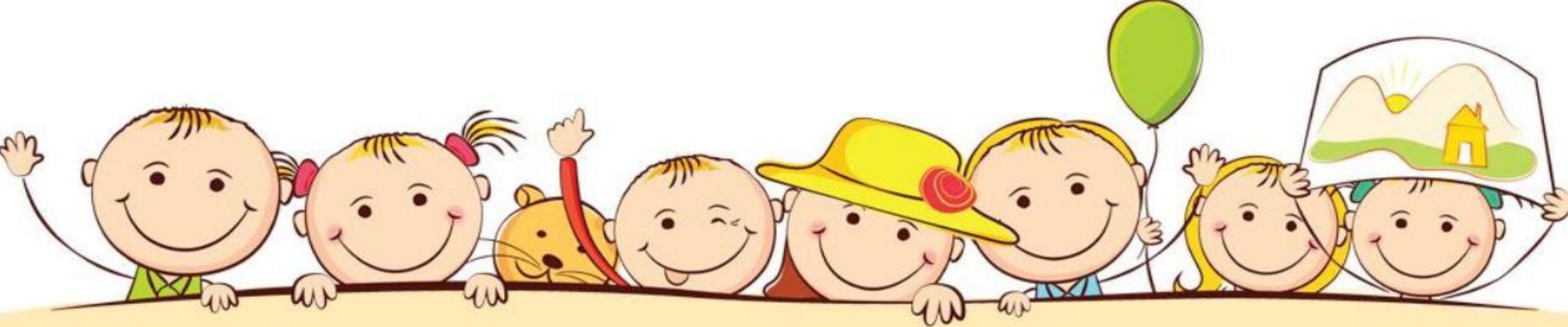
#### **СЕКТОР 5: Творческое задание «Знакомство с буквой»**

**Описание:** ребенку демонстрируется печатная буква. Он отыскивает ее в раздаточном материале (магнитная азбука), ощупывает пластмассовую букву пальцами, определяя, на что похожа буква.

**Усложнение:** ребенку завязывают глаза и дают в руки букву, он должен угадать, что это за буква.

Затем взрослый предлагает вылепить букву из пластилина, выложить из пуговиц, палочек, нарисовать букву на песке.





### **СЕКТОР 6: Упражнение «Продолжи слово»**

**Описание:** педагог называет слог и кидает мяч ребенку, он должен добавить свой слог или несколько слогов так, чтобы вместе с первым слогом получилось составить целое слово, затем называет свой слог и бросает мяч педагогу. Например, НО – РА, РА – КЕТА.

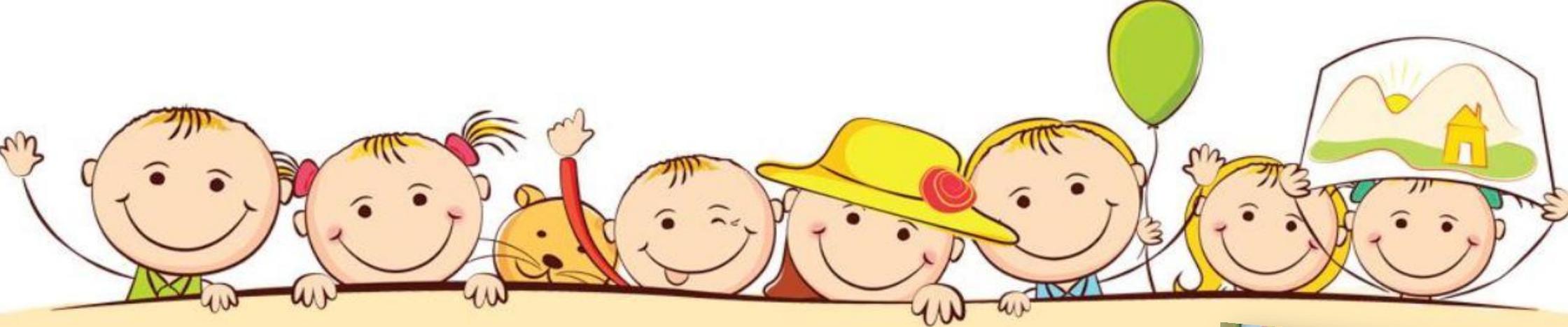
### **СЕКТОР 7: Упражнение «Угадай слово»**

**Описание:** педагог ставит на наборное полотно магнитные согласные буквы и прочитывает их, например М-Л-К- (молоко), С-П-Г- (сапоги), К-Р-В (корова) и т.д., а ребенок отгадывает слово. Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов.

### **СЕКТОР 8: Дидактическая игра «Найди картинку»**

**Описание:** ребенку предлагается к буквам Б и П подобрать картинки, названия которых начинаются с этих букв и закрепить их к каждой букве при помощи прищепок.





### **СЕКТОР 9: Дидактическая игра «Подбери слово к схеме»**

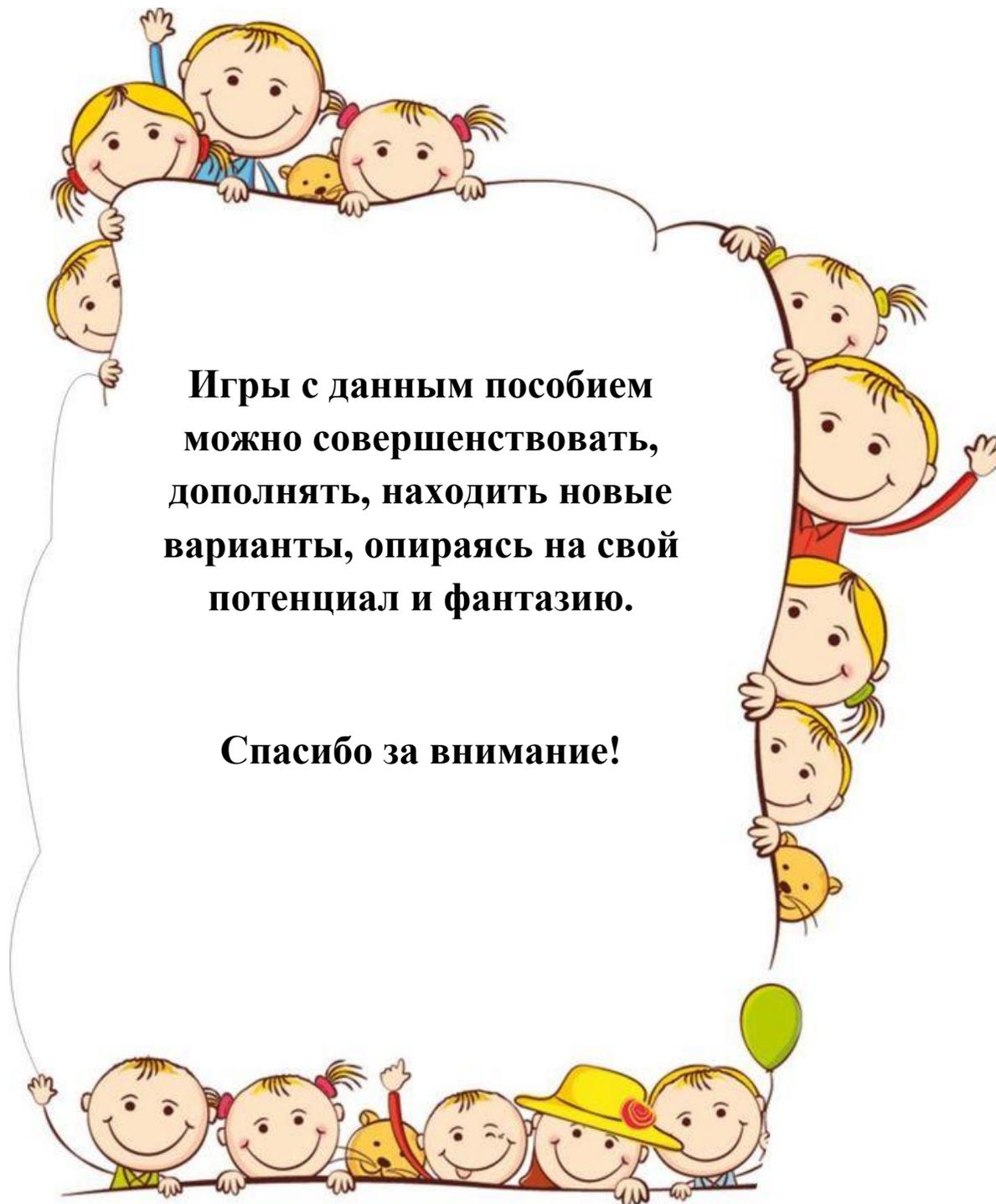
**Описание:** педагог предлагает ребенку рассмотреть три картинки со звуком [Р], звуковые схемы слов к этим картинкам, определить место звука [Р] в слове (начало, середина, конец) и подобрать звуковую схему к каждому слову (топор, ракушка, сорока).



### **СЕКТОР 10: Упражнение «Соедини предмет с гласной, которая есть в слове»**

**Описание:** ребенок должен соединить предмет с той гласной, которая есть в слове: сыр – Ы, стул – У, дом – О, ёж – Ё, жаба – А, ирис – И.





**Игры с данным пособием  
можно совершенствовать,  
дополнять, находить новые  
варианты, опираясь на свой  
потенциал и фантазию.**

**Спасибо за внимание!**