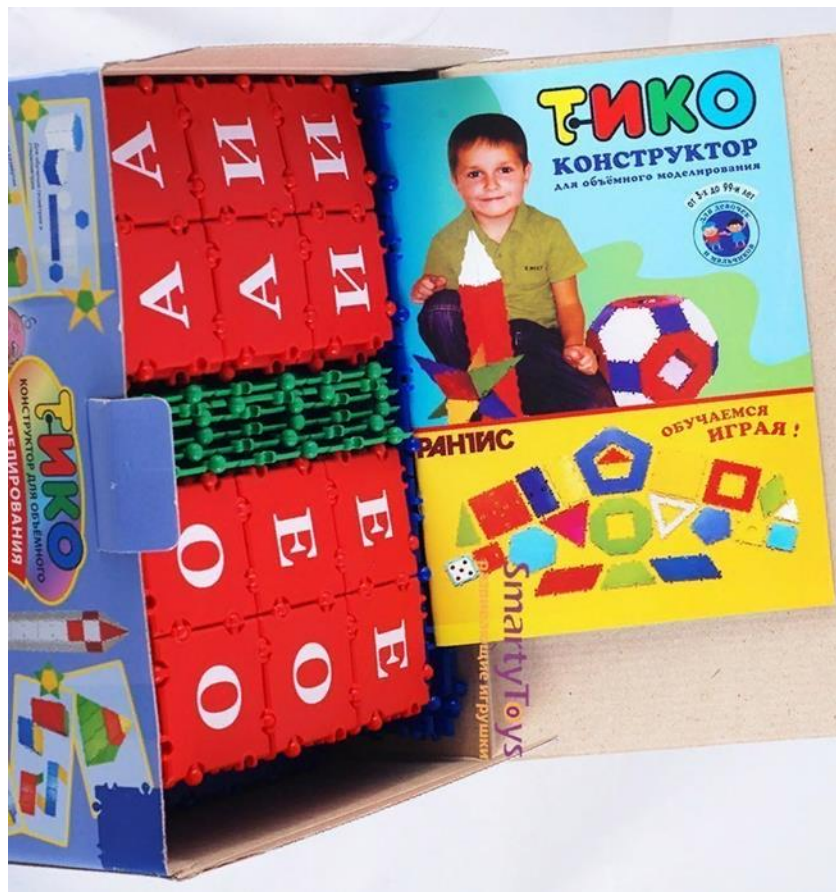


Игры с использованием конструктора
ТИКО ГРАММАТИКА
для обучения детей ТНР чтению.
Предупреждение дислексии.

Подготовила:
учитель-логопед
Шестакова Ольга Львовна

ТИКО- ВЫБОР ТВОРЧЕСКИХ ПЕДАГОГОВ!



Творчество!

Интеллект!

Командная работа!

Оригинальность мышления!

ТИКО

Трансформируемый игровой конструктор для обучения, который представляет собой набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, шарнирно соединяющихся между собой.

Идея создания конструктора принадлежит выдающемуся геометру, профессору МГУ Иджаду Хаковичу Сабитову.

Автором технологии является – Логинова Ирина Викторовна. Выпуск конструктора начат с 2005 года, производителем ЗАО «Рантис».

Конструктор получили высокую оценку специалистов МГУ.



Знакомство с конструктором ТИКО грамматика





БУКВАРНЫЙ ПЕРИОД ДЛЯ ДЕТЕЙ С РЕЧЕВЫМИ РАССТРОЙСТВАМИ (ФФНР, ОНР)

ЧТЕНИЕ – это воссоздание «живого слова» на основе его графического, причём символического, изображения. Или декодирование мысли.

Сознательно читать может лишь тот, кто понял ЗВУКО-СЛОГОВОЕ СТРОЕНИЕ слова. Формируется чтение на базе устной речи, являясь её зрительно – слуховой формой.

Звук – не название буквы, а наоборот: буква – это символ звука, то есть она ВТОРИЧНА!

ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕХАНИЗМА ЧТЕНИЯ (БУКВАРНЫЙ ПЕРИОД) И ИХ ОСОБЕННОСТИ У ДЕТЕЙ-ЛОГОПАТОВ

1 ЭТАП. Вначале читающему необходимо опознать букву, то есть соотнести графему с фонемой.

2 ЭТАП. Затем буквы необходимо объединить в слоги.

3 ЭТАП. Прочитанные слоги нужно синтезировать в слово.

4 ЭТАП. Поняв значение каждого прочитанного слова, необходимо уловить смысл всего предложения, а затем текста.

ПОДРОБНОСТИ ДЛЯ 1-ого ЭТАПА (БУКВА)

- Графемы–символические изображение звука, представляющее собой различные комбинации прямых, наклонных и округлых линий.
- Буквы необходимо запомнить и каждую отличать от сходных по написанию (в печатном варианте НП, РЬ, ЛА, ЧН).
- Соотнести звук и букву невозможно без чёткой однозначной связи между ними. Если звуковой образ размыт и неоднозначен, а буква (Щ) смешивается с несколькими звуками (С, Ш, Ч), то слово ЩУКА ребёнок может прочитать: ШУТКА, СУМКА...

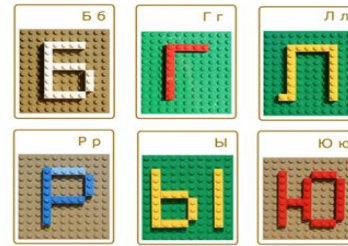
1-ый ЭТАП (БУКВА)

Взаимосвязь конструктора ТИКО с дидактическим материалом

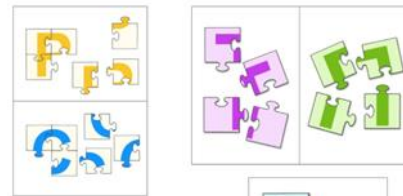
1. Закрепление зрительного образа буквы



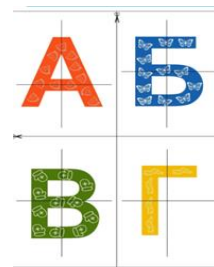
2. Конструирование букв



3. Бланковое складывание



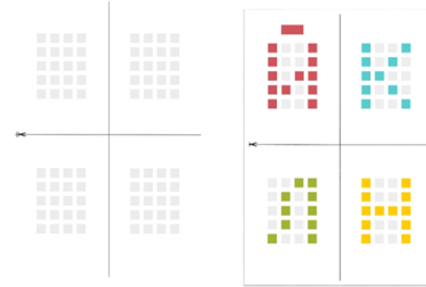
4. Разрезные буквы



1-ый ЭТАП (БУКВА)

Взаимосвязь конструктора ТИКО с дидактическим материалом

5. Конструирование по точкам



6. Формирование двигательного стереотипа написания буквы



«Волшебный мешочек»

Цель: запоминать буквы, учиться придумывать слово на заданную букву.

Оборудование: буквы из конструктора ТИКО, непрозрачный мешочек.

Ход: 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. Не используйте для этого задания буквы Б, Д, В, Г, Ж, З, т. к. в конце слова они слышатся по-другому (оглушаются). Можно придумывать слова, в которых есть выпавшая буква (независимо от ее места в слове).

Игра «Мемори»



Игра «Запомни букву»



Использование конструктора в ходе ООД



«Дружилки»

Цель: запоминать буквы, учиться придумывать слова на буквы, развивать воображение, развивать речь.

Возраст: с 5 лет.

Интерактив со слушателями: придумать варианты почему дружат буквы.

Разложите картинки с животными на одном столе, а буквы на другом столе. Играйте по очереди. Сначала сами возьмите любую картинку животного и подружите его с определенной буквой. Например, Дельфин дружит с буквой Д, Пингвин с буквой П.

Затем придумайте, с какой буквой еще хотело бы дружить животное, на ней изображенное.

Например, Лев хотел бы дружить с буквой Х, потому что у него есть хвост, а КОШКА с буквой М, потому что ловит мышек. Найдите соответствующую букву, расскажите, почему животное хочет дружить с этой буквой.

Дайте возможность ребенку выбрать картинку из разложенных на столе. Если (ребенок) не может придумать букву к этой картинке, помогите ему: задайте вопрос-подсказку. Например: ребенок выбрал картинку с БЕЛКОЙ, спросите ребенка, что любит есть белка (шишки - выбирает букву Ш).

Игра не только помогает запоминать буквы, но и расширяет кругозор ребенка.

ПОДРОБНОСТИ ДЛЯ 2-ого ЭТАПА (СЛОГ)

- ❑ Соединить буквы в слог можно только при правильном их назывании (не ЭС, ЭЛЬ, О, ЭН, а С, Л, О, Н)
- ❑ Даже правильно названные буквы в процессе чтения искажают слог (слово), так как произносятся с призвукм гласного: читал СТРАХ, получается СЫТЫРЫАХ.
- ❑ Особенно трудно с самого начала синтезировать прямой слог (Жинкин), зрительно схватить 2-3 буквы и прочесть согласный в укладе последующего гласного (СА-СУ-СЫ). Для этого нужен предварительный навык устного звукового синтеза!
- ❑ Слог является единицей чтения, так как он – единица произношения. Чтение должно быть послоговым с опорой на гласные (с протягиванием, пропеванием их: игра «В лесу»)

«Составляй – ка»

Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Логопед 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 ...

Игра «Составляем слоги»



«Найди слово по первому слогу»



Использование конструктора в ходе ООД



ПОДРОБНОСТИ ДЛЯ 3-его ЭТАПА (СЛОВО)

- ❑ Разделённое на слоги слово отличается от живого слова. Мы не говорим ЧТО-БЫ, ЛЕСТ-НИ-ЦА, СТО-РОЖ + при чтении отсутствует ударение! Поэтому слово не сразу опознаётся нашими детьми.
- ❑ В русском языке нет полного соответствия между звуками и буквами (ХЛЕБ, ЦИРК, ЛЕТО) Поэтому слова не сразу опознаются!
- ❑ Даже правильно синтезированное из отдельных слогов слово, необходимо отыскать в своём словаре и осмыслить его (соотнести с предметом или явлением). Не найдя названного слова в пассивном словаре, дети не контекстно их воспринимают. Читают вместо ПЛИНТУС - ЛЕНТЫ, ПЛАНКА - РАНКА.

«Раз ступенька, два ступенька»

Цель: Учить делить слова на слоги, выполнять звукобуквенный анализ слов.

Развивать фонематический слух, умение соотносить звук с его графическим изображением(буквой).

Оборудование: Конструктор ТИКО «Азбука». Красные квадраты, обозначающие гласные звуки, синие – твердые согласные звуки, зеленые – мягкие согласные звуки. Предметные картинки.

Возраст: с 5 лет.

Ход:

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 составить слово из букв и выполнить звуковой анализ слова.

3 вариант. Дети самостоятельно выполняют звуковой анализ слова, по предлагаемой картинке педагогом. Затем обозначают каждый звук буквой.

Вариативность

«Раз ступенька, два ступенька»

Интерактив со слушателями:

На примере игры разбираем особенности **организации детей**

- для максимальной эффективности использования игровой технологии;
- для соблюдения принципа вариативности;
- для разно уровневого образования;
- для разных форм организации работы (в парах или мини группах).

Игра «Составим слово»





«Составь слово из слогов»

Цель: развивать навык звукобуквенного анализа, фонематический слух.

Возраст: с 6 лет.

Оборудование: Тико «Азбука»

Ход: Педагог предлагает ребенку 2 части конструктора Тико с буквами, одна часть обязательно должна обозначать гласный звук, другая согласный. Если берутся мягкие согласные, то к ним подбираются гласные буквы, обозначающие мягкость. (Я, Ю, И, Е, Ё). Задача ребенка собрать слог из двух букв и придумать на него слово. Например: АБрикос, МАйка, СОк, КИсель, РИсунок и т.д.

«Угадай слово»

Цель: развитие умения проводить звукобуквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Возраст: с 5 лет.

Оборудование: конструктор ТИКО «Азбука».

Ход: Воспитатель ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например, 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 воспитатель спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

«Угадай слово»

Цель: развивать навык звукобуквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Логопед отстукивает ритмическую структуру слов, например, два раза, а (*ребёнок*) придумывает и выкладывает слово, состоящее из 2 слогов, например, МУХА.

«Найди все слова в цепочке»

Цель: развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Перед детьми представлена длинная цепочка букв. Ребёнку нужно поделить эту цепочку на слова, выделяя каждое, например, СЫРОЗАЯЦИРКОТИР. Слова: СЫР, ЗАЯЦ, ЦИРК, КОТ, ТИР.

«Один – много»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа, автоматизация звука «р», развивать грамматический строй речи, навык чтения.

Возраст: с 6 лет.

Оборудование: конструктор ТИКО «Грамматика».

Логопед предлагает детям слова, например, РАК, РУКА, РЫБА... Детям необходимо образовать форму множественного числа существительных, составить новые слова из букв, например, РАКИ, РУКИ, РЫБЫ...

«Волшебники»

Цель: развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением; способность работать в команде.

Возраст: с 6 лет.

Оборудование: конструктор ТИКО «Азбука».

Ход: Если детей несколько, нужно разделить их на команды. Каждая команда будет выполнять отдельное задание.

В начале игры взрослый говорит: «Давайте поиграем в волшебников. Сегодня мы будем заниматься превращением слов. Посмотрим, команда справится лучше».

1-е задание. **Превратите одно слово в другое, убрав квадрат с лишней буквой:**

1-й вариант: муха, беда, двор, шарф, лампа;

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).

«Живые буквы»

Цель: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звукобуквенный анализ.

Возраст: с 5 лет.

Оборудование: конструктор ТИКО «Азбука».

Ход: 1 вариант. Каждому ребенку по одной букве. Воспитатель называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

2 вариант. Воспитатель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

«Отгадай ребусы»

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Детям предлагают разгадать ребусы различной сложности.

Ответ выложить из квадратов ТИКО конструктора.

1. АК **3** СА 2. СМОР **1** А 3. СЕС **3** ЧКА 4. ПО **2** Л

5. **3** БУНА 6. Р **1** КА 7. **3**  АЖ 8. С **3** ЖКА

ПОДРОБНОСТИ ДЛЯ 4-ого ЭТАПА (ФРАЗА)

- ❑ Фраза объединяет изменённые по законам грамматики слова (из-за старых пней, говорил с двумя сыновьями), которые не сразу опознаются!
- ❑ Особенность начинающих чтецов в том, что их внимание целиком сосредоточено на технике и понимание текста происходит не одновременно, а после чтения.

«Закончи предложение»

Цель: развивать фонематический слух, навык звука-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Педагог начинает читать предложения, но не договаривает последнее слово. Детям необходимо дополнить предложение и составить (записать) недостающее слово, например, В ЛЕСУ РАСТУТ ... Прочитать предложение.

«Перепутанное предложение»

Цель: развивать фонематический слух, навык чтения, автоматизировать звуки.

Возраст: с 6 лет.

Ход: Логопед сообщает детям о том, что все слова в предложении перепутались. Детям необходимо расставить их на свои места.

Дым, идёт, трубы, из.

Любит, медвежонок, мёд.

Прочитать предложение.



ПАЗЛЫ "СКАЗКИ" ЛОГОПЕДИЧЕСКИЙ СУНДУЧОК

Конструкторы тико позволяют разнообразить занятия по изучению звуков и букв, обучению чтению превратить их в игру.

В результате конструирования происходит увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение детей в динамичную деятельность, на обеспечение понимания ими отрабатываемого материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

ЗВУКОВОЙ АНАЛИТИКО – СИНТЕТИЧЕСКИЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ

Для детей с нарушениями речи существует единственный научный метод обучения чтению – звуковой аналитико-синтетический (ФГОС)

Он базируется на прочных навыках звукового анализа и синтеза, которые не возможны без чёткого произношения, основанного на однозначном фонематическом восприятии.