

Особенности обучения грамоте детей в группах предшкольной подготовки*

В.М. Акименко



П. Игры, направленные на формирование грамматического строя речи.

В этом блоке собраны игры и упражнения, направленные на усвоение категорий рода, числа, падежа имён существительных и прилагательных; вида, времени и склонения глагола.

1. Игровое упражнение «Подбираем рифмы».

Цель – развитие умения образовывать формы Р. п. мн. ч. имён существительных.

Учитель читает детям шуточное стихотворение в переводе с английского С.Я. Маршака:

Даю вам честное слово,
Вчера в половине шестого
Я видел двух свинок
Без шляп и ботинок.
Даю вам честное слово!

Далее он задаёт детям вопросы на понимание текста:

– Кого видел поэт? В каком виде были свинки?

– Носят ли свинки ботинки? А может быть, они носят чулки? (Носки, тапочки, рукавички и т.д.)

– Правду ли рассказал нам в этом стихотворении поэт? Нет, он нафантазировал. Мы с вами тоже можем сочинить весёлые шуточные стихи про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте:

Даём вам честное слово:
Вчера в половине шестого
Мы видали двух сорок
Без ... (ботинок) и ... (чулок).

И щенков без ... (носков).
И синичек без ... (рукавичек).

Это стихотворение можно продолжать и дальше по усмотрению учителя. Можно брать другие стихи и делать то же самое.

2. Игра «Кузовок» (автор – В.И. Даль).

Цель – образовывать уменьшительно-ласкательные наименования; соотносить действие с его названием.

Дети садятся в круг. По считалке выбирается тот, кто начнёт игру. Ему даётся в руки корзинка. Он держит её, а дети в это время говорят слова:

– Вот тебе кузовок,
Клади в него, что на -ок.
Обмолвишься – отдашь залог.

Ребёнок отвечает: «Я положу в кузовок...» – и называет нужное слово (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, утюжок, воротничок, сахарок, мешок, листок, лепесток, колобок, колпачок, гребешок и т.д.), а затем передаёт корзинку следующему игроку. Так происходит, пока все дети не поддержат кузовок. Тот, кто ошибается, кладёт в корзину залог. После того как все дети побывали в роли ведущего, залогом разыгрываются: корзинка накрывается платком, а кто-нибудь из детей вынимает залогом по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог вынул, что тому делать?» Дети под руководством учителя назначают каждому залогом вы-

* Окончание. Начало см. в № 11 журнала за 2012 г.

куп – какое-то задание (назвать слово с определённым звуком, произнести скороговорку, разделить слово на слоги и т.д.).

3. Игровое упражнение «Чьё всё это?»

Цель – согласование слов-предметов и слов-признаков в нужном роде и числе.

Учитель показывает детям картинку с изображением животного и задаёт вопросы, на которые нужно ответить одним словом. Вопросы: *Чей хвост? Чьё ухо? Чья голова? Чьи глаза?*

– Корова – *коровий, коровье, коровья, коровы.*

– Заяц – *заячий, заячье, заячья, заячьи.*

– Овца – *овечий, овечье, овечья, овечьи.*

– Лошадь – *лошадиный, лошадиное, лошадиная, лошадиные.*

– Кошка – *кошачий, кошачье, кошачья, кошачьи.*

4. Игра «Домики».

Цель – определение рода слов-предметов.

Учитель объясняет детям, что в первом домике живут слова, про которые можно сказать «он мой», во втором – «она моя», в третьем – «оно моё», в четвёртом – «они мои». Нужно расселить слова (картинки) по домикам. Ребята определяют род и число слов без называния терминов.

III. Игры, направленные на обогащение словарного запаса.

В эту группу включены лексические игры и упражнения, которые активизируют словарь, развивают внимание к слову, формируют умение быстро выбирать из своего словарного запаса наиболее точное, подходящее слово. Кроме того, происходит знакомство со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями и упражнение в их согласовании друг с другом, а также работа над подбором синонимов и антонимов.

1. Игра «Наоборот».

Цель – подбор антонимов (слов-«неприятелей»).

Учитель говорит: «Дети, к вам в гости пришёл ослик. Он очень хороший, но вот в чём беда: он любит всё делать наоборот. Мама-осли-

ца с ним совсем замучилась. Стала она думать, что делать, и придумала игру, которую назвала «Наоборот». Принялись они играть в эту игру, и ослик стал не такой упрямый. Почему? Да потому что всё его упрямство во время игры уходило и больше не возвращалось. Он и вас решил научить этой игре». Далее учитель играет с детьми в игру «Наоборот»: кидает ребёнку мяч и называет слово, а тот должен сказать антоним этому слову и бросить мяч учителю.

При работе с антонимами можно использовать стихотворение Д. Чиарди «Прощальная игра»:

Нам с тобой пришёл черёд
Сыграть в игру «Наоборот».
Скажу я слово *высоко*,
а ты ответишь ... (*низко*).
Скажу я слово *далеко*,
а ты ответишь ... (*близко*).
Скажу я слово *потолок*,
а ты ответишь ... (*пол*).
Скажу я слово *потерял*,
а скажешь ты ... (*нашёл*)!
Скажу тебе я слово *трус*,
ответишь ты ... (*храбрец*).
Теперь *начало* я скажу –
ну, отвечай, ... (*конец*).

2. Игровое упражнение «Закончи фразу».

Цель – развитие умения подбирать противоположные по смыслу слова (слова-«неприятели»).

Учитель называет словосочетания, делая паузы. Ребёнок должен сказать слово, которое пропустил учитель, т.е. закончить фразу:

- Сахар сладкий, а лимон
- Луна видна ночью, а солнце
- Огонь горячий, а лёд
- Река широкая, а ручей
- Камень тяжёлый, а пух

Обыграть это можно следующим образом. Учитель говорит: «Наш знакомый Незнайка всё-таки пошёл учиться в школу. Там на уроке русского языка был диктант – дети писали под диктовку предложения. Но так как Незнайка очень невнимательный, он не успевал дописывать эти предложения до конца и получал плохую отметку. Учительница сказала, что если он исправит ошибки в диктанте, то и она исправит ему

плохую отметку. Давайте ему поможем».

3. Игровое упражнение «Скажи по-другому».

Цель – подбор слов, близких по смыслу (слов-«приятелей»).

Учитель говорит: «У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? (*Грустный.*) А как можно сказать то же самое, но другими словами? (*Печальный, расстроенный.*) Слова *печальный, грустный* и *расстроенный* – это слова-«приятели».

Почему он такой? Да потому, что на улице идёт дождь, а мальчик идёт в школу. Какое слово повторилось два раза? (*Идёт.*)

Что значит *дождь идёт*? Скажите по-другому.

Что значит *мальчик идёт*? Скажите по-другому.

Как можно сказать по-другому: *весна идёт*? (*Весна наступает.*)

Далее даются аналогичные задания на следующие словосочетания:

- *Чистый воздух (свежий воздух).*
- *Чистая вода (прозрачная вода).*
- *Чистая посуда (вымытая посуда).*
- *Самолёт сел (приземлился).*
- *Солнце село (зашло).*
- *Река бежит (течёт, струится).*
- *Мальчик бежит (мчится, несётся).*

– Как сказать одним словом *очень большой*? (*Громадный, огромный.*) *Очень маленький*? (*Малюсенький.*)

4. Игра «Какой предмет?»

Цель – развитие умения подбирать к слову-предмету как можно больше слов-признаков и правильно их согласовывать.

Содержание игры заключается в следующем: учитель показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?» Затем участники игры по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному объекту. Выигрывает тот, кто назовёт больше признаков.

5. Игра «Что бывает?»

Цель – развитие умения соотносить слово-предмет со словом-признаком и правильно их согласовывать.

Эта игра похожа на предыдущую. Отличие состоит в том, что к слову-признаку подбирается как можно больше слов-предметов: *зелёный* – помидор, крокодил, цвет, фрукт, ... ; *красное* – платье, яблоко, знамя,

IV. Игры, направленные на развитие связной речи.

Игры и упражнения по развитию связной речи являются синтезом всех предыдущих упражнений. Цель этой работы неотделима от остальных задач речевого развития. Она связана с обогащением словаря, совершенствованием смысловой стороны речи, формированием её грамматического строя, воспитанием звуковой культуры. Обучение рассказыванию может проводиться в разной форме. Можно использовать составление рассказов-описаний по теме, по картинке, по серии картинок, упражнения типа «Закончи сказку по-своему», «Закончи предложение» и т.д. Приведём несколько примеров.

1. Игровое упражнение «Распознавание предложения».

Цель – развитие умения строить длинные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

Детям предлагается продолжить и закончить начатое учителем предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, учитель начинает предложение: «Дети идут ... (*Куда? Зачем?*)» Или более усложнённый вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» . Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребёнка по отношению к различным жизненным ситуациям.

2. Игра «Пойми меня».

Цель – развитие умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Учитель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней для детей приготовлены разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? Это значит, не рассказывать о чём-то раньше време-

ни. Далее учитель объясняет, что когда он подойдёт к кому-то из учеников, тот должен закрыть глаза, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на неё, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того как все дети вытянут по одной картинке, учитель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось. Дети, разумеется, отвечают «да». Тогда учитель говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Однако слово-подарок тоже называть нельзя. Потом учитель рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось учителю. После этого дети по очереди рассказывают про свои подарки и, когда он угадан, открывают свою картинку. Лучше проводить эту игру, сидя на ковре в кругу.

3. Игровое упражнение «Если бы...»

Цель – развитие связной речи, воображения, высших форм мышления – синтеза, анализа, прогнозирования, экспериментирования.

Учитель предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

– «Если бы я был волшебником, то ...»

– «Если бы я стал невидимым ...»

– «Если зима не наступит никогда ...»

Помимо развивающей направленности, эта игра имеет и диагностическое значение.

4. Игровое упражнение «Закончи сам».

Цель – развитие воображения, связной речи.

Учитель рассказывает детям начало сказки или рассказа и даёт задание продолжить или придумать концовку.

Отметим, что при использовании вышеприведённых игр активность детей и интерес к занятиям заметно возрастают, а сами занятия проходят весело и незаметно.

К концу обучения у детей предполагается формирование следующих значимых для дальнейшего развития качеств и умений:

- правильно держать ручку при письме;
- ориентироваться в тетради: разграничивать широкую и узкую (рабочую) строки;
- фиксировать границу и величину элементов букв;
- запоминать конфигурацию букв;
- знать и уметь выполнять разные виды штриховки;
- при раскрашивании уметь фиксировать границы рисунков;
- уметь по фрагментам продолжить узор;
- проводить звуковой анализ и синтез слов;
- владеть литературными нормами и правилами родного языка, свободно пользоваться лексикой и грамматикой при выражении собственных мыслей и составлении любого типа высказывания;
- вступать в контакт и вести диалог с взрослыми и сверстниками: слушать, спрашивать, отвечать, возражать, объяснять;
- владеть элементарными умениями чтения и письма.

В результате обучения в группах предшкольной подготовки у детей развиваются творческие способности, приобретаются новые знания, умения и навыки, что обеспечивает развитие собственной активности ребёнка, его саморазвитие и готовность к школе.

Валентина Михайловна Акименко – канд. пед. наук, доцент кафедры специальной педагогики и предметных методик Ставропольского государственного педагогического института, г. Ставрополь.