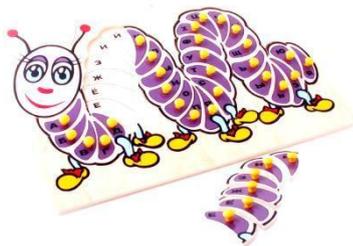


# РАЗВИВАЮЩЕЕ ПОСОБИЕ «ГУСЕНИЦА» (РУССКИЙ АЛФАВИТ)



Размер: 41,3x29,5x0,9 см.

Материал: дерево.

Пособие предназначено для детей: 3-7 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное общее образование

Можно использовать на уроках: Русский язык

Пособие представляет собой деревянный планшет, изображающий забавную гусеницу-игрушку сиреневого цвета, тело которой состоит из 33 частей сегментов с буквами-вкладышами. Буквы расположены в алфавитном порядке от шеи гусеницы до ее хвоста. Шрифт дан печатный. Для удобства манипулирования и тренировки мелкой пальцевой моторики пазлы снабжены ручками-кнопочками по числу букв.

*Обучающие и развивающие возможности пособия:*

- Развитие мелкой моторики, зрительного и слухового восприятия, внимания.
- Развитие пространственных ориентировок («в начале, в середине, в конце «туловища», перед-после, между букв ...»).
- Совершенствование счетных умений.
- Обучение пониманию буквы как знака звука, тренировка и узнавание букв, в соотнесении букв со звуками.
- Уточнение и совершенствование звукобуквенного анализа.
- Развитие зрительных представлений, тренировка наблюдательности, наглядно-образного мышления и памяти.
- Совершенствование речи: ее звукового и грамматического строя, лексики и синтаксиса.
- Тренировка интеллектуальных и коммуникативных способностей в играх на основе пособия.

**ВНИМАНИЕ:** называть буквы следует так, как звуки, а не двойными звуками.

Например, букву «З» произносить как З, а не как ЗЭ, «Б» как Б, а не как БЭ.

Алфавитные названия согласных следует вводить только при изучении алфавита:

БЭ, ВЭ, ГЭ, КА, ЭЛЬ, ЭМ, ЭН.

*Примечания:* Пособие эффективно используется в работе логопедов, дефектологов с детьми с особенностями психофизического развития. При психолого-педагогическом обследовании пособие можно использовать в качестве стимульного материала для выявления уровней развития психических процессов, а в дальнейшем для проведения коррекционных занятий в рамках обозначенных возможностей.

**Варианты использования (Г.А. Любина, Сто идей для игр «ЛЭМ»):**

Задания для детей 3-4 лет.

1. «Гусеница рассыпала хвостик». Ребенку предлагают «починить» гусеницу, у которой рассыпались части хвостика или спинки, шейки: выпали буквы.

2. «Что за странные значки?» Ребенка спрашивают, что за странные знаки изображены на каждой части тела гусеницы и что они обозначают. Обычно ребенок уже знает, что это буквы, и называет одну- две, а взрослый называет другие (следует вводить по 2-3 новых буквы за одно занятие).
3. «От первой до последней буквы». Ребенку сообщают, что гусеница потеряла первую и последнюю буквы и не может вспомнить, как они произносятся и выглядят. Нужно помочь гусенице и рассказать ей, что «А» всегда впереди, а «Я» - самая последняя, и вставить буквы в тело гусеницы.
4. «Где моя буква?» Ребенок выделяет и называет первый звук имени, а взрослый показывает, какая буква обозначает этот звук. Малыш запоминает первую букву своего имени и ищет ее в теле гусеницы. Малыша просят запомнить и место его «личной» буквы, и соседок этой буквы.
5. «Буквы моих мамы и папы». Взрослый выделяет голосом первый звук в словах «мама» и «папа» и показывает ребенку первые буквы его мамы - «М», и папы - «П». Нужно запомнить мамину и папину буквы и их места, а потом поиграть ими, добавив к ним букву «собственную» - ту, с которой начинается имя ребенка.
6. «Бабушкина буква и дедушкина буква». Ребенку называют звук и букву «Б» - «бабушкину» букву, а когда он запомнил ее место и облик, знакомят с «дедушкиной» буквой - «Д». Семейные буквы собирают вместе и называют: «Вот где мама, папа, бабушкина, дедушкина и моя».
7. «Буквы - имена». Ребенок называет имена родителей, его учат выделять первый звук в имени и находить его буквенное обозначение (букву). Взрослый предлагает: «Давай найдем две мамины буквы - букву «М» и букву «И» (если мама Ира). Постепенно ребенок учится выделять в именах родных первые звуки, запоминает буквы - знаки звуков.
8. «На что похожи буквы?» Ребенку предлагают посмотреть на буквы и рассказать, на что они похожи. Например, «О» - на кружочек, «Ж» - на жука, «Т» - на молоточек, «Ш» - на расческу, а «Н» - на лесенку и т. п.
9. «Буквы с палочками». Используя наглядно-образное мышление детей и их способность к ассоциациям, взрослый предлагает попросить у гусеницы те буквы, которые состоят только из палочек. Тот, кто быстрее правильно выберет все «буквы из палочек, и назовет их, становится «лучшим другом гусеницы» (А, Г, Д, Е, И, К, Л, М и т. п.).
10. «Буквы с кружочками». Через какое-то время гусеница может попросить достать из нее «буквы с кружками» (О, Ю - с полным кружком, С с надкушенным кружком; В, Б, Р, Ф, Я - с маленькими полукругами). Параллельно дети учатся выкладывать буквы из спичек, лепить из пластилина.
11. «Буквы-певицы». Взрослый просит гусеницу дать детям те буквы, которые обозначают гласные, - «поющие звуки». Дети достают эти буквы и исполняют гусенице «песни букв» последовательно: «от шеи до хвоста», т. е. от А до Я, пропуская согласные.
12. «Кашляющие буквы». Дети узнают, что буквы, которые изображают звуки Г, К, Х «часто кашляют, потому что простужаются, болеют. Они совсем не умеют петь». Предлагается рассказывание истории «Почему буква заболела» (версии сочиняются детьми).
13. «Буква-рычалка». Следующие серии игр или «сценарии общения» основываются на обыгрывании звуков, которые передают буквы, и на особенностях их графического облика. Про каждую букву, которую необходимо запомнить, сочиняется история. Например, «Почему буква Ф «руки в боки» держит и фырчит», «Почему буква «ы» с палочкой ходит» и т. п.

14. «Если буквы в пары встанут». Детям предлагают «букву-певицу» А поставить в пару с другой певицей и послушать, как они споют: «Ау-ау, Аы-ыа, ао- оа» (и т. д.), меняя местами «певиц», а значит и «песни».
15. «Буквы-певицы, надо в слоги становиться». Буква «А» показывает, как она может стать слогом, если выберет «Б». Например, АБ и БА, АВ и ВА, АД и ДА. (Начинать с А). Все «певицы» постепенно знакомят детей со своими «та-лантами» - способностью стать слогом. Читаются слоги и поются по-разному: если перед согласным встанут, недолго поются-читаются, а если после согласной буквы, то можно долго петь. Предлагается игра на тему «Ну-ка, буквы, встаньте в слог».

#### Задания для детей 5-7 лет.

1. «33 сестрицы». Ребенку предлагают: «Посчитай, сколько в гусенице букв». Если ребенок умеет считать только до 10, то считают десятками: «1-й десяток, 2-й десяток, 3-й десяток и еще три буквы». Устанавливают, что буквы любят порядок, следуют друг за другом по порядку - Алфавиту. Индивидуальные задания: запомнить буквы первого десятка (затем 2-го и 3-го).
2. «Найди слова с заданным звуком-буквой». Игроки вытаскивают какую-либо часть гусеницы - букву из планшета, кладут ее в корзиночку или на поднос и отправляются искать те вещи, в названии которых есть эта буква, этот звук. (Вещи собирают на подносе, сверху кладут букву). Варианты игры: а) найти вещи, в названии которых есть эта буква; б) с которой начинается слово-название; в) на которую заканчивается слово-название.
3. «Составляем из букв слова». Задание: составить из букв-вкладышей слова. Начинают с трехбуквенных: кот, рот, рак, жук, мак, шар.
4. «Преобразование гусеницы». Для каждого ребенка готовят по 33 кружочка из бумаги синего и красного цвета (диаметр 34 см) и просят зарисовать (переписать) весь алфавит с гусеницы на бумажные кружки, но так, чтобы буквы-«певицы» были написаны на красной бумаге, а непоющие (согласные) на синей. Во время работы дети должны обнаружить, что две буквы «ничего не произносят совсем» - это твердый и мягкий знаки. Для них вырезаются кружки из желтой бумаги. После переписывания каждый ребенок составляет свою гусеницу из кружочков, проверяет порядок следования букв, их общее количество и также число гласных и согласных (для Й - полугласного звука, под красный кружок нужно подложить большой желтый). Дети сообщают, что получается: гласных - 10; согласных - 20 (+1 полугласный; знаков - 2 (они не передают звуков, но смягчают или разделяют их)).
5. «Пронумеруй алфавит - получи шифр». На обратной стороне букв-кружочков своих гусениц дети ставят цифры по порядку от 1 до 33 (на вкладышах гусеницы также ставятся номера - на обратной стороне пазлов). На основе нумерации проводятся игры:
  - а) «Какая цифра - какая буква». Нужно догадаться по цифре, какая за ней «прячется» буква в гусенице;
  - б) «Прочитай эту шифровку». Нужно по цифрам установить, какое слово зашифровано. Например, в цифрах 2-1-2-1 (баба) или 33-2-6-5-1 (ябеда) и т. п.;
  - в) «Составь шифровку». Нужно самим зашифровать задуманные слова и передать записку из цифр другу. Друг может расшифровать послание - перевести его в буквы и прочитать.