

**Применение
дидактических пособий
на уроках
обучения грамоте**



Дидактические пособия:

- Модели звуков, слов и предложений
- Передвижная азбука (Абак)
- Картинная азбука
- Слоговые таблицы
- Лента букв
- Разрезная азбука
- Столбики слов



В раздел



Виды моделей

Модель звука:



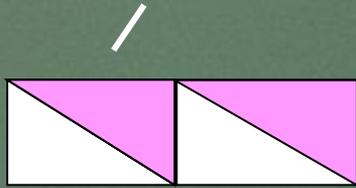
Модель слова:



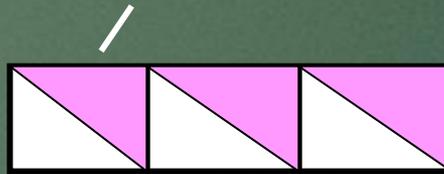
Модель предложения:



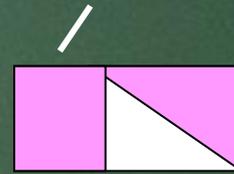
Звуко-буквенные модели слов:



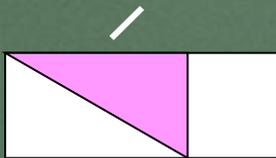
гуси



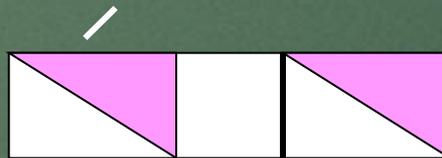
голуби



осы

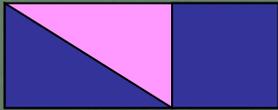


КОТ

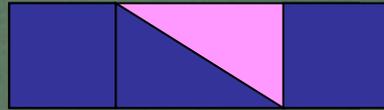


печка

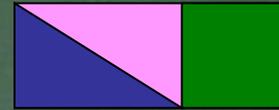




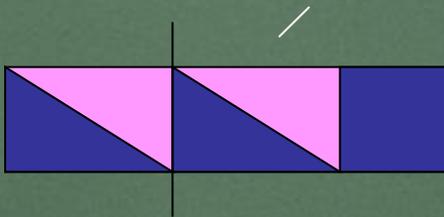
мак



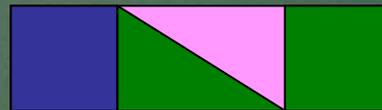
стул



руль



забор

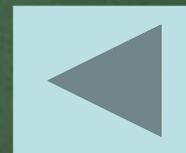
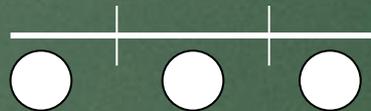
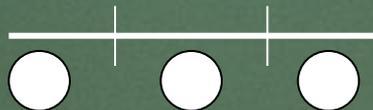
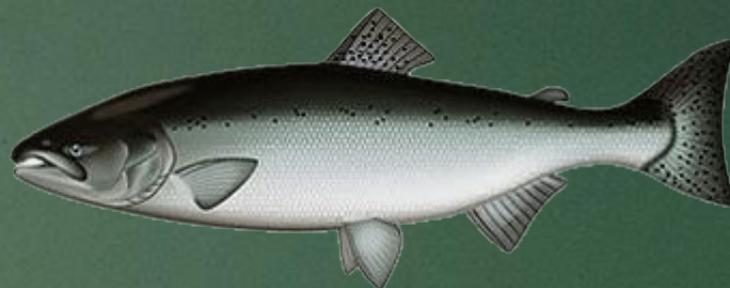


дверь



Звуковые модели слов:





«Русская азбука» (В.Г. Горецкий)

Модели предложений:

[] .

[] [] .

[] [] [] .

[] [] !

[] [] [] .



«Моя любимая азбука» (Р.Н.Бунеев и Е.В.Бунеева)

Модели предложений:

_____ .

_____ .

_____ .

_____ .

_____ !

_____ ?



Абак

Передвижная азбука (абак) представляет собой двойную планку с окошечками (2-5). Между планками пропускаются ленты с буквами, порядок которых зависит от цели синтетического упражнения - составление слогов или слов из изученных букв.



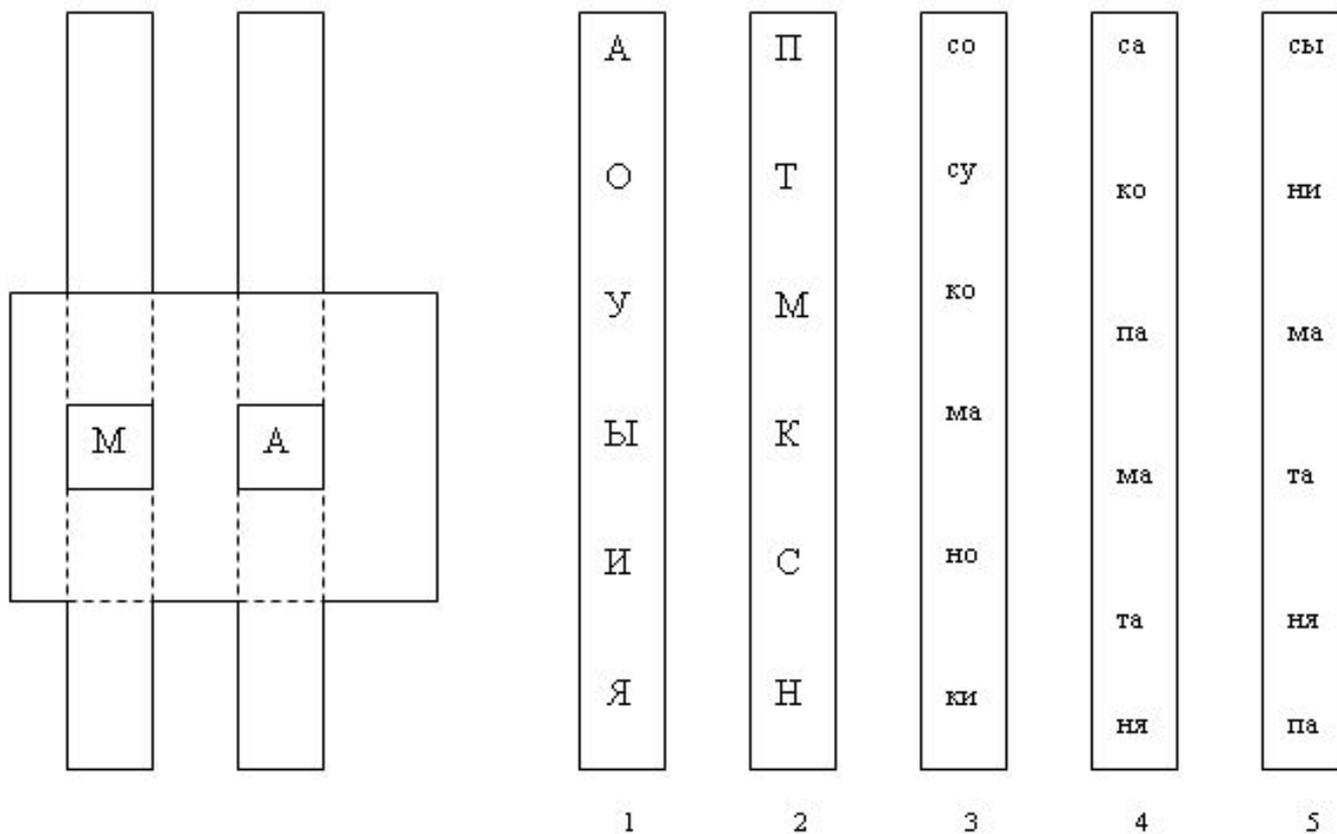
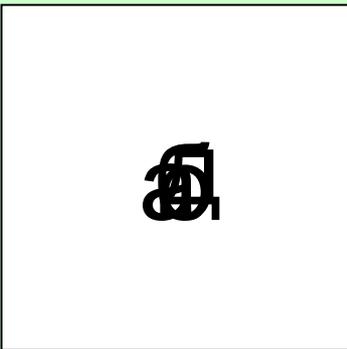


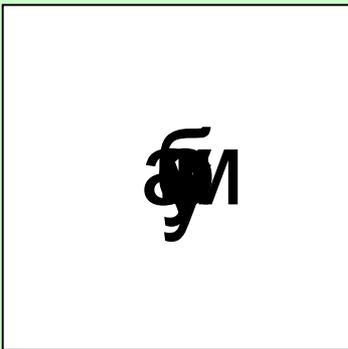
Рис. 1.



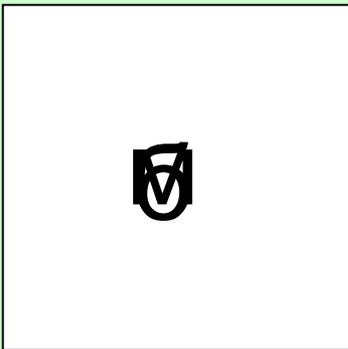
Абак



АБ



БИ



ВИ



Картинная азбука

Состоит из предметных картинок и букв. Предназначена для запоминания зрительного образа буквы.

Название предмета, изображенного на рисунке, начинается с указанной буквы. В некоторых случаях расположение предметов на картинке напоминает образ буквы.

При работе с картинной азбукой можно предложить следующие задания:

- Назови предмет, какую букву обозначает?
- Где находится данная буква в слове (в середине, в конце, в начале)?
- Придумай слова, которые начинаются с этой буквы.
- Определи место буквы в алфавите.
- Гласный или согласный звук обозначает буква?



A a





Б б



Алфавит

Аа а	Зз зэ	Пп пэ	Чч че
Бб бэ	Ии и	Рр эр	Шш ша
Вв вэ	Йй (и краткое)	Сс эс	Щщ ща
Гг гэ	Кк ка	Тт тэ	Ъ (твёрдый знак)
Дд дэ	Лл эль	Уу у	Ыы ь (мягкий знак)
Ее е	Мм эм	Фф эф	Ээ э
Ёё ё	Нн эн	Хх ха	Юю ю
Жж жэ	Оо о	Цц цэ	Яя я



Слоговая таблица

Могут составляться по двум принципам:

а) на основе гласного: *МА НА РА ТА ЛА ДА КА БА*

б) на основе согласного: *НА НУ НО НЫ НЮ НИ НЕ НЯ.*

Слоговые таблицы могут включать в себя слоги, составленные из букв, изученных на момент данного урока.

Слоговые таблицы используются для чтения слогов и образования слов путем последовательного прочтения 2-3-х слогов. Полезно использовать прием договаривания прочитанного слога до целого слова, используя слоги, которых нет в таблице.



«Русская азбука»

	у	а	о	ы	и	е	ё	ю	я
ц	цу	ца	цо	цы	ци	цё	-	-	-
ч	чу	ча	чо	-	чи	че	чё	-	-
с	су	са	со	сы	си	се	сё	сю	ся

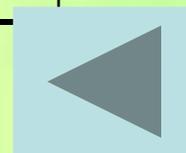


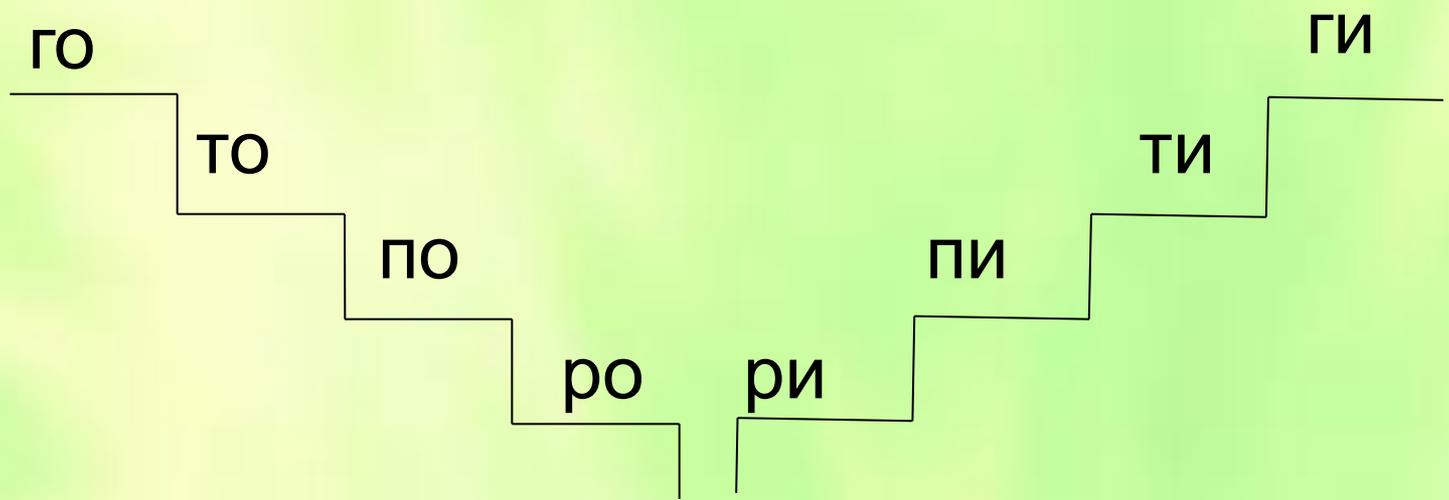
«Моя любимая азбука» (Р.Н. и Е.В. Бунеевых)

	г	п	т	р	к	н
а	аг	ап	ат	ар	ак	ан
о	ог	оп	от	ор	ок	он
и	иг	ип	ит	ир	ик	ин
ы	ыг	ып	ыт	ыр	ык	ын
у	уг	уп	ут	ур	ук	ун



ла	ал	ма	ам	али	ами
ло	ол	мо	ом	оли	оми
лу	ул	му	ум	ули	уми
лы	ыл	мы	ым	ыли	ыми
ли	ил	ми	им	или	ими







Лента букв

Это пособие может использоваться на этапе закрепления нового звука и буквы, при этом задания могут быть различными:

- назови все буквы;
- назови гласные (согласные);
- назови гласные, обозначающие мягкость согласного звука;
- назови согласные, которые всегда твердые (мягкие, звонкие, глухие);
- назови парные согласные;
- назови буквы, которые не обозначают звука;
- назови звуки, которые могут быть обозначены данной буквой.



«Русская азбука»

а	о	у	ы	э	н	м	л	р	й	б	в	г	д	ж	з					ь
я	ё	ю	и	е						п	ф	к	т	ш	с	х	ц	ч	щ	ь



Разрезная азбука

Состоит из наборного полотна и кассы с кармашками, в которые вкладываются карточки с буквами и знаками.

Используется как демонстрационное пособие и как раздаточный материал, имеющийся у каждого ученика («Касса букв»).

Разрезная азбука используется на этапе синтеза, когда необходимо из букв составить слоги и слова после их звукового анализа.

Одним из вариантов общеклассной азбуки можно считать **кубики с буквами**, которые также используются для составления слогов или слов, но при этом присутствует элемент игры, занимательности.



Касса букв

а	б	в	с	т	у
г	д	е	ф	х	ц
ё	ж	з	ч	ш	щ
и	й	к	ъ	ы	ь
л	м	н	э	ю	я
о	п	р			

Наборное полотно

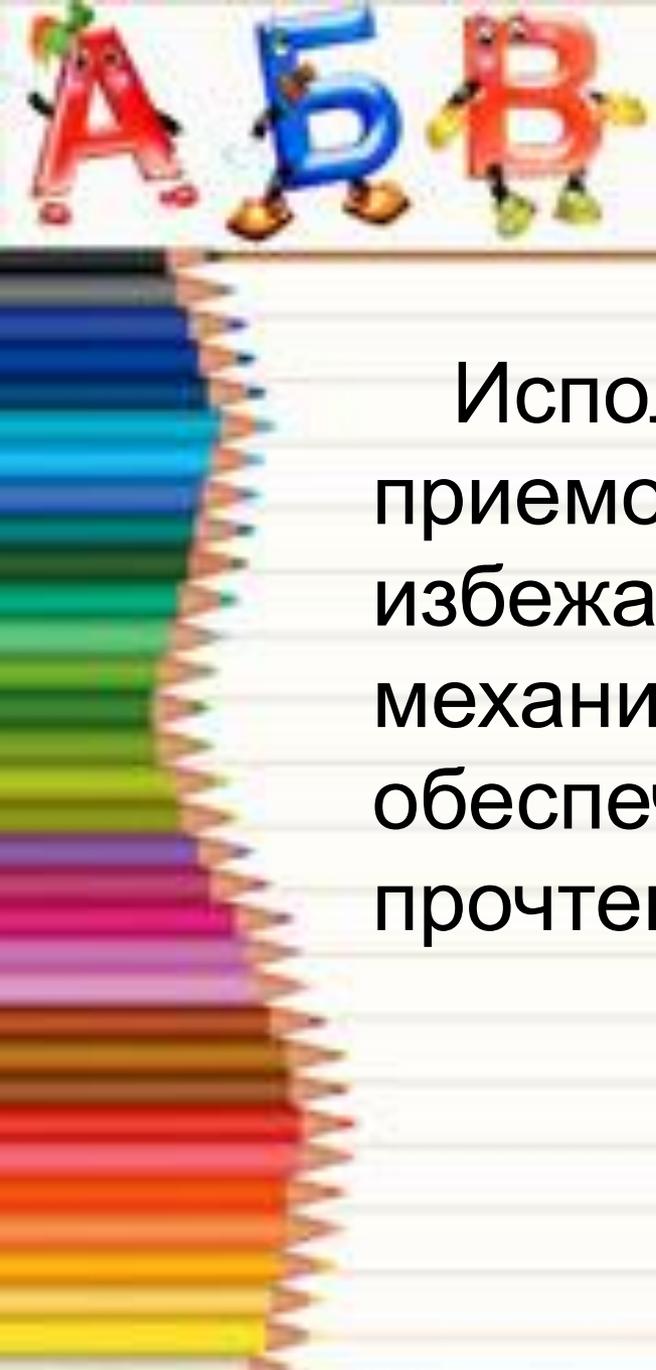


Столбики слов

Служат для первичного чтения слов с изучаемым звуком и буквой. Своеобразие слов в столбиках в том, что в них дано членение слов на части-ориентир.

Иногда даются примеры словоизменения и словообразования.





Использование различных приемов чтения слов помогает избежать заучивания их наизусть и механического повторения, то есть обеспечивает сознательность прочтения.



«Русская азбука» (В. Г. Горецкий)

съ:е:м

пей

ли:с:т

съ:е:шь

пь:ю:т

ли:с|ть:я

съ:е|дя:т

ль:ю:т

се:л

ль:ё:т

съ:е:л

де|ре|во

де|ре|вь:я



Ребусы

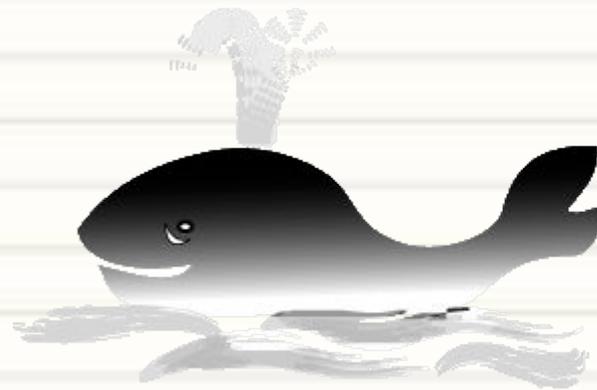
Ребусы - это игра, в которой зашифрованы слова, фразы или целые высказывания при помощи рисунков в сочетании с буквами и знаками. Название образовано от латинского *rebus* - (вещь, предмет).



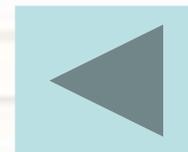
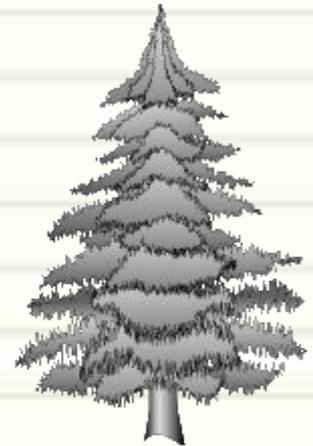
Правила игры в ребусы

1. Названия всех нарисованных предметов надо читать в именительном падеже.

Например:



КИТЕЛЬ





2. Если слева от рисунка стоят запятыые, то нужно отбросить первые буквы слова (столько букв, сколько стоит запятых). Если запятыые стоят справа от рисунка, следует отбросить последние буквы.



ОСА



АРКА

6,

ШЕСТ





3. Если над рисунком стоят цифры, значит, буквы надо читать в том порядке, который указан цифрами.

3214



НИША

3214

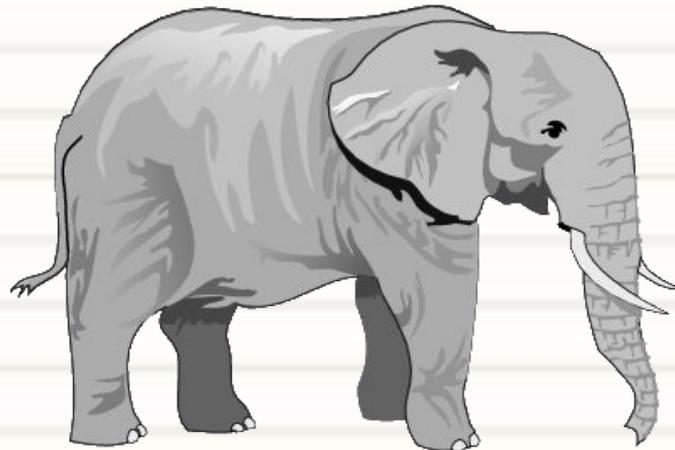


ЛОСЬ



4. Если над рисунком изображена зачёркнутая буква, значит, эту букву надо из полученного слова убрать.

~~Ж~~

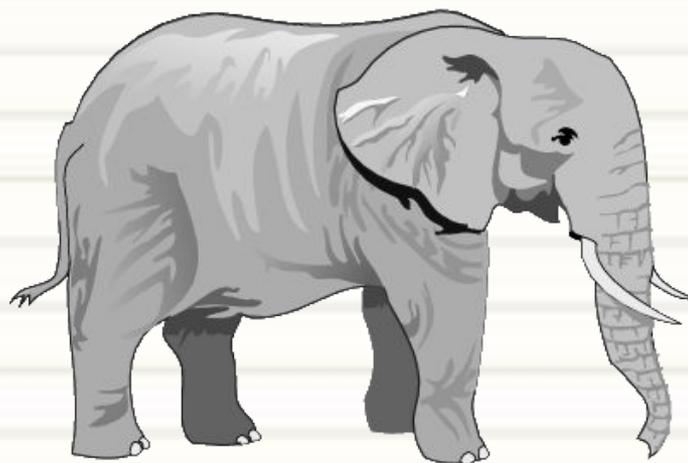


СОН



5. Если рядом с зачёркнутой буквой стоит другая или использована стрелка, показывающая переход от одной буквы к другой, значит, нужно заменить букву в слове.

Л → Т

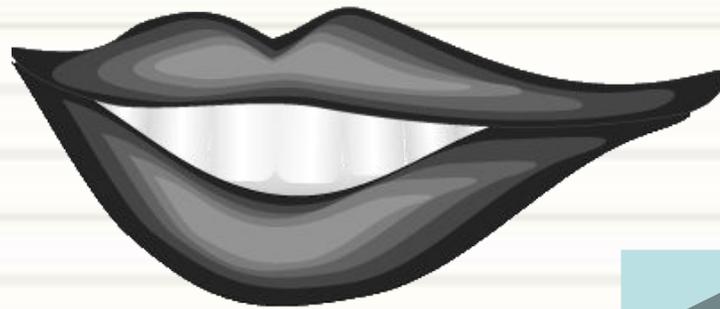


СТОН

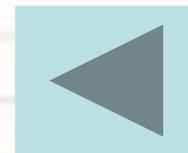


6. Если над рисунком между цифрами вставлена буква, это значит, что эту букву надо вставить в полученное слово между буквами, стоящими на местах, указанных цифрами.

С
2 3



РОСТ

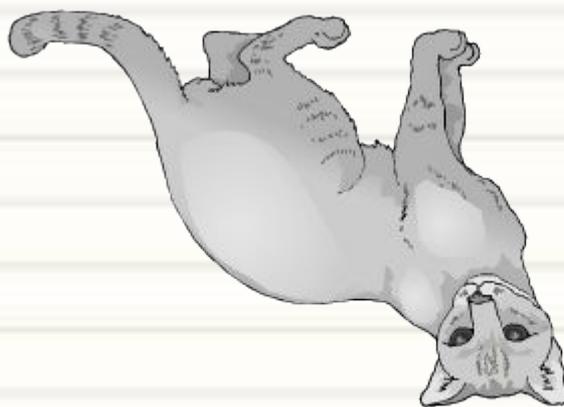




7. Если рисунок перевернут вверх ногами, то слово, соответствующее рисунку, надо читать справа налево.



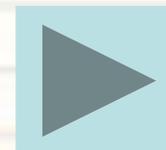
СОН



ТОК

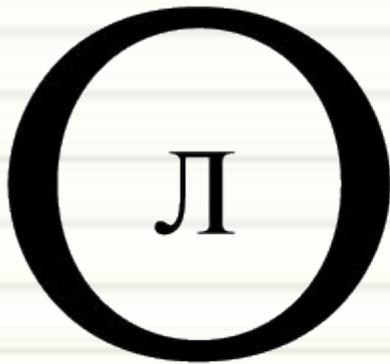


РОПОТ





8. Если одна буква изображена в другой, то читаем так:

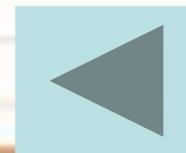


в О Л → ВОЛ

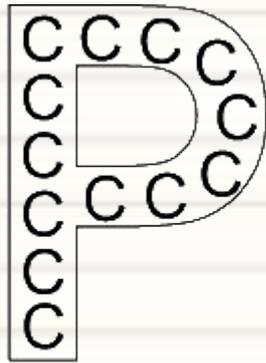
или



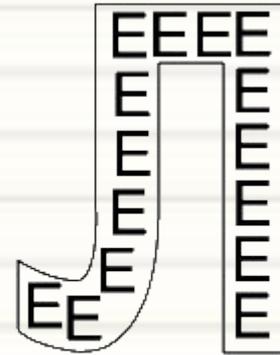
Д в А → ДВА



9. Если в одной букве изображена другая, то читаем так:

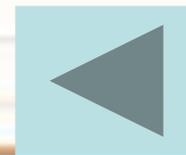


или



С по Р → СПОР

по Л Е → ПОЛЕ



10. Если изображение одной буквы
составлено из другой, много раз
повторенной буквы, то читаем так:

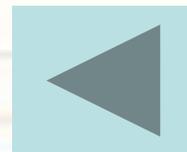


В из А → ВИЗА

или



из Ю М → ИЗЮМ





- 11. Если буквы стоят рядом и дружно
взялись за руки, читаем так:



О с А → ОСА

или



с О М → СОМ





12. Если одна буква расположена рядом с другой, читаем так:

ДБ

Д у Б → ДУБ

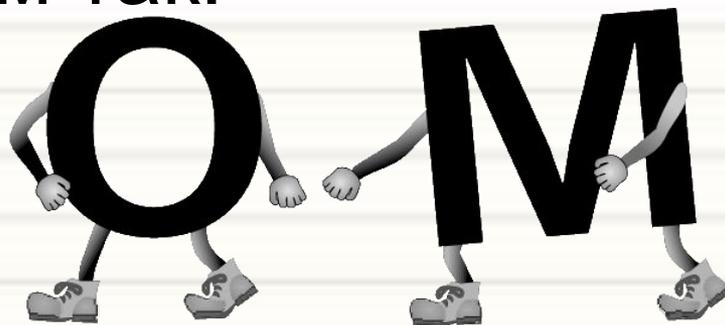
или

оХ

у Х О → УХО

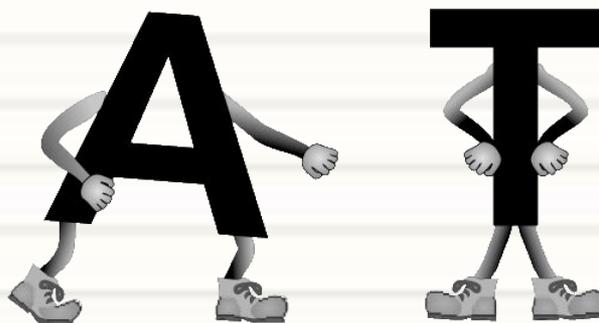


13. Если одна буква направлена к другой,
читаем так:

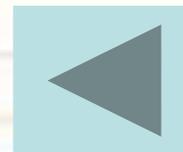


к О М → КОМ

или



А к Т → АКТ





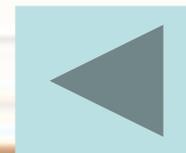
14. Если одна буква расположена сверху другой, то возможны различные чтения. Это взаимное расположение букв можно передать с помощью предлогов «на», «над», «под». Примеры:

З
К

З на К → ЗНАК

Т
С

на С Т → НАСТ



15. Если одна буква изображена перед другой (соответственно, эта другая оказывается за первой), то возможны чтения с предлогами «за» или «перед».



за Р Я → ЗАРЯ

перед А ЧА → ПЕРЕДАЧА



СЛОВЕСНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ

СЛОВЕСНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ, загадки, построенные на материале слов. В отличие от разного рода словесных игр, головоломки предназначены для индивидуального разгадывания. Словесные головоломки бывают разных типов.

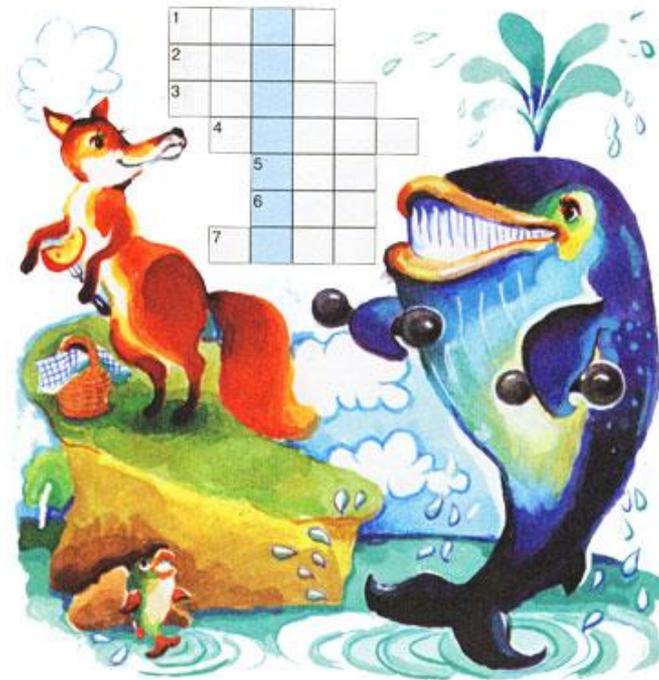


Анаграмма

Анаграмма (греч.) – это перестановка букв в слове, приводящая к новому слову, например: *луг – гул, карп – парк, адрес – среда, рост – сорт – торс – трос, клоун – колун – кулон – уклон.*



Самый простой способ — предложить найти анаграмму к заданному слову, например:



Из каждого слова, переставляя буквы, составь новое и впиши в кроссворд.

По горизонтали:

1. Сила.
2. Рост.
3. Выбор.
4. Валик.
5. Сон.
6. Тик.
7. Ложа.



Для облегчения поиска слов можно дать значение искомого слова или хотя бы намекнуть на область, к которой оно относится. Чтобы не толковать каждое слово, можно для задания отобрать слова одной лексической группы:

Переставьте буквы в данных словах так, чтобы получились названия продуктов питания или блюд: *атлас, кума, смола, угар, шпала.*

(Ответы: салат, мука, масло, рагу, лапша.)

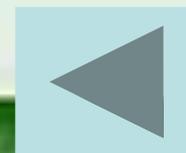


Еще один способ загадывать анаграммы – не называть ни одного из слов, а предлагать значения обоих слов:

Переставив буквы в слове, превратите:

- старинное средство передвижения в самое современное;
- вкусную булочку в лодку;
- грызуна в породистую лошадь;
- еловый лес в металл;
- материю в геометрическое тело.

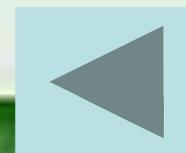
(**Ответы:** карета – ракета, плюшка – шляпка, крыса – рысак, ельник – никель, сукно – конус.)



Я река с известными мостами,
Город есть на мне – музеев тьма.
Стоит буквы поменять местами –
В дивный город превращусь сама.
(Нева – Вена)



Я дикий родственник свиньи.
Но букв порядок измени –
Консервы, джемы, маринад
Во мне обычно все хранят.
(кабан – банка)



Логогрифы

Логогриф (греч. 'слово' и 'загадка') – такая загадка, по условиям которой из одного слова получается другое путем добавления или отбрасывания буквы (или слога). В логогрифах, так же, как и в других словесных головоломках, принято загадывать не любые слова, а существительные в форме именительного падежа (допустимо использовать имена собственные), например, из слова *рот*, добавив одну букву, можно получить слова *крот*, *рота*, *рост*, а из слова *сон* – *соня*, *стон*, *слон*, *сонм*.



Логогрифы можно загадывать в стихотворной форме:

Я ласковый домашний зверь,
Обычно крепко сплю с утра.
Добавьте в слово **р** теперь –
И под землёй моя нора.
(кот – крот)



Я дождь, и молния, и гром.
Но **г** из слова уберём,
И я цветок неотразимый,
Хоть и с шипами, но любимый.
(гроза – роза)



Кроссворд

Кроссворд (от англ. cross-word) – игра-задача, в которой фигуру, состоящую из рядов пустых клеток, нужно заполнить буквами так, чтобы по горизонталям и вертикалям получились слова с заданными значениями.



Детский кроссворд с картинками



Чайнворд

Чайнворд (от англ. chain 'цепь' и word 'слово') – игра-задача, в которой расположенные цепью клеточки заполняются словами таким образом, что последняя буква предыдущего слова является одновременно первой буквой следующего слова.



