

**Автономная некоммерческая образовательная организация
дошкольного образования «Центр развития ребенка «Ника»**

Принята на заседании педсовета

«УТВЕРЖДАЮ»

Протокол № 2
от «09» 01 2014г.

Приказ № 18 от «09» 01 2014 г.

Директор АНОО «Ника»

Зубкова Н.В.



**Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная
общеразвивающая программа
"Раннее чтение"**

Возраст детей: 3-7 лет

Срок реализации программы: 3 года

Автор: Лапицкая Татьяна Валентиновна

Самара, 2014

Пояснительная записка.

Направленность дополнительной образовательной программы – культурологическая.

Актуальность: Процесс обучения чтению самый интересный, но трудный и ответственный. Если дети не будут правильно, бегло, выразительно читать, они не смогут овладеть грамотным письмом, не научатся решать задачи. Научить детей читать – значит подготовить их к самостоятельной работе с текстом, привить любовь к чтению. Следовательно, овладение навыками чтения это и средство, и одно из условий общего развития детей. Процесс чтения очень сложен, поскольку в нем участвуют мышление, речь, восприятие, память, воображение, слуховые и звуковые анализаторы. Обучение чтению, без сомнения, является одним из главных условий успешного раннего развития ребенка.

Педагогическая целесообразность программы. Результативное обучение чтению напрямую зависит от развития познавательных способностей детей. В 3-4 лет дети уже могут анализировать свойства окружающих их предметов. Именно в этом возрасте у детей проявляется интерес к буквам, поэтому можно начинать подготовку к обучению чтению. Подготовка к обучению чтению детей дошкольного возраста, должна включать в себя игры которые способствуют освоению навыков чтения. Они направлены на развитие памяти, внимания, мышления и мелкой моторики.

Ребенок, который начал читать в раннем возрасте, безусловно, имеет преимущество перед своим не умеющим читать сверстником:

- читая, ребенок развивает свою речь;
- читая и запоминая новые слова, ребенок развивает память, мышление, увеличивает словарный запас;
- чтение помогает ребенку запомнить эталоны построения предложений, и он сам начинает строить свою речь правильно;
- многократно прочитывая одно и то же слово, ребенок зрительно запоминает его начертание, то поможет ему в будущем грамотно писать;
- чтение - это новый вид получения информации, теперь ребенок может самостоятельно узнавать интересующие его сведения.

Новизна программы заключается в том, что она представляет собой комплекс

игровых занятий с использованием методики Н.А.Зайцева.

Обучение ведется на основе аналитико-синтетического метода с использованием складовых блоков и проходит в виде игры. Программа предполагает использование разработанных Н.А.Зайцевым кубиков с написанными на них складами, при помощи которых дети обучаются чтению. Высокая эффективность обучения обеспечивается одновременным подключением зрительного, слухового и тактильного восприятия («Кубики Зайцева» разноцветные, звучащие и различных размеров). Принципиальное отличие методики обучения чтению Н.А.Зайцева от традиционных методик в том, что ребенок учится читать, не составляя слова из отдельных букв, и не по слогам, а по складам. Склады - это комбинации из пары согласный-гласный, которые органично связаны с человеческой речью и потому легче усваиваются. В отличие от слогов, складом может быть даже отдельная согласная, если на слух чувствуется, что она «мягкая». Именно склады ребенок видит написанными на кубиках Зайцева. Одним из отличительных свойств «Кубиков Зайцева» является их звучание (благодаря наличию наполнителей). Это помогает ребенку на слух ассоциировать глухой или звонкий звуки от кубиков с соответствующими звуками речи.

Цель программы: обучение детей чтению в игровой форме. Создание условий для осмысленного и осознанного чтения.

Задачи:

- развивать память, внимание, познавательный интерес, любознательность, инициативу детей;
- развивать зрительно-пространственную ориентацию детей;
- развивать интерес к звучащему слову;
- развивать зрительное и слуховое восприятие;
- развивать фонематический слух;
- расширять кругозор;
- формировать устойчивый интерес к чтению;
- развитие творческой инициативы детей;
- формировать положительную мотивацию к обучению.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих программ:

- 1) курс занятий рассчитан на детей разных возрастных категорий с учетом индивидуальных особенностей детей и уровня их интеллектуального развития;
- 2) в программе учитываются принципы природосообразности, здоровьесбережения, индивидуальности, доступности, преемственности;
- 3) широкое использование игровых приемов при введении в тему занятия.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы – от 3 до 7 лет.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы – 3 года.

Этапы программы:

1. первый год обучения (младшая группа 3-4 года)
2. второй год обучения (средняя группа 4-5 лет)
3. третий год обучения (старшая группа 5-7 лет)

Формы и режим занятий:

Первый год обучения (групповые занятия по 15 минут 1 раз в неделю):

объяснение темы занятия в игровой форме, игровые упражнения по ознакомлению с Кубиками, игровые упражнения на развитие мелкой моторики рук (пальчиковая гимнастика), игровые упражнения «Играем и поем», подведение итогов занятия.

Второй год обучения (групповые занятия по 20 минут 1 раз в неделю):

объяснение темы занятия в игровой форме, игровые упражнения «Играем с Кубиками», игровые упражнения на развитие мелкой моторики рук с элементами аппликации, игровые упражнения «Играем и поем», подведение итогов занятия.

Третий год обучения (групповые занятия по 25 минут 3 раза в неделю)

объяснение темы занятия в игровой форме, игровые упражнения «Играем с Кубиками», игровые упражнения на развитие мелкой моторики рук с элементами аппликации и моделирования, игровые упражнения «Читаем и поём», подведение итогов занятия.

Ожидаемые результаты:

Первый год обучения: ребенок хорошо ориентируется при работе с кубиками; умеет объединять кубики в группы по различным признакам; умеет выбирать кубики с необходимым складом из множества кубиков; знает элементы пальчиковой гимнастики и умеет их выполнять; умеет пропевать склады по образцу педагога.

Второй год обучения: ребенок умеет работать с набором кубиков; умеет подбирать необходимые кубики; умеет составлять из складов простые слова; умеет читать по складам простые слова; умеет выполнять изображения букв из различных материалов в технике аппликация; умеет пропевать склады по таблице; знает правила пользования указкой.

Третий год обучения: ребенок умеет работать с набором кубиков, таблицами и указкой; умеет составлять из складов сложные слова и простые предложения; знает особенности построения предложения (Заглавная буква, знаки препинания); умеет читать по складам сложные слова и предложения; умеет читать небольшие тексты; умеет отвечать на вопросы, понимать прочитанное, пересказывать прочитанное; умеет выполнять изображения слов из различных материалов в технике аппликация; умеет пропевать по таблицам и пособию «Читаем и поем» индивидуально и хором.

Способы определения результативности:

Диагностика осуществляется по методическому пособию Зайцевой Е.С., Шептуновой В.К. Тестовая методика обследования речи детей 4-7 лет.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы – развлечения, открытые мероприятия, мастер-классы для родителей и педагогов и т.д.

Учебно-тематический план

Для 1-го года обучения (32 занятия по 15 минут):

№	Название разделов	Кол - во часов (теория)	Кол - во часов (практика)
1	Волшебные кубики	-	3,8 (32 занятия по 7 минут)
1.1	Знакомство с кубиками	-	0,9 (7 занятий по 7 минут)
1.2	Такие разные кубики (характеристика кубиков)	-	1,4 (12 занятий по 7 минут)
1.3	Знакомимся со складами	-	1,5 (13 занятий по 7 минут)
2	Весёлые пальчики	-	1,6 (32 занятия по 3 минуты)
2.1	Пальчиковая гимнастика	-	1,6 (32 занятия по 3 минуты)
3	Играем и поем	-	2,6 (32 занятия по 5 минут)
3.1	Пропевание отдельных складов по кубиками	-	2,6 (32 занятия по 5 минут)
	Итого	-	8
	Всего:		8

Для 2-го года обучения (32 занятия по 25 минут):

№	Название разделов	Кол - во часов (теория)	Кол - во часов (практика)
1	Волшебные кубики	-	5,3 (32 занятия по 10 минут)
1.1	Составляем слова по складам	-	2,1 (32 занятия по 4 минуты)
1.2	Читаем склады	-	0,8 (15 занятий по 3 минуты)
1.3	Читаем по таблицам	-	1,6 (32 занятия по 3 минуты)

1.4	Читаем по складам слова	-	0,8 (17 занятий по 3 минуты)
2	Весёлые пальчики	-	5,3 (32 занятия по 10 минут)
2.1	Пальчиковая гимнастика	-	1,6 (32 занятия по 3 минуты)
2.2	Выкладывание складов из различных материалов	-	3,7 (32 занятия по 7 минут)
3	Играем и поем	-	2,7 (32 занятия по 5 минут)
3.1	Пропевание отдельных складов по кубиками	-	1,2 (15 занятий по 5 минут)
3.2	Пропевание отдельных складов по таблицам	-	1,5 (17 занятий по 5 минут)
	Итого	-	13,3
	Всего:		13,3

Для 3-го года обучения (32 занятия по 30 минут):

№	Название разделов	Кол - во часов (теория)	Кол - во часов (практика)
1	Волшебные кубики	-	8 (32 занятия по 15 минут)
1.1	Составляем слова по складам	-	2,7 (32 занятия по 5 минуты)
1.2	Читаем по складам слова	-	1,2 (15 занятий по 5 минуты)
1.3	Читаем по таблицам	-	2,7 (32 занятия по 5 минуты)
1.4	Читаем по складам предложения	-	1,4 (17 занятий по 5 минуты)

2	Весёлые пальчики	-	5,3 (32 занятия по 10 минут)
2.1	Пальчиковая гимнастика	-	1,6 (32 занятия по 3 минуты)
2.2	Выкладывание складов из различных материалов, моделирование	-	3,7 (32 занятия по 7 минут)
3	Играем и поем	-	2,7 (32 занятия по 5 минут)
3.1	Пропевание складов по таблицам	-	1,2 (15 занятий по 5 минут)
3.2	Пропевание складов по пособию «Читаем и поем»	-	1,5 (17 занятий по 5 минут)
	Итого	-	16
	Всего:		16

Содержание программы.

В программе предложено всего 14 основных игр, каждая из которых имеет свои варианты. Они расположены в относительной последовательности от простого к сложному, педагог может использовать эти игры отдельно и одновременно в зависимости от задач и возраста детей (например, игра 1 вариант 2 + игра 3 вариант 2 и 3 + игра 4 вариант 2 - на занятии). Чем старше дети, тем больше вариантов игр можно использовать на протяжении одного занятия.

1. Озвучим кубик.

1.1 Игра для детей младшего дошкольного возраста.

Дети из множества кубиков на столе достают по одному на свое усмотрение, несут и показывают педагогу. Тот называет склад, написанный на этой конкретной стороне, каждому ребенку, после этого разрешается заменить кубик следующим (Принеси другой...).

1.2 Игра похожа на предыдущую, но задача педагога назвать не только склад, но и пропеть все грани кубика, принесенного каждым ребенком. Здесь важно соблюсти определенные условия:

- Вся игра должна занять как можно больше пространства помещения. Стол с хаотично лежащими кубиками расположите в противоположном от Вас конце комнаты. Чем дальше детям нужно бегать между педагогом и столом, тем лучше.
- Взгляд педагога и ребенка, а так же кубик должны быть на одном уровне. Для этого педагогу лучше присесть, взять левой рукой запястья обеих детских рук, сложенных лодочкой, а правой поворачивать пропеваемые грани кубика к лицу малыша в том порядке, в каком они написаны в таблице 1 сверху вниз, и одновременно петь. Например, БУ-БО-БА-БЭ-БЫ-Б (мелодию и слова см. в таблице, сл. на диске).
- Кубик должен быть выбран самим ребенком, а не педагогом. Если ребенок принес маленький железный, значит, исполняем соответствующую песенку: ЙЮ-ЙО-ЙА-ЙЯ-ЙЕ-ЙИ-Й. Маленькие белые озвучиваются без называния знаков препинания (тем более, правил их постановки!), просто даем грамотный пример интонирования на конкретный знак. Звучать это может так: Курица. (.) Курица? (?) Ку-урица-а! (!) Не курица, а петух (,). Проговаривая текст, в нужном месте показываем знак.
- Не допускается искусственно замедленный темп при пропевании. Интерес поддерживается во время быстрой, почти мелькающей демонстрации материала. Установку на запоминание не делаем, рассчитываем исключительно на эмоциональную память и не требуем повтора. Но если кто-то непроизвольно запел или просто замычал вместе с Вами - поощряйте, но не настаивайте!

2. Пропевание таблиц.

В этой игре, также как и в предыдущей, происходит знакомство сразу со всем многообразием родной письменности. Используем пропевание всей таблицы 1 уже с первых занятий любыми попевками.

2.1 Игра «Путешествуем на поезде».

В игре используются рассказы-задания. Например, такой (Л.Струве): предложите детишкам совершить путешествие на поезде. Чтобы не рассеивалось внимание, и восполнялась нехватка физического контакта взрослого и детей, предложите всем взяться за руку педагога по всей ее длине. Вспомните, как начинает путь поезд: сначала медленно, потом все быстрее, а, подъезжая к станции, ход его замедляется (можно помочь себе притопываниями). А теперь левой рукой с указкой показываете и поете склады: У-О-А-Э-Ы-ЫМ; Ю-Ё-Я-Е-И-ИМ (постепенно ускоряя), ЙЮ-ЙО-ЙА-

ЙЕ-ЙИ-Й: Где есть сочетания согласных с твердым знаком - не забудем исполнить. В конце исполняем БУМ-БОМ-БАМ-БЭМ-БЫМ-ЫМ и БЮМ-БЁМ-БЯМ-БЕМ-БИМ-ИМ, которые можно прохлопать, протопать, присесть и быстро встать и др. А на складах ЖА-ЖЕ-ЖИ-Ж замедляем (остановка), а затем вновь продолжаем путь по глухим складам, начиная с У-О-А-Э-Ы-ЫМ..., ПУФ-ПОФ-ПАФ-ПЭФ-ПЫФ-ЫМ и т.д.

2.2 Подарок (Какую песенку споем для...?).

Все мелодии в учебнике в нотах и на диске. Педагог предлагает детям выбрать песенку в подарок для сказочного героя понравившиеся столбики со складами. Педагог обнимая каждого сзади и поддерживая его руку с указкой под локоток, исполняет сам, и вместе с ребенком его, т.е. им выбранную, песенку. Остальные с удовольствием понаблюдают и пока выберут свою любимую.

2.3 Так же можно исполнить любую из попевок. Обычно последующие новшества уже не требуют предварительной эмоциональной подготовки. Достаточно предложить новую попевку, как дети готовы воспринимать. Так например, с попевками с восьмой по одиннадцатую предлагаю знакомить почти параллельно с первыми четырьмя. Особенно хороши они (с восьмой по десятую) после игры в Поезд (см. 4.4).

2.4 Дети старшей группы (5-7 лет) работают с попевкой с пятой по седьмую.

3. Цепочки слов.

3.1 Написание имени каждого ребенка по таблице, простукивая склад за складом так же в обнимку. Педагог стоит сзади и чуть-чуть поддерживает ребячью руку с указкой. Добавьте к этому предложение написать по таблице любое любимое слово.

3.2 Пишем имена кубиками. Педагог составляет имя каждому конкретному ребенку (можно воспользоваться помощью читающих или просто непоседливых детей), обязательно поставьте ударение белым кубиком (объяснять ничего не нужно!) и предложите ребятам, например, поздороваться с другом, т.е. провести пальчиком, ведомым педагогом, по кубикам и одновременно прочитать слово. Обратите внимание не по складам, а быстро, слегка утрируя ударный склад. Таким образом, у нас выстраивается цепочка слов-имен на полочке. Далее воспользуемся играми на развитие памяти:

– можно, показывая на конкретные слова, спрашивать, чье это имя. предложите показать свое имя среди остальных, имя своего друга

- игра Чего не стало?, когда слова меняются местами, и надо узнать их в другом порядке, а может, и расставить, как было;
- Что изменилось? Слова изымаются и надо догадаться, какое слово спряталось:
- на последующих занятиях раздайте заранее подготовленные кубики для самостоятельного выкладывания собственного имени и не торопитесь помогать, это стоит делать только по необходимости.

3.3 Цепочки слов могут быть не только с именами. Можно работать над любой темой. Она может быть традиционной, и не очень. Например: мебель, транспорт, одежда, музыкальные инструменты, домашние и дикие животные, названия пород собак, названия цифр, дней недели, месяцев и др. Предложите называть слова по теме, а Вы быстро соберете их на полочке. Неверное слово, т.е. не по теме - не выкладываете.

4. Классификация.

В процессе предыдущих игр дети увидели разницу между кубиками. Следующим этапом необходимо обратить особое внимание на их классификацию, т.е. на разницу в кубиках. В первую очередь опираясь на сенсорику и на эмоционально-ассоциативную память. Научная терминология сразу не дается, появляется она, когда навык будет прочно закреплен.

4.1 Бесконечный круг.

Предложите детям, собравшимся вокруг столика с кубиками, поднять по одному железному кубику. Заранее показывать и объяснять, что это такое - не следует! Можно самому поднять соответствующий кубик, не более. Позвольте догадавшимся показать остальным, о чем идет речь. Задача педагога - проходя за спинами детей слева направо (направление чтения) и глядя их по плечам, быстро на ушко называть кубик, который ребенок держит в руках (РУ-РО-РА-РЭ-РЫ-Р), но только в том случае, если малыш правильно выполнил задание. Обычно дети очень быстро догадываются, что стоит за названием. Когда Вы переходите к следующему ребенку, предыдущий может взять другой кубик в соответствии с заданием.

Вариации заданий:

- поднимите деревянный,
- покажите маленький,

- поднимите большой,
- поднимите золотой,
- покажите двойной.

4.2 Строительные и сюжетные игры.

Из всех кубиков дети строят домики. Можно строить выборочно: одна бригада строит дома из маленьких кубиков, другая - из больших. Можно разделить и более дифференцированно, например, большие деревянные и маленькие железные. При строительстве обратите внимание на фасадную часть зданий. На ней кубики должны располагаться так, чтобы их можно было прочесть, т.е. не вверх ногами или боком (в этом случае педагог поправляет). После строительства можно погулять по новому городу, почитать, кто где, на каком этаже, живет, сходите друг к другу в гости.

4.3 Найди пару.

Нахождение парных по мягкости-твердости и звонкости-глухости. Дети в олицетворяют кубики. Они дают имена и фамилии кубикам, наделяют различными характерами, придумывают про них удивительные истории.

Например: Кубик Ц - строгая тетушка, а Ч и Щ - ее шаловливые племянники, они ее передразнивают, и у них все получается не так, как надо.

Если считать, что у многих взрослых (больших) кубиков есть маленькие дети (маленькие), то завязывается игра в городок, в которой дети очень серьезно играют в живые кубики. Часто игра начинается, как подыскивание детям их родителей или наоборот. Предложите семьям обустроиться (создать себе домик, комнатку, обзавестись машиной и другими удобствами), а теперь пора ходить в гости к братьям и сестрам. Ими наши детишки называют парных по звонкости-глухости. Вспоминать и придумывать ничего не требуется - таблица всегда перед глазами. Рассматривая ее, хорошо видно, у кого есть братишки-сестренки, а кто вырос в семье один (непарные). Приходя друг к другу в гости, можно развлекаться, составляя разные слова-комбинации из собравшихся гостей, прочитывая получившиеся веселые слова...

4.4 Поезд.

Эта игра направлена на приобретение навыка слияния. Повторные игры только закрепляют вновь появившийся навык. И еще одну проблему избежим, не дав ей появиться: многие дети легко сливают согласные со всеми гласными кроме йотированных и *И*, но долго преодолевают трудности в смягчении согласной при

слиянии с гласными маленького золотого кубика. В результате игры в Поезд этого не возникнет.

Взрослый показывает любую грань большого золотого кубика, спрашивая: Что здесь написано? В любой группе дошколят найдутся всезнайки. Как всегда, сделаем на них ставку. Допустим, что оказалось буква У. Ставим на полочку и спрашиваем у ребят: А на других кубиках есть такая буква? Кто нашел - несите такой сюда. Когда малыши подбегают к Вам, можно спросить: Что ты принес? Если ответ не последует, ответьте сами: Молодец, МУ! Ставь сюда и неси еще. Молодец - даже если молчит или неправильно называет, ведь задание выполнено и кубик с У перед Вами. Предупредите, что кубики надо носить по одному. Следите, чтобы ребенок показывал нужную грань, а не просто отдавал Вам кубик (Замечательный кубик нашел. А где на нем ТУ? Найди, пожалуйста).

В результате выстраивается длинная цепочка, напоминающая поезд. Например: У-ЗУ-РУ-ШУ-ЛУ-ПУ-КУ-ТУ-БУ-ФУ-ЦУ-СУ-ГУ-ВУ-ЖУ... Предложите детям сесть на пол, тогда они не будут невольно толпиться у полок и смогут увидеть весь поезд от начала до конца.

Продолжаем играть. Эмоциональной связкой может служить такой диалог:

- Наш поезд скоро тронется в путь. Но прежде чем он поедет, он должен дать сигнал к отправке. Как вы думаете, какой сигнал даст наш поезд? (взрослый ставит белый кубик с ударением на локомотив, т. е. на первый кубик, у нас это У).

- У-у-у!, - произошла установка речевого аппарата. Теперь Ваша задача показать ее в слегка утрированном виде. Это и весело и вызывает желание подражать.

- Сейчас мы его будем провожать (можно помахать руками), а заодно рассмотрим пассажиров этого поезда. Итак, свисток: У-у-у! (ударение переносится на следующий кубик) Кто здесь едет? - если через секунду не будет ответа, то скажите сами, не забывая об утрированном показе. Затем переносим ударение на следующий... и так до конца.

После этого Вы сообщаете детям, что поезд разогнался, и можно быстро называть пассажиров. И снова читаем склады, но уже чуть быстрее. Постепенно приближая скорость чтения к оптимальной (в темпе речи). Обычно ускорение чтения вводит в состояние азарта, и мычать начинают все. Старших дошколят можно порадовать прочтением третьего раза, но очень быстро (Кто прочитает так же быстро,

как я?). Обращаем внимание на таблицу 2 (вертикальную) и предлагаем найти на ней букву У, такую, как на локомотиве. А теперь осталось только весело спеть песенку на У (см. игру 2.3 и сл. диск), можно ее и сплясать. Со старшими дошколятами выстраиваем новый ряд из оставшихся кубиков на Ю. Сценарий игры тот же.

Примечание. 1) Не упрощайте детям поиск кубиков, не подсказывайте - на каких есть нужные грани. 2) Независимо от возраста ребят поезд на Ю должен быть после У, также как Я после А, а И после Ы и т.д.

5. Читай и пой.

Работа по книге с текстами, во-первых, алфавитов в различном ритмическом и, соответственно, графическом исполнении, во-вторых, попевки-песенки для прочитывания и пропевания хором и индивидуально, в-третьих, русские народные и авторские песенки-потешки. В пособие также входит диск с музыкальным сопровождением в исполнении автора пособий педагога-музыканта Л.Струве. Там же предлагается музыкальный аккомпанемент без вокала этих же песенок, под который можно петь. При этом создается эффект караоке.

Основной обучающий эффект состоит в ритмичности и музыкальности, отсутствии ярко выраженного дидактического давления, в возможности самовыражения. Сами тексты попевок представлены в книжном варианте, т.е. с прописными буквами, знаками препинания. Все они соответствуют не смыслу написанного, а интонациям и ритму, что очень важно для постановки интуитивной грамотности, формирования фонематического и стилистического слуха. К общему результату присоединяется формирование эстетического вкуса.

6. Компьютер.

6.1 Настольный компьютер. Предложите детям, собравшимся вокруг стола с кубиками или стоящими у полки, выбрать любой кубик и, независимо от его положения, показать пальчиком (нежно нажимать кнопочку), другую руку лучше спрятать за спину. Вы при этом, изображая компьютер, озвучиваете программу: проходя сзади ребят слева направо и поглаживая каждого по плечам, произносите склад, который нажимает конкретный ребенок. Читающим можно предложить озвучить самостоятельно. Уже озвученные программы можно менять, т.е. после озвучивания нажимать другие кнопочки, тогда можно проходить много раз за спинками и произносить никогда не повторяющийся смешной текст.

6.2. Настенный компьютер.

6.2.1. Если у Вас таблицы висят так, что дети могут доставать их руками, или на каждого есть указки, то эту игру целиком можно проиграть на таблицах, только теперь ребята будут стоять лицом к таблице и нажимать на выбранные ими клеточки. Ваши действия те же.

6.2.2. Более веселый вариант предыдущей игры – «Нажми на две кнопочки». Предложите детям указательными пальчиками обеих рук нажать две разные кнопочки. Здесь необходимо введение правила игры - нельзя перекрещивать рук ни своих, ни с соседом. Получаемые таким образом тексты вдвое больше, ярче и веселее. Педагог ненавязчиво закрепляет грамотное направление чтения, при прохождении сзади детей попеременно нажимает то на левое плечико, то на правое.

7. Чепуха (веселые слова).

Вы можете использовать как всю игру целиком, так и частично в зависимости от задач.

7.1. Предложите каждому ребенку найти себе друга или подругу. Раздайте каждой паре по три кубика, стараясь, чтобы в каждую тройку входили маленькие и большие, железные и деревянные. Пусть пары выберут место на общей полке и расставляют полученные кубики в различных сочетаниях. Получаются слова-бессмыслицы. Ваши действия: подходите к каждой паре и громко, для всех, читайте полученные слова, приговаривая: Ну надо же, какое интересное слово! На каком же языке вы разговариваете? Разрешается искренне удивляться и радоваться за подопечных. После прочтения очередного слова разрешите составить новую комбинацию из этих же кубиков.

7.2. Творческой вариацией может служить задание на развитие речи: предложите придумать толкование своих слов.

7.3. Предложите нарисовать придуманных героев. Обратите внимание, слова и истории придумывают сами дети

7.4. Предложите каждой паре найти себе в друзья другую пару. И теперь готовые четверки, объединив свои 6 кубиков, пытаются составить новое слово. Дайте возможность ребятам самостоятельно найти способ договориться о комбинации и о том, каким образом они это сделают.

7.5. Попробуйте повторить задание придать смысл полученному слову уже из 6

кубиков, составить рассказ, сделать коллективный рисунок, а, может быть, и разыграть маленький спектакль.

7.6. Собираение слов уже восьмерками с аналогичными предыдущим заданиями со временем переходит в соби́рание общей комбинации из всех задействованных кубиков всей группой или делегатами от восьмерок. К уже известным обыгрываниям можно добавить хоровое и индивидуальное чтение полученного слова из 16 кубиков. Его можно читать наперегонки или кто меньше ошибется и т.п.

7.7. Расскажи мне про....

В результате игры у ребят, во-первых, формируются навыки выразительного чтения, во-вторых, умение выражать свои чувства, в-третьих, развивается чутье языка, которое в будущем позволит грамотно писать. Выглядеть это может так: воспользуйтесь знаками препинания, раздвиньте кубики, превратив одно длинное слово в несколько коротких, расставьте произвольно запятые, двоеточия, дефисы, закончите фразу соответственным знаком. На первую букву поставьте белый кубик с Зб, как бы невзначай заметив, что первую букву в предложении пишем заглавной. Озвучьте текст в соответствии со знаками, дав детям пример грамотного интонирования. При этом давать определения не нужно. Вначале обыгрываем знаки конца предложений (. ! ? ...), со временем подключаем и внутрифразовые знаки (- , : и др).

Читаем предложение с удивлением: Кошулэми рыки вюмнид рэжь! Далее, не меняя кубиков, прочитайте с интонацией поздравления. Поменяйте восклицательный знак на вопросительный и задайте легкий вопрос, типа который час? Добавьте восклицательный к стоящему вопросительному и искренне возмутитесь все той же фразой... И громко позовите, выделив его как обращение и т.д.

Вскоре дети самостоятельно будут придумывать смысл написанного и пытаться передать его слушающим, а те, в свою очередь, попробуют догадаться о задуманном, предположить, какой знак препинания возможен для более выразительной передачи соответственной интонации.

7.8. Предложите детям найти в длинном конечном слове случайно образованные, но реально существующие слова, не вынимая и переставляя кубиков. Годятся любые части речи в любой грамматической форме. После их изъятия на нижнюю полку, кубики сдвигаются, что может повлечь за собой образование новых слов. Задача -

найти все слова, которые оказались в тексте, при этом не разрешается вынимать и переворачивать кубики для образования новых слов, допускается поиск и обсуждение версий.

Для этой игры понадобятся словари. Любой справочный материал: толковые, орфографические, энциклопедические словари, географические карты, глобусы, измерительные приборы и многое другое, что может служить интересной и содержательной основой общения друг с другом.

8. Складовые картинки.

Для игры понадобится пособие «240 картинок для обучения письму, чтению, рисованию».

Это набор карточек с изображением и названиями животных. Рисунки подобраны с целью показать примеры грамотного написания названий животных. В словах хорошо видна ударность (ударные склады - черные, безударные - зеленые, и так далее в зависимости от степени ударности). Написание слов легко проверить автоматической отработкой проверочными карточками.

8.1.1 Игра на чтение словами. Понадобятся карточки по количеству детей. Карточки возьмите в руку стопку картинками к детям. Показывая их по очереди, предложите ребятам читать слова, написанные над изображениями. Читать слово, которое написано и нарисовано легко и весело. Показывая карточки, проводите пальцем по слову: Что здесь написано? Что написано черным цветом? Или Покажи, где написано черным ЛЮ в слове СЛОН? И вместе с детьми называйте слово, слегка утрируя ударный склад. После этого переверните карточку стороной без картинки и задайте те же вопросы. После этого отправляем эту картинку в том же положении, т.е. уже картинкой к себе, в конец стопки. Перед детьми открывается новая картинка и новое слово. Снова отвечаем вопросы и т.д. И так, пока не дойдем до карточки без картинки. Педагог, словно ничего не произошло, так же весело спрашивает: Что за слово здесь написано?

У детей срабатывает внутренний ассоциативный механизм и они называют слово. Можно дать обводить буквы пальчиком.

8.1.2. Для работы в мини-группе есть еще один промежуточный вариант - раскладывание нескольких карточек на столе (полочке) картинками вверх и после контрольных вопросов типа: Какое слово здесь написано? Или Покажи, где белка?

договариваемся перевернуть одну карточку изображением вниз. Пара тех же контрольных вопросов, затрагивающих карточки открытые и закрытые, и можно перевернуть еще одну картинку. И так пока перевернутыми не окажутся все карточки. Дальше игра разворачивается по сценарию второй части предыдущего варианта.

8.1.3. Следующий вариант игры, когда картинки становятся хорошо знакомыми, их можно использовать в любых других играх на обобщения с разными заданиями:

- выбрать из всех карточек взрослых животных и подобрать им их детенышей: мамы, папы и детки. Кстати, слова подобраны наиболее интересны с точки зрения написания - хорошо видны и проверочные: ведь змея - потому что *змеи*, и что стоит за разными названиями одних и тех же животных: *петух, курица, цыпленок, цыплята*; или вот так: *овца, овцы, баран, ягненок, ягнята*;
- найти (можно объединяться в группы, если у ребят, оказалось по одной карточке) домашних и диких, хищников и травоядных, млекопитающих и рептилий, птиц и рыб, теплокровных и хладнокровных, животных одного семейства и т.д.;
- найти животных во множественном и единственном числе;
- найти слова с первым (вторым, третьим, последним:) ударным складом, с одинаковыми ударными складами;
- классифицировать слова по количеству букв или складов, по частоте повторения определенных букв, по их расположению в слове.

Картинки с заданной тематикой может находить из всего набора группа детей или конкретный ребенок, они могут быть розданы педагогом. После этого желательно обыграть результат: посчитать, сколько слов нашла каждая из групп (ребенок), выписать на доске или прописать каждое правильное название по таблице указкой в руке ребенка и т.д.

Можно поиграть с детьми в сюжетно-ролевые игры с карточками: организовать зоопарк, ферму, ветеринарную лечебницу, клубы животных; ими можно торговать (с использованием счетных карточек в качестве ценников); устраивать звериные семьи и ходить друг к другу в гости и мн. др.

8.1.4. Лото. Эта игра проводится так же, как любое детское лото. Новое пособие специально имеет набор уменьшенных карточек для такого варианта и подробную инструкцию Н.А.Зайцева по применению.

8.2.1. Можно самостоятельно изготовить необходимые карточки со словами на разные темы. Например: мебель, транспорт, овощи и фрукты, растения, посуда, одежда, инструменты и т.д. Рекомендации к изготовлению карточек: пишем над картинкой слово зеленым цветом, ударные склады рекомендую писать черным - создается эффект объемности. Использовать их можно так же, как и 240 картинок.

Дополнительные способы классификации карточек: съедобное-несъедобное, гастроном, универмаг, что умеет летать?, что пахнет?, что пригодится в походе?, что подарить на день рождения?, что бывает розовым (зеленым:)?, мой гардероб, наша группа (моя семья) с использованием фотографий, виды нашего города (поселка), жители моей деревни (дома) и многое-многое другое.

8.2.2. Далее пора использовать мини-предложения и словосочетания, т.е. картинки с надписями в 2-3 слова. Постепенно вводим книжный текст. А в книгах одни и те же буквы могут писаться по-разному, например: **А** и **а**, **Б** и **б**, **Е** и **е**. Мы же пока использовали только заглавный вариант. Значит, пора над таблицами повесить плакат с **волшебными словами АБЕЁРУФ** и **абеёруф**, расположенными четко друг под другом. И теперь при возникновении вопросов: Что это за буква? достаточно позволить самостоятельно найти ответ.

Новые карточки можно мешать со старыми и играть также, но можно предложить и новые игры.

8.3. На нашей полочке организуем **тематическую выставку**. Это могут быть рисунки детей с названиями и их же комментариями (написанными рукой взрослого под диктовку), репродукции известных картин с инициалами имен, отчеств и фамилиями художников, с названием в кавычках; книжки-раскладушки с любимыми сказками. Отличительная особенность таких выставок в том, что весь текст, включая знаки препинания, напишем зеленым цветом, а ударные склады - черным. Надписи необязательно приклеивать к картинкам, они могут просто прикладываться. А теперь их можно читать хором, гуляя вдоль полок, находить заданное педагогом, переставлять (чего не стало, что изменилось), собирать надписи и расставлять заново и мн. др.

8.4. Списывание. Эта игра может происходить как под руководством взрослого, так и без него, быть самостоятельной или служить элементом другой. Напомню, что письмом мы называем графическое обозначение того, что произносится. Значит,

списывание - смена графических символов. Например, простукивание по таблице или выкладывание кубиками того, что написано на карточке, на листе выставки, в книге.

8.5. Наборы текстов. В таком же черно-зеленом варианте можно написать любой текст, желательно, покрупней. Например, просто слова, малые формы фольклора (см. книгу Зайцева), стихи великих авторов, можно по программе, а лучше просто хорошие, ничем неограниченные (неотупляющие). Их можно повесить на стену и читать хором, минигруппой, индивидуально, отработывая выразительность чтения, проигрывая различные интонации. А можно написать чуть мельче на альбомных листках и нарезать на части. Громадное удовольствие доставляет ребятам собирать из полосок со строфами любимых стихов законченное произведение, или подбирать к полоскам с отгадками - полоски с загадками, или к первой половине пословицы - вторую. Можно играть с ними в лото, домино, подвижные игры, интеллектуальные игры по подбору ассоциативных цепочек и во многие другие игры.

9. Конкретное слово (текст) из конкретных кубиков.

Конкретное - значит, заранее задуманное, из конкретных - заранее отобранных.

9.1. Имена.

Предложите обладателю имени самостоятельно составить его из своих кубиков, например, из РЮ-РЁ-РЯ-РИ-РЕ-РЬ и ТУ-ТО-ТА-ТЭ-ТЫ-Т слово РИТА. Если это пока трудно, можно сделать вместе со взрослым. По ходу игры можно узнать, что из этих же кубиков получаются разные комбинации, как в Чепухе (7): и ТОРИ, и РЮТЫ, РЬТЭ, и ТРЯ, и многое другое - 75 комбинаций. Не забываем подставлять знак ударения.

9.2. Любые слова можно составлять по заказу, разделившись на маленькие группы. Каждая группа получает заранее отобранные кубики и задание составить определенное слово. Задача педагога - грамотно помочь. Во-первых, еще не читающим ребятам слова стоит подбирать покороче и собирать вместе с ними, во-вторых, сначала слово диктуем орфографически, т.е. так как пишется: Говорится ЗУП, а пишется ЗУБ, потому что ЗУБЫ. Говорится ВАРАБЕЙ, а пишется ВОРОБЕЙ. Пояснения даются без терминологий. В будущем можно будет собирать более сложные слова, уже дав возможность самостоятельно подбирать проверочные там, где это необходимо. Если у Вас всего 1 комплект кубиков, то подобрать пары (тройки:) слов будет сложнее. Слова должны быть определенным образом связаны по смыслу и

состоять из одного количества кубиков. Достаточный выбор наборов слов представлен в Учебнике: Н.А.Зайцева.

9.3. Грамматика.

Игра для отработки грамотного письма по правилам.

- 1) безударные гласные в корне (леса - лес, дома - дом),
- 2) парные согласные в слабой позиции (луг - луга, дуб - дубы),
- 3) непроверяемые гласные в словарных словах (собака, карандаш:),
- 4) непроизносимые согласные (сердце - сердечко, солнце - солнечный) и мн. др.

Алгоритм игры: поисковая игра > навык > вывод (правило) > новая игра на основе этого правила. Приемы отработки именно этих орфограмм (см. игры 3.2; 8.1.3; 9.2:).

Например: тема непроизносимые согласные и обыгрывание ее. Предложите группе ребят составить слово *солнце* из заранее отобранных Вами кубиков. Как правило, дети пишут так, как слышат - *сонце*, и торопятся показать Вам лишний кубик ЛУ-ЛО-ЛА-ЛЭ-ЛЫ-Л. Ваша задача поддержать стиль поисковой игры: Лишних кубиков остаться не должно! У этого кубика должно быть место в нашем слове. Куда бы нам его поставить? Дайте детям возможность самостоятельно найти место этого кубика в слове путем составления разных слов, которые получаются в результате поиска. Это могут быть и *сонлаце*, и *солэнце*, и *сонцелу*, и *лосонце*. Случайно или интуитивно, но, как правило, Л оказывается на месте. Дайте ребятам почувствовать себя первооткрывателями: А мне кажется, что Оля (Ваня) права, ведь ласково мы называем *солнышко*. В результате дети, сами того не зная, с грамотной помощью педагога открыли для себя способ использования проверочных слов. Таким образом, можно отработать любое правило.

10. Конкретный текст (слово, фраза) из всех кубиков.

10.1. Это чуть усложненный вариант игры Конкретное слово из конкретных кубиков (9.2). Только теперь Вы не готовите заранее кубики, а предлагаете самостоятельно подобрать и выложить готовое слово. На первых порах Вы можете подсказывать орфографической диктовкой с проверочными словами (Говорится СЛАНЫ, а пишется СЛОНЫ, потому что СЛОН) и классифицированной подсказкой типа ищем большой деревянный кубик СУ-СО-СА-СЭ-СЫ-С, на нем сторону С, теперь большой железный ЛУ-ЛО-ЛА-ЛЭ-ЛЫ-Л, на нем ЛО и т. д. Для начала ставьте

в пару с читающим ребенком более слабого (он может просто собирать уже отобранные товарищем кубики в слова) или в одну команду детей разного уровня.

10.2. Это может быть как самостоятельная игра, так и привязанная тематически к другому виду деятельности. Например, выкладывание кубиками слов с определенным значением. На занятиях по математике: один, много, больше, меньше, поровну, длинный, длиннее, короткий, короче, узкий, уже, высокий, выше, низкий, ниже, названия геометрических фигур, цифр, дней недели, месяцев: На занятиях по развитию речи - слова-обобщения по определенным темам: мебель, посуда, профессии, транспорт, те же домашние и дикие животные с детенышами, одежда и мн. др. На музыкальных занятиях - названия прослушиваемых и исполняемых произведений, инструментов, слова, обозначающие чувства, вызываемые музыкой, имена и фамилии композиторов, названия нот, длительностей, пауз и т.д. При чтении детям книги это может быть название ее, названия частей, имена героев, имена-фамилии авторов... На занятиях по рисованию - тема занятия, названия материала, красок и цветов, название стиля рисования, авторское название рисунка и имя автора и т.п.

10.3. Текст. Не стоит напрягаться при переходе от слов к тексту. Не надо давать определений и признаков различий между предложением и словом.

Первый раз это может выглядеть так. Разбейте все имеющиеся в активе кубики на несколько частей (от 2 до 5) и разложите в разных местах помещения. Это будут рабочие площадки, возле которых и соберутся участники игры. Кубиков на всех площадках должно быть примерно одинаковое количество, участников - тоже. Теперь предлагаем ребятам написать предложение, и произносим его. Для начала можете воспользоваться первой строфой стихотворения Пушкина «У лукоморья дуб зеленый...». Она вписывается в один набор. Поначалу диктуем орфографически, т.е. так, как пишется, и помогаем найти нужный кубик. На какой площадке первый кубик У-О-А-Э-Ы-ЬИМ? На нем нам нужна сторона У, это и будет наше первое слово! Кто нашел - ставьте! Пишем второе слово. Для этого ищем большой железный кубик ЛУ-ЛО-ЛА-ЛЭ-ЛЫ-Л и на нем сторону ЛУ! Кто нашел - несите! Продолжаем писать. Ищем большой деревянный КУ-КО-КА-КЭ-КЫ-К, на нем КО и т.д. Когда предложение подходит к концу, также непринужденно, замечаем: Предложение закончилось ставим точку! Кто найдет точку, она на белом кубике? Молодцы, ставим в конец. Предложение

начинается с заглавной буквы! У кого заглавная буква, она тоже на белом кубике? Несите и ставьте сверху на самый первый. Какая у нас первая буква? Правильно, У. Значит, на нее и ставим Зб. И никаких объяснений, что это такое и с чем это едят! Особенно, если не возникает вопросов. Дальше - дело практики. Когда Вы напишете еще пару фраз, они сами скажут Вам, когда пора ставить точку и отмечать большую букву. Закончить можно хоровым или индивидуальным прочтением результата коллективного труда. Здесь же можно поработать и над интонированием (Кто как прочтет это предложение?). Если у вас несколько наборов кубиков, то воспользуйтесь книгой или учебником Н.А.Зайцева из набора Кубиков, там большое количество малых форм фольклора, достаточно редких и красивых.

10.4. Игра на отработку знаков препинания. Обращаем особое внимание на интонирование и соответствующие знаки. После написания вопросительной фразы, т.е. с интонацией вопроса, предложите поставить белый кубик со знаком вопроса. После прочтения первой части сложного предложения, сделав паузу, поставьте запятую (здесь хочется приостановиться). Точно так же хочется остановиться, т.е. поставить запятую, когда используем интонацию перечисления. Самостоятельно поставив на первый кубик слова, обозначающего имя собственное, кубик с Зб, просто добавляем, что имя (или название) напишем с заглавной буквы.

Таким образом, можно очень неназойливо показать и обыграть любое правило.

11. Волшебник.

Очень многие популярные игры: народные, дорожные и знакомые по детским обучающим и развлекательным телепередачам - можно включить в цикл Волшебник. Эти игры направлены на отработку навыка практического звуко-буквенного анализа. Основное условие для педагогов - никакой оценки.

11.1. Какие слова начинаются на первый кубик этого слова? Выложите из кубиков любое слово. Например, слово корова начинается на ко. Предложите ребятам вспомнить, какие еще слова начинаются с этой грани этого кубика: козы, кошка, ком, колобок, корь, конь, корыто и т.д. Подходящие под условия слова, которые получаются в результате подбора, обязательно фиксируются. Их можно собирать из кубиков, писать указкой по таблице. Неподходящие - не фиксируются.

Так же можно подбирать слова на второй кубик моего (первоначального) слова. В нашем случае это могут быть роза, ролики, рожь, рок, ромашка, робот, роса,

романтика. Возможен вариант подбора слов на третий кубик: варит, ванна, Валя, Вася, ваза, Варвара, вариант.

Так можно подобрать слово на любой склад, даже на рь и кю (рьяно, кювет). Если не получается - открывайте любой словарь или ищите на географической карте нужное Вам слово среди названий.

11.2. Волшебные цепочки. Можно собирать слова как бусинки в пригоршню, а можно нанизывать их на нитку. До сих пор мы их набирали несколько к одному слову, а теперь каждое новое будет подбираться на основе предыдущего. Задание может звучать так: подберите слово на последний кубик моего слова, положим, курица. Например: цапля. Теперь попробуем придумать слово на последний склад получившегося слова. Допустим - лямка. Попробуем еще: следующим может стать каша, затем шапка. И так до бесконечности, пока есть интерес. Вам обязательно будут попадаться интересные, с точки зрения правописания, слова. Здесь можно поработать, не планируя специально орфограмму на сегодняшний день.

11.2.1. Предлагаю первое слово – кошка. Какой же может быть в нашем случае цепочка? Например, такой: кошка – канава – ванна – нарцисс – сходство – волосы – сын – нрав – время – мясо – сороки – кино – ногти – тихо – холод – дрова – варит – три – рисунок – кроты – тыл – лгун. Продолжаем игру, пока есть интерес и возможность.

11.2.2. Играем только с существительными (т.е. со словами, которые отвечают на вопрос кто? или что? в исходной форме. Ограничить можно и во времени, это хорошо в командной работе. В такой игре разрешается подумать (поискать) определенное количество минут, и, если команда не находит нужного слова, право хода передается другой команде.

Оценки не допустимы! Вместо оценки возможен контроль за соблюдением правил игры с поощрением за грамотность и неординарность и с наказанием за несоблюдение, но за этим обычно очень жестко наблюдают сами участники игры.

11.3. Волшебник.

11.3.1. В игре менять слово можно только одним действием. Что же будем считать одним действием?

- переворачивание кубика, в результате которого слово приобретает новый смысл (было бегемот – стало бегемоты),
- замена кубика с тем же эффектом (было рамки – стало ракета),

- добавление нового кубика (было лапа – стало лампа),
- изъятие одного кубика (было капот – стало пот).

Педагог вместе с детьми может придумать свою цепочку слов, в которой каждое предыдущее слово будет изменено по одному из правил, в результате чего и рождается новое слово. А я предлагаю часть цепочки из практики с шестилетками: окно - (изъятие) оно - (замена) ноги - (замена) беги - (добавление) забеги - (замена) забег - (замена) берёг - (замена) берёза - (замена) грёза - (замена) гроза - (изъятие) роза - (переворачивание) розы:

11.3.2. Пока мы просто бесцельно баловались. Теперь, когда мы научились легко оперировать правилами, попробуем поставить перед собой конечную цель, т.е. прийти к конкретному слову. Итак, мы имеем начальное слово, например, муха. Нам надо сделать из нее слона. Возможный вариант цепочки: муха – хан – сон солон (краткое прилагательное от соленый) — слон. Таким же образом можно превратить любое слово в совершенно иное и по написанию и по значению: бегемота в жирафа, ненастье в ведро, болезнь в здоровье, горе в радость.

Рыбы, как в домино, т.е. тупиковой ситуации (когда не возможно придумать нового слова), быть не может, т.к. всегда есть путь к отступлению: можно вернуться теми же шагами обратно.

11.3.3. Злой волшебник. Добавим еще одно ограничение - в количестве ступеней цепочки. Очень эмоционален прием, предложенный Зайцевым: злой волшебник заколдовал, например, девочку Асю в ворону. Кому жалко девочку, тот постарается вернуть ей человеческий облик, стараясь сделать это за меньшее количество шагов. Итак, вот как это может выглядеть: ворона – ворота – рота – роса – оса – Ося (от мужского имени Осип) - Ася. Итого: 6 шагов. Очень помогает деление на команды - победит та команда, у которой получилась цепочка с наименьшим количеством шагов. В других вариантах Волшебника также возможны элементы соревнования.

12. Диктант шагами.

Игра со знаками препинания на таблице. В этой игре пишем знакомую фразу не только кубиками (11), но и по таблицам, нажимая на клеточки стандартных и нестандартных (1-ый блок) знаков препинания. Вот как будет выглядеть название любимой сказки: "Зб (заглавная буква) Ма-ша ■■ (пропуск или пробел между словами) и ■■ (пропуск) ме-д-ве-дь . (точка)". Можно простукивать вместо пропуска.

Обязательно проговариваем все, что пишем.

12.1. Из рук в руки. Педагог берет руку ребенка в свою и простукивает вместе маленькую фразу. После этого предложите ребенку или любому зрителю прописать самостоятельно то же самое (Кто точнее повторит за нами?). Так постепенно можно увеличивать арсенал знакомых предложений и даже переходить к текстам (сказки и рассказы Толстого, Ушинского, басни Крылова).

12.2. Диктант. Когда названия клеточек знаков препинания станут знакомы большинству детей, можно писать уже настоящие диктанты. Это значит, что любой желающий сможет написать текст, который Вы продиктуете орфографически, т.е. так, как пишется, с указанием знаков. В интересных местах можно называть проверочные слова, а детям постарше предложить их придумать: почему коза пишется через о? - потому что козы.

12.3. Списывание. Берем в одну руку книгу (или карточку с черно-зеленым текстом из игры 9.5), в другую - указку, и пишем текст по таблице. Как надо писать - видно по тексту перед глазами пишущего и зрителей. Желательно иметь всем участникам игры перед глазами текст (либо на стене, либо в книгах у каждого). Очень полезно писать по двое: пишущий ребенок с не пишущим, главное при этом - одинаково похвалить обоих.

12.4. Сочинение. Если за сочинение принять самостоятельное письменное высказывание, то его также можно писать и по таблицам. Можно поиграть в морзянку. Заранее обговариваются ситуации, при которых общение становится только письменным. Любое предложение можно только писать, говорить или высказываться по-другому запрещается. Естественно, что условия должны быть приняты всеми без принуждения.

Другой вариант - это простукивание настоящего письма кому-то, поздравления, сочинения рассказа, сказки и т.д. с прочтением вслух зрителями.

Во всех вариантах этой игры перед Вами стоит задача - научить подсказывать. Звучать это может так: Вам видно? Помогите, скажите, где искать: слева или справа, выше или ниже, в железных или деревянных, маленьких или больших.

13. Алфавит.

Это игра – развлечение. Начинать в неё играть можно, когда дети хотя бы частично подойдут к чтению по слогам.

Главное условие – использование только алфавита Зайцева. Хоровое исполнение Зайцевских песенок. Для этого необходимо просто петь в свое удовольствие (можно под аккомпанемент, который подбирается по элементарным нотам в книге, а можно и без). Не плохо использовать и варианты из пособия «Читай и пой», там другие варианты песен. При этом хорошо включать различные танцевальные движения (например, хлопки в ладошки, прыжки на двух или на одной ноге и т.п.), которые легко укладываются в ритмический рисунок мелодии. Педагогу остается только водить по таблице указкой (или книге пальцем). А написано там так, как произносится: рядом с Б стоит Э - поэтому поем БЭ, а здесь Э стоит перед М - значит, читаем ЭМ, наконец становится понятно, почему КА, ША и ЩА так необычно зовут, потому что А рядом с этими согласными.

А в книге «Письмо. Чтение. Счет» представлен каскад вариантов в названиях букв и мелодий алфавитов.

14. Пишу красиво.

Использование этого пособия позволяет работать по программам самих детей, т.е. помогать разрешать их внутренние потребности, жизненные задачи и сиюминутные интересы, воспользовавшись пособиями, под руководством мудрого взрослого. Это значит, что появляется возможность не навязывать ни педагогам, ни ребятам последовательности в прохождении написания отдельных букв или способы их соединения. Это пособие, с помощью которого можно решить проблемы почерка, скорости письма и отношения к чистописанию. Крупный размер, который дает возможность сохранять зрение, осанку, динамичность и непринужденность ведения занятия даже с малышами; универсальность, которая позволяет взрослому использовать карточки и сводную таблицу по своему усмотрению в зависимости от своих педагогических задач, а детям - надолго сохранять интерес к этому виду деятельности.

14.1. По пособиям расположенным на стене, можно обводить пальчиком, кисточкой или палочкой. Так же можно писать и расположив пособия горизонтально (на столе, на полу). Стрелочками показано направление письма, зеленым цветом элементы, черным - целая буква. Писать можно не только основной рукой (правшам - правой, левшам - левой), но и попеременно. Можно писать так же любой частью тела: всеми пальцами обеих рук поочередно, фалангами пальцев, двумя указательными

пальцами рук в замке, запястьем, локтем, плечом, носом, ухом, подбородком, затылком, большими пальцами ног, пяткой, коленом, лопаткой. Следующие задания обычно вытекают из предыдущих: запомнив, как пишется любимая буква, написать ее просто на стене.

14.2. Прописывание на ламинированных карточках фломастерами, отрабатывая элементы по стрелочкам и собирая затем в целую букву. При этом можно слушать сказку или рассказывать самому: После игры карточку достаточно протереть влажной тряпочкой - и она снова чистая.

1-й год обучения

1. Волшебные кубики

- Знакомство с кубиками (1.1, 1.2)
- Такие разные кубики (характеристика кубиков) (2.1, 2.2)
- Знакомимся со складами (3.1,3.2)

2. Весёлые пальчики

- Пальчиковая гимнастика (Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. Пособие для родителей и педагогов. Стр.4-10)

3. Играем и поем (2.1, 2.3, 2.4)

- Пропевание отдельных складов по кубиками (5.1, 4.1)

2-й год обучения

1. Волшебные кубики

- Составляем слова по складам (1, 2)
- Читаем склады (3,4)
- Читаем по таблицам (2, 6, 7, 12)
- Читаем по складам слова (8.1-8.3, 9.1-9.3, 11.1)

2. Весёлые пальчики

- #### 3. Пальчиковая гимнастика (Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. Пособие для родителей и педагогов. Стр.11-30)

- Выкладывание складов из различных материалов (камни, ракушки, аппликация рваной бумагой, пластилином)

4. Играем и поем

- Пропевание отдельных складов по кубиками (2.1-2.4)
- Пропевание отдельных складов по таблицам (5)

3-й год обучения

1. Волшебные кубики

- Составляем слова по складам (3, 4, 7)
- Читаем по складам слова (6, 7, 8, 9, 11)
- Читаем по таблицам (12, 13, 14)
- Читаем по складам предложения (10, 11, 12, 14)

2. Весёлые пальчики

- Пальчиковая гимнастика (Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. Пособие для родителей и педагогов. Стр. 35-50)
- Выкладывание слов и предложений из различных материалов (бросовый материал, бумага, моделирование из пластилина, теста).

3. Играем и поем

- Пропевание складов по таблицам (2)
- Пропевание складов по пособию «Читаем и поем» (5)

Методическое обеспечение программы дополнительного образования детей

Рекомендации по проведению занятий заключаются в следовании следующим принципам:

- Организованность (педагог должен к началу занятий подготовить рабочие места в соответствии с тематикой занятия, подготовить необходимый материал (Кубики, таблицы, указка, материал для аппликаций и моделирования);
- Доступность и индивидуализация (объяснять и показывать материал доступно для всех воспитанников – чтобы всем было видно, слышно и понятно; в случае «трудных» или «зажатых» детей стремиться находить контакт с ребенком, делать установку на позитивное занятие);
- Наглядность (педагог обязан совершать показ образца выполнения задания выразительно, точно и эмоционально, выполнять демонстрацию манипулирования кубиками);
- Постепенное усложнение материала (принцип усложнения от простого – к более сложному);
- Повторяемость материала;
- Сознательность и активность дошкольников (стараться заинтересовать ребят с помощью игровых моментов, объяснять и давать пояснения по ходу выполнений заданий);
- Психологический комфорт (положительные эмоции при игровом обучении, похвала, одобрение необходимы дошкольникам для осознания ценности своих способностей, для мотивации на дальнейшие успехи в области обучения чтению).
- Учёт психофизических особенностей детей в педагогических целях:
 - желание подражать Вам абсолютно во всем, а это значит, что в процессе общения дети подсознательно будут копировать Вас во всем, и если Вы только учите читать, но не читаете им сами, или делаете это от случая к случаю, или невыразительно, или пустые тексты - результаты не замедлят сказаться;
 - педагогические устремления (им просто необходимо учить друг друга); давно замечено, что активное усвоение знаний происходит исключительно в процессе обыгрывания (проживания), передачи их другим;

- потребность в самоутверждении, т.е. в признании каждого как хорошего и уникального, в стремлении к ощущению комфорта от правильно выбранной позиции по отношению к себе и другим;
- потребность в поиске смысла жизни, что сейчас выражается в неумной любознательности и желании удовлетворить свой интерес;
- желание играть совместно; важно выстроить игры таким образом, чтобы постепенно повышать уровень согласованных друг с другом решений, действий и ответственности в общих делах;
- потребность в периодических всплесках эмоций и двигательной активности.

Начинать работу с коллективом детей рекомендуется с разрешения и знакомства родителей с методикой, с составления договора о сотрудничестве с ними, где помощью с их стороны может стать, например, участие в приобретении пособий, организации и проведении игр, итоговых мероприятий, контроля за результатами и т.д. Родителям можно предложить приобрести пособия для игр дома.

Материалы и оборудование:

Набор «Кубики Зайцева» - 61 кубик.

Весь материал предлагается детям для работы с первого занятия. Разными будут цели, задачи, приемы, игры.

В занятиях по методу Зайцева используются большие и маленькие кубики, есть одинарные и двойные, золотые, железно-золотые, деревянно-золотые. Имеется белый кубик со знаками препинания. Буквы на кубиках написаны разным цветом: гласные – голубым, согласные – синим, твердый и мягкий знак - зеленым. Они отличаются по весу, по звучанию и вибрации наполнителя и т.п. Каждая особенность имеет свою цель, чтобы решать определенные задачи по обучению чтению.

Одновременно с кубиками при обучении используются специальные таблицы складов. Буквы на кубиках и в таблицах такого размера, что хорошо видны что важно, чтобы с самого начала дети не испытывали никаких напряжений зрения. Таблицы располагаются на стене, нижний их край на высоте 165-170 см от пола, - во избежание нарушений осанки нужно почаще работать стоя, с поднятой головой. Под таблицами полка в три доски, чтобы на ней составлять слова из кубиков.

Техника работы с таблицей:

1. Ребёнок получает легкую, длинную, не менее одного метра, указку (чтобы отстраниться от таблицы и, не напрягая зрение охватывать взглядом как можно больше складов).
2. Преподаватель охватывает ладонью руку ребёнка, держащую указку; другую руку кладет ему на плечо (чтобы ребёнок чувствовал, что он защищен, что его поддерживают).
3. Стоя за спиной ребёнка, преподаватель произносит и указывает склады, составляющие слово (ребёнок пишет почти что сам; ноги переступают влево-вправо, рука совершает движение слева направо и сверху вниз. Благодаря этому срабатывает мышечная память и ребенок лучше запоминает материал).

При такой работе вся группа широкими движениями глаз отслеживает передвижения указки, приучаясь всё дольше и дольше удерживать внимание на её кончике. Каждый ребенок должен выступить в роли показывающего.

Аудиозаписи с воспроизведением столбиков и строчек таблиц, алфавита, под аккомпанемент баяна и балалайки, расппеваются на 35 популярных, народных в основном, мелодий.

Музыкальный центр для воспроизведения аудиозаписей.

Список литературы.

1. Афанасова Е.Г. Игротека письма и чтения Н.А.Зайцева. Методическое пособие для педагогов и родителей. - СПб.: НОУДО Методики Н.Зайцева, 2012
2. Беззубцева Г.В., Андриевская Т.Н. Развиваем руку ребенка, готовим ее к рисованию и письму. - М.: ГНОМ и Д, 2010
3. Дмитриева В.Г. Академия раннего развития. Методика Николая Зайцева, или Учимся всему и сразу! . – М.: АСТ, 2006
4. Журова Л.Е. Обучение дошкольников грамоте. - М.: Школа- Пресс, 1998
5. Зайцев Н.А. 240 картинок для обучения письму, чтению, рисованию. Обучение по методике Зайцева. - СПб.: RN Toys, 2007
6. Зайцев Н.А. Письмо. Чтение. Счет. – СПб.: КАРО, 2012
7. Зайцев Н.А. Учебник для родителей, воспитателей, учителей. Кубики Зайцева. - СПб.: НОУДО Методики Н.Зайцева, 2012
8. Зайцев Н.А., Струве Г.А. Читай и пой. Учебное пособие. - СПб.: НОУДО Методики Н.Зайцева, 2012
9. Зайцева Е.С., Шептунова В.К. Тестовая методика обследования речи детей 4-7 лет. – СПб.: КАРО, 2012
10. Занимательное азбуковедение. / Сост. В.В.Волина- М.: Просвещение, 2011
11. Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. Пособие для родителей и педагогов. – М.: АСТ, 2010

Интернет-ресурсы

1. http://poskladam.ru/sklady/sklad_pictograms.html
2. <http://www.yarkiedeti.ru/online-reading-game/uchimsya-chitat-s-chipo/>
3. <http://www.metodikin.ru/>
4. http://www.ilogoped.ru/palchikovaja_gimnastika.php