

Упражнения и игры с картами букв и слогов с пиктограммами

Битно Г.М.



Слова и соответствующие пиктограммы на картах (всего 210) подобраны так, чтобы первый слог или буква были под ударением.

На обратной стороне карт - буквы и слоги без пиктограмм. Если не удалось подобрать подходящее слово, в котором первая буква или слог находились бы под ударением, эти карты пиктограмм не имеют, например: ЛЬ, СЯ, ХЁ и др.

Карты могут использоваться для обучения чтению по методу Н.Зайцева и ребус - методу Л.Штернберга.

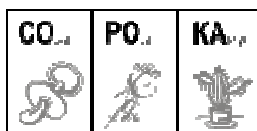
Карты могут использоваться для формирования орфографической грамотности, в словах с безударными гласными и словарных словах, не проверяемых правилами.

Для удобства работы с картами, желательно изготовить планшет, например, как на фото.

Обучение чтению

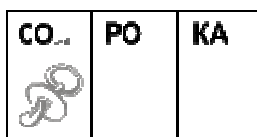
(Ребус – метод Л.Штернберга)

1. Учитель предлагает ученикам разгадывать ребусы. Он будет устно называть слова, у которых первый слог или буква находится под ударением. Например, слово КОЗА учитель кодирует двумя словами КОТ и ЗАЯЦ. Ученики должны составить слово по первым ударным складам и назвать слово КОЗА. Учитель должен *заранее подобрать* слова, состоящие из двух складов, которые он будет кодировать в виде ребуса, поскольку имеется достаточно много складов, которые никогда не стоят в начале слова под ударением.
2. Следующий уровень сложности ребусов – слова, состоящие из трёх складов и более и слова, к некоторым складам которых, нельзя подобрать кодирующее слово. Например: слово СОРОКА кодируется тремя словами СОСка, РОза и КАктус, а слово СОЛОВЕЙ – СОска, ЛОжка, ВЕник и Й. На слух такие ребусы детям разгадать сложно, поэтому учитель демонстрирует ребус с помощью карт букв и слогов с пиктограммами:



Пользуясь подсказками в виде рисунков, дети легко читают слово.

3. Учитель последовательно переворачивает карты букв и слогов с пиктограммами. Дети читают слово по складам:



Игра «Собери слова»

Учитель формирует две команды и пишет на доске слова, которые должны будут собрать команды.

Склады, из которых состоят слова, учитель крепит на спинах учеников с помощью прищепок или скрепок, используя карты букв и слогов с пиктограммами. Если ученики читают недостаточно хорошо, карты крепятся стороной с рисунками – подсказками, в противном случае буквами или слогами.

Ученики должны стать лицом к доске (или спиной к другим ученикам) так, чтобы на спинах можно было прочесть заданные слова. Сложность в том, что никто из учеников не видит собственную букву или слог.

Выигрывает команда, которая первая правильно выполнит построение.

Ученики могут решить задачу, сообщив друг другу их склады, после чего им останется только правильно построиться. В этом случае учитель может усложнить задание, введя условие полного молчания.

Ученики могут найти другие варианты решения, например, выделить одного из учеников командовать построением и самому стать последним в незакрытое место.

Ученикам младшего возраста учитель может сам назначить ученика, который бы руководил построением.

Например, учитель сформировал две команды по 5 человек. Он должен подобрать слова, содержащие 5 складов или несколько слов, чтобы 5 складов было в сумме. Пусть, он выбрал второй вариант и одной команде предложил собрать слова КОЗА и МАШИНА, а второй СОВА и ЖИРАФ. Соответствующие карты букв и слогов с пиктограммами он крепит на спины учеников:

1 команда

КО ЗА МА ШИ НА

2 команда

СО ВА ЖИ РА Ф

Игра «Верю – не верю 1»

Играют ученики младшего возраста.

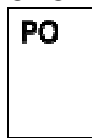
Ученики рассаживаются перед учителем, который демонстрирует по очереди несколько (3...5) карт букв и слогов с пиктограммами (каждому ученику свой вариант), держа их рисунками к себе, а буквами или слогами к ученику. Учитель спрашивает ученика: Верить ли ты, что среди этих карт

есть карта, на которой написано слово «XXXX»? Если ученик отвечает правильно, учитель начисляет ему балл. Выигрывает ученик, набравший больше всех баллов.

Например, учитель показывает ученику карты:

BE	PO	CO

Он спрашивает: «Веришь ли ты, что среди этих карт есть карта со словом РОЗА? Ученик отвечает: «верю». Учитель переворачивает карту



, демонстрирует



и начисляет ученику балл за правильный ответ.

Учитель может задать другой вопрос, например: «Веришь ли ты, что среди этих карт есть карта со словом ВОЛК»? (Демонстрирует карты

BE

,

PO

,

CO

) Что бы ученик заработал балл, он должен ответить: «не верю».

Игра «Верю – не верю 2»

Играют ученики, умеющие составлять слова.

Ученики рассаживаются вокруг стола, и учитель раздаёт им по 6...10 перемешанных карт букв и слогов с пиктограммами. Кроме карт, у учеников должны быть листы бумаги или тетради, для того, чтобы закрыть сверху выложенные карты букв и слогов с пиктограммами, ведь склады на них напечатаны с обеих сторон.

Ученики по очереди выкладывают на стол одну или более своих карт и покрывают их сверху листом. Затем называют букву или слог, если выложили одну карту, либо слово (слово не может быть бессмысленным), если выложили сразу несколько карт.

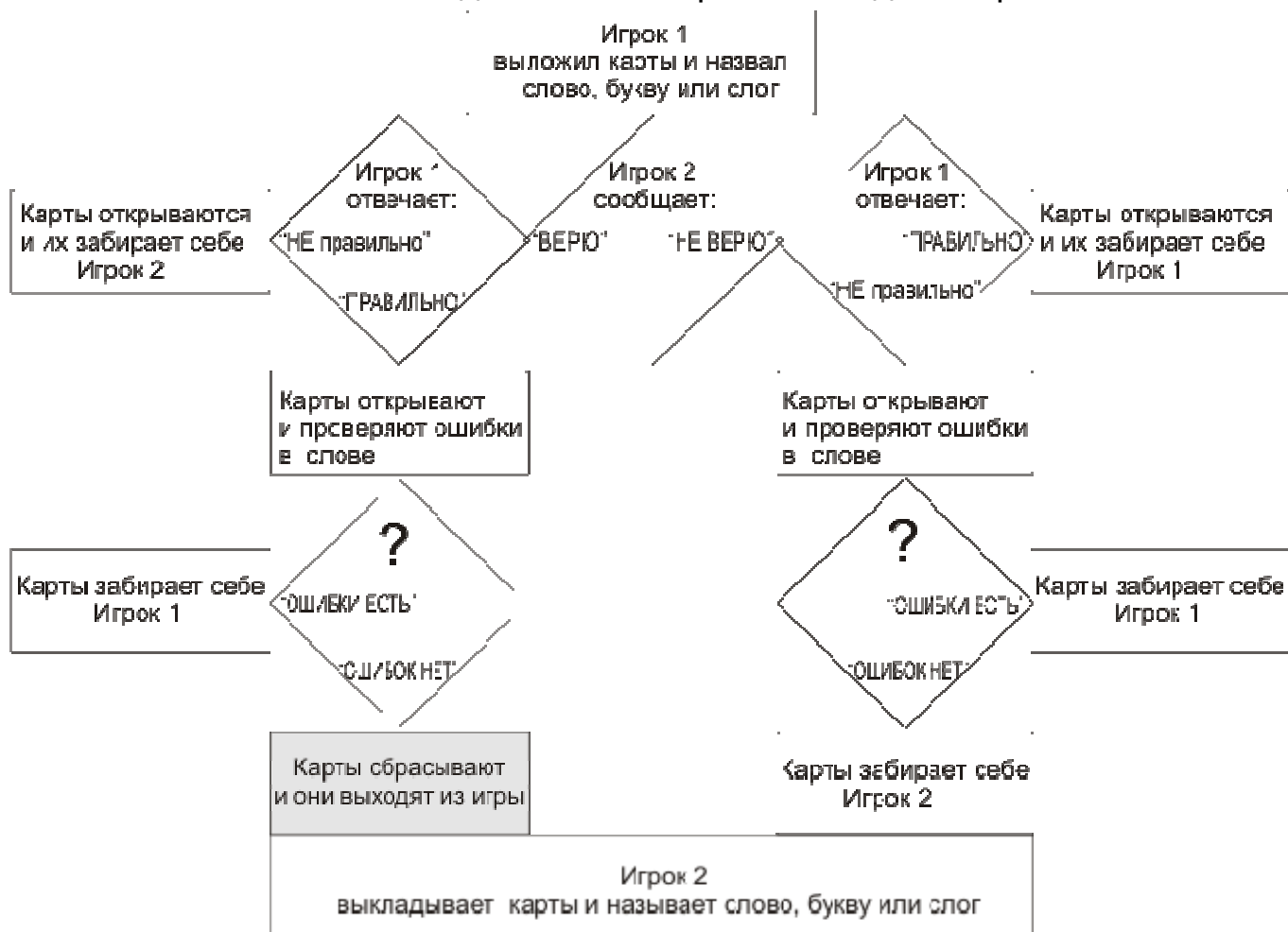
Следующий ученик должен сообщить верит он или не верит тому, что карты с названным словом, буквой или слогом действительно лежат под листом бумаги.

В зависимости от принятого решения «верю» или «не верю», правильности сообщения ученика, выложившего на стол карты, они сбрасываются и выходят из игры, либо эти карты забирает один из учеников.

Пусть «Игрок 1» – ученик, выложивший свои карты и назвавший слово. «Игрок 2» - ученик, принимающий решение поверить или не поверить утверждению Игрока 1.

Утверждение Игрока 2	Действия	
«Верю»	Если «Игрок 1» говорит: «правильно», то карты открываются и проверяют соответствие заявленного и выложенного слов.	Если ошибок нет, то карты сбрасываются в сторону
		Если есть ошибка, то карты возвращаются Игроку 1
	Если Игрок 1 говорит: «не правильно» (он положил одни карты, а назвал другое слово), то карты открываются, и их забирает себе Игрок 2.	
«Не верю»	Если игрок 1 говорит: «не правильно», карты открываются и проверяют соответствие заявленного и выложенного слов.	Если ошибок нет, то карты забирает себе Игрок 2
		Если есть ошибка, то карты возвращаются Игроку 1
	Если Игрок 1 говорит: «правильно» (он положил одни карты, а назвал другое слово), то карты открываются, и их забирает себе игрок 1.	

Описанные действия изобразим в виде алгоритма:

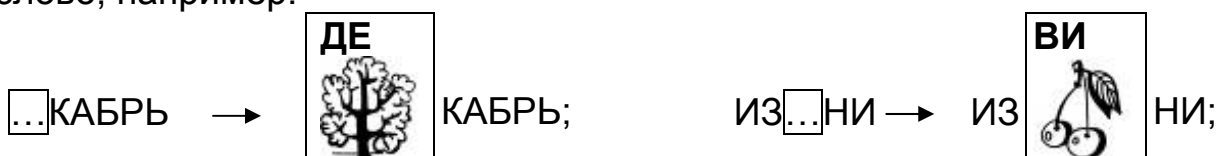


После принятого решения (верю – не верю) и установления, куда следует направить выложенные карты, ученик выкладывает на стол свои карты и называет букву, слог или слово. Выделенные прямоугольники показывают, в каком из случаев карты выходят из игры.

Выигрывает ученик первым избавившийся от своих карт.

Безударные гласные и словарные слова

С помощью пиктограмм зрительно закрепляем опорный сигнал (картинку) с проблемными слогами. Учитель записывает на доске слова и вместо проблемных слогов оставляет пробелы. Ученики должны найти нужные карты с пиктограммами и прикрепить их в пробелах, озвучивая слово, например:



Если слово короткое и трудно догадаться, о чём идёт речь, учитель ограничивает количество пиктограмм, которые предлагает ученику, для того, чтобы тот, вставляя их по очереди, нашёл ту, которая подходит к данному слову. Например, к слову ИЗ...НИ он может предложить ВИшню, и ВЕник.