

Управление по образованию и науке администрации муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Центр детского творчества «Дагомыс» г. Сочи

Заслушано
на методическом совете
ЦДТ «Дагомыс»
от 20 февраля 2026 г.
протокол методсовета № 4

Методическая разработка

**«Формирование предпосылок к обучению грамоте
у дошкольников средствами дидактической игры»**

Автор-составитель:
Мельникова Любовь Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Сочи, 2026 г.

Аннотация

Методическая разработка посвящена подготовке дошкольников (5-7 лет) к обучению грамоте средствами дидактической игры. В работе представлены методические рекомендации по организации игр, практический материал (игры для развития фонематического слуха, деления слов на слоги, выделения ударения) и диагностический инструментарий для оценки результативности. Методическая разработка адресована педагогам дополнительного образования, воспитателям, логопедам и родителям.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	4
2. Направления работы по подготовке детей к обучению грамоте в рамках программы «Речевая мозаика».....	5
3. Методические рекомендации по созданию и проведению дидактических игр для подготовки детей к обучению грамоте.....	5
4. Дидактические игры для развития фонематического слуха	7
5. Дидактические игры на деление слов на слоги.....	11
6. Дидактические игры на умение выделять ударные слоги	14
7. Диагностика результативности использования дидактических игр при подготовке детей к обучению грамоте.....	15
8. Заключение.....	16
9. Список литературы.....	16
10. Приложение 1. Диагностические игровые задания.....	17
11. Приложение 2. Диагностическая карта развития предпосылок к обучению грамоте.....	19

1. Пояснительная записка

Методическая разработка «Формирование предпосылок к обучению грамоте у дошкольников средствами дидактической игры» является частью учебно-методического комплекса дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Речевая мозаика».

Актуальность данной методической разработки обусловлена необходимостью разрешения противоречий между возросшими требованиями Федерального государственного образовательного стандарта к уровню речевого развития выпускников дошкольного уровня (целевым ориентирам) и недостаточной сформированностью у детей, не посещающих детские сады, базовых предпосылок к обучению грамоте, а именно: фонематического слуха, навыков звукового анализа. Использование представленных в разработке дидактических игр позволяет у детей, не посещающих детские сады, сформировать необходимые предпосылки к обучению грамоте и обеспечить плавный, комфортный переход к школьному обучению.

Цель методической разработки: представление системы дидактических игр, направленных на формирование фонематического слуха, навыков звуко-слогового анализа и воспитание устойчивой мотивации к учебной деятельности.

Задачи методической разработки:

- представить методические рекомендации по созданию и проведению дидактических игр;
- представить дидактические игры для развития фонематического слуха, формирования навыка деления слов на слоги, умения выделять ударные слоги;
- представить диагностический инструментарий для выявления результативности использования представленных дидактических игр.

В основе разработки лежат концепции Д.Б. Эльконина и Л.Е. Журовой о том, что фундаментом обучения чтению и письму является не механическое заучивание букв, а осознание ребенком фонематической системы языка, практическое умение производить звуковой анализ слов.

Содержание разработки соотносится с целевыми ориентирами ФГОС ДО, в частности, с формированием таких предпосылок к учебной деятельности, как: активное взаимодействие со сверстниками и взрослыми, умение подчиняться правилам, проявление инициативы в игре, владение устной речью и умение выделять звуки в словах.

2. Направления работы по подготовке детей к обучению грамоте

Процесс подготовки к обучению грамоте, опираясь на современные требования ФГОС ДО, включает следующие ключевые направления:

- развитие фонематического слуха и восприятия: различение неречевых звуков; различение высоты, силы, тембра голоса (речевой слух); различение слов, близких по звучанию (*мишка - мышка*); дифференциация слогов и фонем родного языка.

- формирование звуко-слогового анализа: умение определять последовательность звуков в слове; умение выделять ударный слог; понимание смысловозначительной роли фонемы (*дом - дым - дам*).

- развитие речевой моторики и артикуляции: подготовка артикуляционного аппарата к произнесению сложных звуков, работа с чистоговорками, скороговорками.

- формирование лексико-грамматического строя речи с помощью обогащения словарного запаса.

Данные направления реализуются с помощью дидактических игр. Согласно теории Л.С. Выготского, игра является ведущей деятельностью дошкольника, создающей «зону ближайшего развития». В игре ребенок способен выполнять задания, которые в обычной учебной ситуации ему недоступны, что делает дидактическую игру незаменимым инструментом в подготовке к обучению грамоте.

3. Методические рекомендации по созданию и проведению дидактических игр для подготовки детей к обучению грамоте

При создании или подборе готовой игры необходимо руководствоваться следующими принципами.

Принцип природосообразности. Задания должны соответствовать возрастным возможностям детей. Для детей 4-5 лет - игры на различение звукоподражаний и интонации. Для детей 6-7 лет - игры на позиционный анализ звука.

Принцип системности. Игры должны проводиться не хаотично, а в системе, от простого к сложному. 1 этап - узнавание неречевых звуков. 2 этап - различение звуковысотных характеристик. 3 этап - выделение звука из слова. 4 этап - слоговой анализ.

Принцип наглядности. В дошкольном возрасте мышление носит наглядно-действенный характер. Каждая игра должна быть обеспечена

красочным материалом (картинки, фишки, схемы слов), который ребенок может потрогать и увидеть.

Рассмотренные принципы задают вектор отбора содержания. Однако их реализация невозможна без методически грамотной организации игровой деятельности. Организация дидактической игры представляет собой регламентированный процесс, состоящий из нескольких взаимообусловленных этапов.

Предварительная работа. Педагог изучает индивидуальные особенности детей группы. Подбирает или изготавливает раздаточный и демонстрационный материал (карточки, фишки, игрушки). Прогнозирует возможные трудности.

Введение в игру. Педагог создает сюрпризный момент или проблемную ситуацию (например, «Буратино потерял звуки в словах, поможем ему найти их»). Правила игры объясняются кратко, четко и эмоционально, до начала игровых действий. Инструкция должна быть позитивной (что нужно делать, а не то, чего делать нельзя).

Процесс игры. Педагог выступает в роли арбитра и помощника. Он контролирует соблюдение правил, направляет игру, корректирует действия детей (особенно в новой игре), но не подавляет их инициативу. Для поддержания интереса можно вносить элементы соревнования (в старших группах) или использовать динамические паузы.

Подведение итогов. Итог подводится только по результатам игры (кто был самым внимательным, кто правильно выполнил задание), а не по учебным достижениям. Обязательно поощрение всех участников (аплодисменты, фишки-наклейки), чтобы сохранить положительную мотивацию к следующим играм.

Отсутствие или недостаточная проработка любого из этих этапов снижает результативность игры, приводит к потере интереса у детей и, как следствие, к недостижению поставленных педагогических целей, а соблюдение представленной структуры организации позволяет методически грамотно встроить дидактические игры в образовательный процесс.

Переходя к практической части, рассмотрим конкретные варианты дидактических игр, систематизированных в соответствии с выделенными ранее этапами формирования фонематического слуха. Данные игры могут быть использованы как в индивидуальной, так и в подгрупповой работе с детьми дошкольного возраста.

4. Дидактические игры для развития фонематического слуха

4.1. Дидактическая игра «Что звучит?»

Дидактическая цель: учить детей различать неречевые звуки окружающей среды, развивать слуховое внимание и память.

Игровая задача: угадать, какой предмет издал звук, и найти его среди других.

Правила: не выкрикивать, а поднять руку или показать жестом. Ответ давать только после того, как ведущий спросит.

Материалы/Оборудование:

- ширма или плотная ткань, натянутая на рамку;
- набор звучащих предметов: колокольчик, погремушка, барабан, бумага (для шелеста), ключи, стакан с водой и трубочка (для бульканья), деревянные ложки.

Вводное игровое начало: «Ребята, сегодня к нам в гости пришел Звукоежка (игрушка или картинка). Он очень любит слушать разные звуки. Давайте поможем Звукоежке отгадать, что это звучит? А кто будет самым внимательным, тот и сам сможет загадать нам звук!»

Ход игры: педагог за ширмой производит звуки. Дети слушают. Тот, кто узнал звук, поднимает руку. Педагог опускает ширму и предлагает выбрать предмет, который звучал, и назвать его. Если ответ верный, ребенок получает право спрятаться за ширму и озвучить следующий звук.

4.2 Дидактическая игра «Погреметь!»

Дидактическая цель: формировать умение различать динамику (интенсивность) звучания (громко — тихо).

Игровая задача: подобрать громкость музыкального инструмента под движения игрушечного животного.

Правила: сыграть на инструменте нужно так, чтобы игрушка «не испугалась» или «не уснула». Громко играем для большого зверя, тихо - для маленького.

Материалы/оборудование:

- музыкальные инструменты: бубны, маракасы, колокольчики, барабанчики (по количеству детей или на пару);

- набор игрушек: большой и маленький мишка, заяка, мышка;
- «Волшебный экран» - красивая коробка-ширма, из которой появляются игрушки.

Вводное игровое начало: «Смотрите, кто к нам пришел! Это Мишка-Топтыжка (показываем большого мишку). Он идет по лесу, топает громко-громко. Давайте поможем ему погреть! А это его маленький сыночек Мишутка, он топает тихо-тихо. Возьмите свои инструменты и покажите, как топает большой медведь, а теперь — маленький. Главное - не перепутать!»

Ход игры: педагог из-за «Волшебного экрана» поочередно показывает игрушки. Дети должны воспроизвести ритмичные удары с соответствующей громкостью (громко - для медведя, тихо - для мышки). Можно добавить элемент: если ошибешься - зверь спрячется, нужно будет его позвать снова.

4.3. Дидактическая игра «Найди слово»

Дидактическая цель: развивать способность выделять заданный согласный звук в составе слова.

Игровая задача: поймать звук в слове, хлопнув в ладоши.

Правила: хлопнуть можно только один раз, когда услышишь «свой» звук. Если звука нет — сидеть тихо, как мышка.

Материалы/оборудование: предметные картинки; «Звуковые ловишки» - специальные «хлопалки» из двух пластиковых тарелок, скрепленных скотчем (ими удобно хлопать и веселее, чем ладошками);

Вводное игровое начало: «Мы сегодня — охотники за звуками! У нас есть специальные ловишки. Звук ШШ решил от нас спрятаться в словах. Давайте включим свои ушки-слушки и поймем его! Как только услышите ШШ в слове — сразу закрывайте ловишку (хлопайте)!»

Ход игры: педагог медленно произносит слова (шапка, жук, камыш, шина, сок). Дети, услышав звук ШШ, хлопают в ладоши или «ловишками».

4.4. Дидактическая игра «Повтори за мной»

Дидактическая цель: тренировать слуховое восприятие и точность воспроизведения цепочек звуков и слогов.

Игровая задача: стать «главным повторителем» и не ошибиться.

Правила: повторять нужно точно, как эхо. Кто ошибся - выбывает в «тишину» на один ход (или получает штрафную фишку).

Материалы/оборудование: медаль «Лучший друг эха», карточки с ритмическими рисунками.

Вводное игровое начало: «В нашей группе поселилось волшебное Эхо. Хотите поиграть с ним? Эхо должно повторять всё точь-в-точь. А кто лучше всех справится, тот получит медаль «Лучший друг эха» и будет загадывать свои слова».

Ход игры: педагог задает ритмический рисунок хлопками или произносит ряды звуков (А-У-И, ПА-БА-ПА). Дети по очереди (или хором, если игра только осваивается) воспроизводят услышанное с той же интонацией.

4.5. Дидактическая игра «Где спрятался звук?»

Дидактическая цель: учить определять позицию звука в слове.

Игровая задача: поселить звук в нужную комнатку (вагончик) на схеме.

Правила: положить фишку только в ту часть домика (схемы), где слышится заданный звук.

Материалы/Оборудование: карточки-схемы для каждого ребенка, маленькие фишки-квадратики или магнитные фишки, предметные картинки.

Вводное игровое начало: «Жили-были звуки. Один звук СС очень любил играть в прятки. Давайте найдем его в словах и поселим в домик. У домика есть начало (показываем на схеме), серединка и конец. Куда звук спрятался?»

Ход игры: педагог произносит слово (например, «СОН»). Спрашивает: «Где живет звук СС?». Дети кладут фишку на начало схемы. Затем слово «НОС» - фишка кладется на конец схемы.

4.6. Дидактическая игра «Почитай рифмовку»

Дидактическая цель: учить вслушиваться в звучание стихотворной речи, выделять часто повторяющийся звук.

Игровая задача: собрать фишки за каждый услышанный «хитрый» звук.

Правила: класть фишку в свою коробочку каждый раз, когда слышишь знакомый изучаемый звук.

Материалы/Оборудование: тексты коротких стихотворений, насыщенных определенным звуком, коробочки-копилки на каждого ребенка.

Вводное игровое начало: «Поэт сочинил стихи, а вредный гномик Сплюшка рассыпал в них звуки. Давайте послушаем внимательно. Какой звук здесь самый главный? Кто соберет больше всех фишек, тот и победил гномика!»

Ход игры: педагог выразительно читает стихотворение (например, «Едет киска на такси»), а дети кладут фишки в коробочку каждый раз, когда слышат звук КК.

4.7. Дидактическая игра «Волшебные буквы»

Дидактическая цель: привлекать внимание к первому (начальному) звуку в слове, учить соотносить звук и букву.

Игровая задача: угадать первый звук и получить картинку в подарок.

Правила: правильно назвавший первый звук забирает картинку себе. Выигрывает собравший больше картинок.

Материалы/Оборудование: предметные картинки, Сундучок «Сокровищница звуков» (красивая коробка, откуда достаются картинки), призы-наклейки.

Вводное игровое начало: «Пираты спрятали сокровища в нашем сундучке. Сундук плохо открывается. Чтобы открыть его полностью, нужен пароль. Пароль состоит из первых звуков в названии картинки. Давайте собирать пароль по очереди!»

Ход игры: педагог показывает картинку. Ребенок называет слово и выделяет голосом первый звук. Если правильно - забирает картинку. В итоге из звуков складывается слово – пароль, и все вместе дети открывают сундук и продолжают игру. Теперь ведущими становятся дети по очереди.

4.8. Дидактическая игра «Угадай звук» (с мячом)

Дидактическая цель: развивать умение узнавать заданный звук в составе слога.

Игровая задача: поймать мяч и определить, есть ли «ловкий» звук в слоге.

Правила: мяч ловится только для ответа. Если звук есть - возвращаем мяч и говорим «Есть!», если нет - возвращаем и говорим «Нет!».

Материалы/Оборудование: мяч среднего размера.

Вводное игровое начало: «Мой веселый звонкий мяч хочет поиграть со звуками! Я буду бросать вам слоги, а вы ловите мяч и слушайте внимательно. Если в слогe спрятался звук АА — ловите мяч, если нет — отбивайте его обратно».

Ход игры: педагог бросает мяч ребенку и произносит слоги (СА, МА, АС, РЫ). Ребенок должен определить наличие заданного звука (например, СС) и вернуть мяч, дав ответ.

5. Дидактические игры на деление слов на слоги

5.1. Дидактическая игра «Поезд»

Дидактическая цель: развивать умение определять количество слогов в слове и соотносить их с вагонами поезда.

Игровая задача: рассадить пассажиров по вагонам.

Правила: в каждом вагончике количество окошек равно количеству слогов в слове. Нужно посадить картинку в тот вагон, где столько же окошек.

Материалы/Оборудование: плоскостной поезд с вагонами (от 2 до 5 вагонов). На каждом вагоне нарисованы окошки (1, 2, 3, 4), предметные картинки с животными (кот, лиса, белка, черепаха, собака), фуражка машиниста и билеты (карточки со схемами слогов) для контроля.

Вводное игровое начало: «Внимание, внимание! Паровозик из Ромашково отправляется в путешествие! Но звери перепутали вагоны. Машинист (выбираем ребенка, надеваем фуражку) просит помочь: в первый вагон сажаем тех, у кого в названии 1 слог (1 окошко), во второй - 2 слога и т.д.»

Ход игры: дети берут картинки, проговаривают слово по слогам и «сажают» животное в нужный вагон. Машинист проверяет билеты.

5.2. Дидактическая игра «Магазин»

Дидактическая цель: закреплять навыки слогового анализа структуры слова.

Игровая задача: купить игрушку, расплатившись правильной схемой (чеком).

Правила: «Купить» игрушку можно, только отдав кассиру схему, на которой столько же кружочков, сколько слогов в названии игрушки.

Материалы/Оборудование: «Витрина» (стол или полка) с игрушками, «Деньги» - карточки-схемы с 1, 2, 3 кружочками, касса (можно использовать игрушечную или просто коробку), бейджик «Кассир».

Вводное игровое начало: «Открылся новый магазин игрушек! Но они не продаются за обычные деньги. Купить их можно только на звуковые рублики. На рублях нарисовано, сколько в слове слогов. Подберите правильный «рублик» для своей игрушки».

Ход игры: Ребенок-покупатель выбирает игрушку, громко произносит ее название по слогам и выбирает среди разложенных схем ту, которая соответствует количеству слогов. Кассир проверяет и «пробивает» чек.

5.3. Дидактическая игра «Собираем урожай»

Дидактическая цель: тренировать навык деления слов на слоги.

Игровая задача: разложить овощи и фрукты по корзинам.

Правила: в корзину с цифрой 1 кладем овощи с односложными названиями (лук, чеснок), с цифрой 2 - двусложными (тык-ва, ре-па) и т.д.

Материалы/Оборудование: муляжи овощей и фруктов или предметные картинки, корзинки (3-4 штуки) с наклеенными цифрами 1, 2, 3, фартук садовода и корзинка для сбора для ведущего.

Вводное игровое начало: «Поможем бабушке собрать урожай? Но просто так складывать нельзя! Бабушка просила разложить всё по корзинкам. В корзинку с цифрой 1 - слова из одного слога, в корзинку с цифрой 2 - из двух. Не перепутайте, а то бабушка не сможет сварить суп!»

Ход игры: Дети по очереди берут овощ, произносят название, отхлопывают слоги и кладут в соответствующую корзину.

5.4. Дидактическая игра «Рассели жителей по этажам»

Дидактическая цель: упражнять в делении слов на слоги.

Игровая задача: поселить сказочного героя или животное в нужную квартиру.

Правила: заселить картинку на этаж (1-й, 2-й или 3-й), который соответствует количеству слогов.

Материалы/Оборудование: плоскостной трехэтажный дом с большими окошками-кармашками (из файла или прозрачного пластика), картинки сказочных героев и животных, ключи от квартир (карточки со слоговыми схемами), которые вручаются ребенку перед заселением.

Вводное игровое начало: «В нашем новом доме освободились квартиры! Управляющий домом (педагог) просит расселить жильцов. Кот будет жить на первом этаже (1 слог), Со-ба-ка - на третьем (3 слога). Возьмите ключик-схему и найдите, кому какой этаж нужен».

Ход игры: каждый ребенок получает картинку, проговаривает имя по слогам и вставляет картинку в окошко нужного этажа.

6. Дидактические игры на умение выделять ударные слоги

6.1. Дидактическая игра «Повторяй-ка»

Дидактическая цель: формировать умение слышать ритмический рисунок слова и выделять ударный слог голосом и хлопком.

Игровая задача: отстучать слово как барабанщик, выделив самый главный (громкий) удар.

Правила: количество ударов равно количеству слогов, а ударный слог выделяется самым громким хлопком или ударом в барабан.

Материалы/Оборудование: детские барабанчики или палочки-стучалки, лента через плечо для главного «ритм-мастера».

Вводное игровое начало: «Мы - барабанщики в оркестре! Слова - это наши песни. Нужно простучать слово так, чтобы все поняли, какой слог самый главный, ударный. Кто точнее передаст ритм, тот и будет дирижером!»

Ход игры: ведущий задает ритм слова (например, «МА-ма» - два удара, первый громче, второй тише). Дети по очереди воспроизводят ритм на барабане.

6.2. Дидактическая игра «Хлоп-хлоп»

Дидактическая цель: развивать слуховое внимание при определении позиции ударения.

Игровая задача: «Оживить» слово хлопками, выделив ударный слог.

Правила: ударный хлопок должен быть самым сильным.

Материалы/Оборудование: «Волшебный микрофон» (любой предмет, похожий на микрофон, или караоке-микрофон). Говорить в микрофон всегда интереснее.

Вводное игровое начало: «На сцену выходят артисты! Микрофон волшебный: он усиливает только ударные звуки. Кто хочет выступить? Произнеси слово в микрофон так, чтобы ударный слог прозвучал громче всех, а мы похлопаем!»

Ход игры: педагог называет слово. Ребенок берет микрофон, произносит слово, выделяя ударный слог голосом, а остальные дети одновременно отхлопывают ритм (где ударный - хлопок громче).

6.3. Дидактическая игра «Кто больше?» (командная)

Дидактическая цель: стимулировать интерес к звуковому анализу слова.

Игровая задача: придумать как можно больше слов с определенным ударением.

Правила: команды называют слова по очереди. Повторять нельзя. За правильный ответ команда получает очко (фишку).

Материалы/Оборудование: две коробочки-копилки для фишек, колокольчик для сигнала о готовности ответа, эмблемы команд (например, «Знайки» и «Умейки»).

Вводное игровое начало: «Сегодня у нас игра-соревнование между командами «Знайки» и «Умейки». Кто больше придумает слов, где ударение падает на второй слог? Время пошло!»

Ход игры: педагог задает условие (слова с ударением на первом, втором слог). Команды по очереди придумывают слова. Ведущий следит за очередностью и правильностью. Выигравшая команда получает призы-наклейки.

6.3. Дидактическая игра «Звуковая дорожка»

Дидактическая цель: вырабатывать правильное восприятие ритмико-интонационной структуры слова через движение.

Игровая задача: пройти по дорожке и «протопать» слово, выделив ударный слог ногой.

Правила: наступать нужно на каждый кружок (след) при произнесении слога, а на ударном слоге - топнуть сильнее или прыгнуть.

Материалы/Оборудование: дорожки из цветного картона или бумаги с нарисованными кружками-следами (длина дорожки соответствует количеству слогов), предметные картинки.

Вводное игровое начало: «Мы - исследователи волшебного леса! Чтобы не заблудиться, нужно правильно пройти по звуковой дорожке. Смотри на картинку и шагай: на каждый слог - шаг, а где ударный слог - топни сильнее, чтобы разбудить эхо!»

Ход игры: Ребенок берет карточку с изображением животного (например, «КОРОВА»). На полу три дорожки (для слов из 3 слогов). Ребенок идет по следам: «КО» (шаг), «РО» (шаг), «ВА» (шаг + топнуть ногой на ударном слоге «РО»).

7. Диагностика результативности использования представленных дидактических игр при подготовке детей к обучению грамоте

Игровая диагностика проводится в естественной для ребенка среде, через наблюдение за его деятельностью и специальные диагностические игровые задания (приложение 1). Диагностика проводится 3 раза в год (сентябрь, декабрь, май).

Цель диагностики определить уровень сформированности предпосылок к обучению грамоте у дошкольников для индивидуализации образовательного процесса.

Задачи:

- выявить уровень развития фонематического слуха;
- оценить сформированность навыков звуко-слогового анализа (деление на слоги, выделение ударения);
- определить умение выделять позицию звука в слове;
- отследить динамику развития каждого ребенка;
- скорректировать игровую деятельность (усложнить или упростить задания для конкретных детей).

Для фиксации результатов используются таблицы (приложение 2).

8. Заключение

Представленные в разработке дидактические игры активно используются в образовательном процессе в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Речевая мозаика». Игры встроены в структуру занятий и распределены по тематическим блокам в соответствии с календарно-тематическим планированием, что позволяет в увлекательной форме сформировать у дошкольников сложные навыки звукового анализа, развить фонематический слух и обеспечить успешную подготовку к освоению программы первого класса.

Эффективность применения данных игр подтверждается данными педагогической диагностики: положительная динамика развития наблюдается у 90% обучающихся. Стабильно высокие результаты, а также положительные отзывы родителей свидетельствуют о результативности предложенной системы.

9. Список литературы

1. Дурова, Н.В. Фонематика. Как научить детей слышать и правильно произносить звуки / Н.В. Дурова. - М.: Мозаика-Синтез, 2021. - 112 с.
2. Журова, Л.Е. Подготовка к обучению грамоте детей 4–7 лет / Л.Е. Журова. - М.: Вентана-Граф, 2022. - 128 с.
3. Максаков, А.И. Учите, играя: игры и упражнения со звучащим словом / А.И. Максаков, Г.А. Тумакова. - М.: Просвещение, 2019. - 144 с.
4. Эльконин, Д.Б. Развитие речи в дошкольном возрасте / Д.Б. Эльконин. - М.: Академия, 2018. - 256 с.

Диагностические игровые задания

Задание 1. Диагностика фонематического слуха (игра «Эхо»)

Цель: проверить умение повторять слоговые цепочки.

Инструкция: «Давай поиграем в эхо. Я буду говорить необычные слова, а ты повторяй за мной точь-в-точь, как эхо в лесу». Цепочки из двух слогов: ПА-БА, ТА-ДА, КА-ГА, СА-ЗА. Цепочки из трех слогов: ТА-ТА-ДА, ПА-БА-ПА, СА-СА-ЗА.

Фиксация результата: В (высокий уровень) - ребенок не путает звонкие и глухие. С (средний уровень) - допускает 1-2 ошибки, требуется незначительная помощь педагога (наводящий вопрос, образец). Н (низкий уровень) - ребенок не справляется с заданием даже после объяснения, путает звуки.

Задание 2. Диагностика звукового анализа (игра «Найди домик»)

Цель: проверить умение определять позицию звука (начало, середина, конец).

Материал: карточка-схема (полоска с тремя делениями), фишка, картинки (рыба, урок, шар, комар, уборка).

Инструкция: «Перед тобой домик для звука РР. Где он живет в слове «РЫБА»? Положи фишку в начало, серединку или конец».

Фиксация результата: В (высокий уровень) - ребенок безошибочно определяет позицию во всех 5 словах. С (средний уровень) - ошибается в 1-2 словах. Н (низкий уровень) - не понимает задание.

Задание 3. Диагностика слоговой структуры (игра «Прошагай слово»)

Цель: проверить умение делить слова на слоги.

Инструкция: «Слова можно прошагать. Давай шагать и говорить слово МА-ЛИ-НА. Сколько шагов сделали? (три). А теперь прошагай сам слова: КОТ, ВОДА, МАШИНА, ЧЕРЕПАХА».

Фиксация результата: В (высокий уровень) - ребенок правильно делит все слова (включая 4-сложные). С (средний уровень) - ошибается в сложных словах. Н (низкий уровень) - делит только 1-2 сложные слова.

Задание 4. Диагностика выделения ударения (игра «Позови слово»)

Цель: проверить умение выделять ударный слог.

Инструкция: «Когда мы зовем кого-то, мы выделяем голосом главную часть. Позови слово МА-МА так, будто она потерялась в лесу (МА-а-а-ма!). А теперь позови: ЛИ-СА, КО-РО-ВА, ТЕ-ЛЕ-ФОН».

Фиксация результата:

В (высокий уровень) - ребенок правильно выделяет ударный слог голосом, тянет его. С (средний уровень) - допускает 1-2 ошибки, требуется незначительная помощь педагога (наводящий вопрос, образец). Н (низкий уровень) - ребенок не справляется с заданием даже после объяснения, интонация плавающая, не может выделить ударение.

Диагностическая карта развития предпосылок к обучению грамоте

Группа: _____

Возраст детей: _____

Дата заполнения: _____

№	Имя ребенка	Фонематический слух	Звуковой анализ	Слоговая структура	Выделение ударения
1	Иванова Маша	В	С	В	С
2	Петров Вася	С	Н	С	Н
3					

Критерии оценки.

В (высокий уровень): ребенок выполняет задание самостоятельно, без ошибок, может объяснить свой выбор, активен в игре, помогает другим.

С (средний уровень): ребенок выполняет задание, но допускает 1-2 ошибки, требуется незначительная помощь педагога (наводящий вопрос, образец), иногда отвлекается.

Н (низкий уровень): ребенок не справляется с заданием даже после объяснения, путает звуки, не делит слова на слоги, пассивен в игре или отказывается от участия.