**Консультация для родителей**

**«Если ребенок плохо запоминает буквы»**

Хорошо известно, как тяжело ребёнку учиться читать, если он плохо помнит графический облик букв, затрудняется в распознавании, соотнесении с конкретными звуками. Практика показывает, качественное запоминание букв детьми, достигается двумя путями. Первый из них – обстоятельная работа над графическим обликом буквы на занятии. Лучше запомнить конфигурацию букв помогают следующие приёмы:

- поэлементный анализ графического облика буквы (из каких частей состоит буква: из палочек или из кружочков?);

- сравнение конфигурации буквы с конкретными предметами (На что похожа буква? В каких предметах спряталась буква?);

- сравнение новой буквы с уже изученными (Какую букву напоминает новая буква?);

- конструирование буквы: выкладывание её из счётных палочек, кубиков, крупы, семечек, лепка из пластилина, вырывание из бумаги (Сделай букву);

- печатание буквы в тетрадях, в блокнотах с нелинованной бумагой (Напечатай букву); - распознавание буквы в предложениях, текстах (подсчитай, сколько раз новая буква встречается в строке, зачеркни нужную букву в тексте);

-использование «Азбуки в картинках» в качестве своеобразного справочника, который помогает ребёнку соотнести букву со звуком, вспомнить звуковые эквиваленты букв.

Второй путь запоминания детьми графического облика букв – регулярное повторение изученных звуков и букв.

Какой механизм лежит в основе психических процессов при запоминании ребёнком букв? Психолог Т.Г.Егоров отмечал, что при воздействии на слуховой анализатор его деятельность связывается с деятельностью соответствующих речедвигательных и зрительных органов и создаётся ассоциативная цепь: фонема-артикуляция-буква. Эта цепь если она хорошо закреплена, возникает в мозгу ребёнка одновременно и независимо от того, какое звено этой цепи активизировано нами. Ребёнок, услышав тот или иной звук, отвечает на него речедвигательными процессами и представляет себе зрительный образ – букву, которая соответствует этому звуку речи. Если покажем ребёнку букву, увидев её он соотнесёт графический образ с определённой фонемой и ответит соответствующей артикуляцией. Подобранные ниже игры настраивают детей всматриваться в графический облик буквы; анализировать её конфигурацию, вспоминать звуковые эквиваленты. Такая работа сочетается с фонетическим анализом, что содействует соединению слуховых, речедвигательных, зрительных анализаторов и помогает установлению прочной связи между звуковым образом и графическим изображением буквы, которые начинают восприниматься детьми, как тесно связанные неразделимые явления.

**Поймай букву.**

Оборудование: карточки с текстами из газет, старых книг.

Описание игры: Все дети получают карточки. По сигналу взрослого все начинают обводить букву, названную воспитателем. Побеждает тот, кто обведёт большее количество букв. Может быть и такой вариант игры: игра усложняется. Взрослый предлагает поймать две буквы. Одну дети обводят кружком, другую подчёркивают.

**Напиши в воздухе.**

Описание игры: Взрослый предлагает вызванному ребёнку представить, что у него в руках мел, и что он пишет на доске какую – либо букву. Ребёнок, повернувшись спиной к детям, чертит в воздухе букву. Дети отгадывают букву, которую он написал.

**Напиши букву, с которой начинается предмет.**

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: Взрослый показывает предметную картинку. Дети определяют первый звук в слове-названии предмета, изображённого на ней, записывают соответствующую печатную букву. Можно использовать в виде графического диктанта.

**Угадай букву**.

Описание игры:

а) Выбирается водящий. Он закрывает глаза и протягивает ладонь. Дети по очереди подходят к водящему и пальчиком пишут буквы на его ладони. Тот, чью букву не отгадали, становится водящим.

б) подготовить карточки с буквами по шрифту Брайля (проколоть буквы на картоне). Ребенок с закрытыми глазами водит пальчиком по карточке и отгадывает букву.

**Найди по описанию**.

Оборудование: карточки букв.

Описание игры: Взрослый выставляет на наборном полотне буквы, запланированные для повторения. Затем он представляет описание буквы, а дети по этому описанию должны угадать, о какой букве идёт речь. Например: буква состоит из трёх палочек, две стоят, а третья лежит на них сверху, какая это буква? (Буква п)

**Полубуковка**.

Оборудование:

а) ширма, размером с тетрадный листок, карточки букв из кассы. Описание игры: Взрослый прячет карточку с буквой за ширму, потом выдвигает её из-за ширмы таким образом, чтобы была видна половина буквы (верхняя, нижняя, правая, левая…) Дети называют букву.

б) на доске или листке пишутся только элементы букв, а ребенок дописывает букву.

**Найди на ощупь.**

Оборудование: пластмассовые, вырезанные из картона, наклеенные из наждачной (бархатной) бумаги на карточки буквы, мешочек.

Описание игры:

Взрослый даёт задание найти в мешочке определённую букву. Вызванный ребёнок из трёх букв, находящихся в мешочке, на ощупь отыскивает нужную и показывает её всем. Во время поиска ребенком буквы в мешочке все остальные дети находят её в кассе букв.

**Выбирай правильно.**

Описание игр: На доске (бумаге) парами размещены одноименные печатные буквы: одна из них – в зеркальном отображении. Вызванный ребенок стирает (зачеркивает) с доски неправильно написанную букву и называет ту, что осталась.

**Как из одной буквы сделать другую.**

Описание игры:На доске написаны печатные буквы. Весёлый карандаш предлагает подумать,  как из одной буквы сделать какую – нибудь другую. Дети по очереди подходят к доске. Дорисовывают или убирают необходимые элементы и объясняют : «Из буквы Г я сделал букву П, из буквы Г- Т, П, Б; из Р – В, Ф,; из К – Ж;, из Ъ- В, Б; из С – О, Ю, Ф; из Ю – Н, П, Т, О и т. д,

**Буква заблудилась.**

Оборудование: карточки изученных букв.

Описание игры: На наборном полотне выставляются карточки с буквами, которыми обозначаются гласные звуки, а среди них одна, которая обозначает согласный звук. Дети должны определить. Какая буква «заблудилась».

**Терем – теремок.**

Оборудование: картонный домик с открывающейся дверью.

На тыльной стороне домика, под порогом, приклеена полоска бумаги (карман), куда можно вставить карточку с буквой.

Описание игры: Взрослый показывает детям теремок (дверь закрыта), открывает дверь, в проёме которой показывается заранее вставленная буква, например, ***М.*** Взрослый спрашивает словами из сказки: «Кто – кто в теремочке живёт? Кто – кто в невысоком живёт?» Дети вспоминают животных, птиц, насекомых, названия которых начинаются с соответствующего звука: *мышь, медведь, муравей, муха* и др.

Взрослый закрывает дверь, меняет букву, и игра продолжается.

