Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

детский сад №11 «Умка» г.Павлово

**Консультация для педагогов**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И**

**ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ**

**ПО ОБУЧЕНИЮ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ГРАМОТЕ.**

**Подготовила:**

воспитатель

Зольникова О.П.

2021г.

Старший дошкольный возраст – это возраст серьезной подготовки детей к обучению чтению и письму. При организации работы с детьми старшего дошкольного возраста проблема готовности ребенка к обучению грамоте является одной из самых актуальных. Поэтому целесообразно уделять внимание проблеме по формированию готовности детей к успешному овладению грамотой, первоначальными навыками чтения и письма. Используя при этомразличные дидактические игры.

Игра для ребенка дошкольного возраста – это основной вид деятельности. Речевые дидактические игры способствуют выполнению важных задач: психологически готовят детей к речевому общению; обеспечивают многократное повторение речевого материала; тренируют детей в выборе нужного речевого материала. Поэтому, на занятиях по обучению грамоте мною используются дидактические игры и упражнения для того, чтобы заинтересовать каждого ребенка, привлечь его внимание, организовав увлекательную ситуацию, создать стимул для подражания.

При обучении грамоте необходимо формировать у детей основные понятия, такие как «звук», «слог», «предложение», «гласный звук», «согласный звук», «согласный твердый звук», «согласный мягкий звук». Процессформирования осложняется тем, что мышление детей в дошкольном возрасте преимущественно наглядно-образное, т. е. дети в основном оперирует образами, а не понятиями.

Для решения этой проблемы целесообразно при подготовке детей к обучению грамоте использовать разнообразные дидактические игры и игровые приемы. В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное педагогом задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом. В дидактической игре познавательное содержание сочетается с привлекательной для ребенка игровой деятельностью. А повторы действий способствуют формированию представлений. Дидактическая игра должна соответствовать этапу обучения грамоте, индивидуальным особенностям детей, в них должны быть задействованы как можно больше анализаторов: тактильные, зрительные, слуховые, двигательные. Важно, чтобы каждая из игр имела завершенную структуру и включала основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры.

Игра, как форма деятельности, способствует гармоничному развитию у ребенка психических процессов, личностных качеств, интеллекта. Ряд исследований подтверждает, что формирование названных качеств в игре реализуется значительно быстрее и прочнее.

Согласно программе «От рождения до школы» под редакцией Вераксы Н. Е., Комаровой Т. С., Васильевой М. А., подготовка к обучению грамоте предусматривает решение следующих задач:

* ребенок имеет представление о предложении (без грамматического определения);
* упражнять в составлении предложений, членении предложений (без союзов и предлогов) на слова с указанием их последовательности;
* учить детей делить двусложные и трехсложные слова с открытыми слогами (на-шаМа-ша, ма-ли-на, бе-ре-за) на части; умеет составлять слова из слогов (устно);
* учить выделять последовательность звуков в простых словах;
* сформирован навык конструирования букв из палочек, выкладывания из шнурочка и мозаики, лепки из пластилина и т.д.;
* учить составлять слова из слогов.

Основной задачей в процессе обучения грамоте является формирование у дошкольников общей ориентировки в звуковой системе языка, обучение их звуковому анализу слова, установлению различительной роли звука, основных качественных его характеристик.

Фонематический анализ и синтез - это способность расчленять слово на отдельные фонемы, определять их последовательность, количество, а также составлять слово из отдельных звуков.

В процессе развития элементарных форм фонематического анализа необходимо учитывать, что умение выделять и вычленять звук зависит от его характера, от положения в слове, а также от произносительных особенностей звукового ряда.

Последовательность овладения звуковым анализом будет следующая:

● Выделение звука из ряда звуков, слогов, слов.

● Выделение ударного гласного в начале слова.

● Анализ звукового ряда из 2 - 3 гласных.

● Выделение глухого согласного в конце слова, анализ обратного слога.

● Определение гласного после согласного в середине слова.

● Выделение первого согласного в слове.

● Полный звуковой анализ и синтез 3-х звукового слова типа СОК.

● Выделение гласного звука в конце слова.

● Полный звуковой анализ двусложного слова.

На этапе **ВЫДЕЛЕНИЯ ЗВУКА ИЗ РЯДА ЗВУКОВ, СЛОГОВ ИСЛОВ**можно использовать следующие словесные дидактические игры по типу «Услышишь звук - подай сигнал»:

***«Берегись автомобиля».***Услышав звук (Р), ребенок показывает красный кружок.

***«Кораблик в тумане».***Услышав звук Л, ребенок зажигает фонарик, показывая дорогу кораблю.

***«Горшок каши».***Услышав, что каша кипит (звук Ш), ребенок звонит в колокольчик.

***«Поймай комара».***Услышав звук З, ребенок хлопает в ладоши.

***«Поймай жука».***Услышав звук Ж, дети хлопают в ладоши.

***«Поймай звук в ладошки».*** Услышав необходимый звук, дети хлопают в ладоши.

***«Умная машина», «Умный паровоз», «Умный самолет».*** Эти транспортные средства перевозят пассажиров или грузы с определенным звуком в названии. Дети должны отобрать соответствующие картинки.

**ВЫДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО И ПОСЛЕДНЕГО ЗВУКА В СЛОВАХ.**

***«Магазин»*** (заплатить первым или последним звуком в названии покупки).

***«Поймай слово за хвост»*** (произнести последний звук в сове)

***«Я начну, а ты закончи»*** (например, *кома…, книг…)*

***«Звукоед»*** (звукоед съел первый (последний) звук в слове, назови какой, например, *…адуга, …акета, …убаха*).

**ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТА ЗВУКА В СЛОВЕ.**

***«Соберем вещи»*** (в одну сумку положим вещи, в названии которых звук находится в начале слова, в другую - в середине и в третью - в конце).

***«Разложи вещи»*** (уберем одежду в комод, в соответствии с местом расположения звука в слове: в верхний ящик, в средний и в нижний).

***«Новоселье в зоопарке»*** (расселить животных по клеткам в соответствии с расположением звука в слове: лошадь, волк, осел, рысь, корова, бобер.

**ЗВУКОВОЙ АНАЛИЗ И СИНТЕЗ**

***«Живые звуки»*** (дети, изображающие звуки встают в определенной последовательности).

***«Разбросаем звуки»*** (педагог называет детям слово, а дети называют звуки).

***«Позовем звуки домой»*** (первый звук, второй и третий…).

***«Подбери схему к картинке»*** (выставляется картинка и набор схем. Дети находят ту схему, которая подходит к данной картинке).

***«Подбери картинку к схеме»*** (детям предложена схема и несколько картинок. Дети подбирают картинку к схеме).

***«Слово рассыпалось»,*** «Поймай звуки» (педагог называет, «бросает» звуки, а дети составляют слово и называют его).

***«Прочитай» слово по первым звукам картинок»*** (педагог предлагает детям ряд картинок, определив первый звук в названии картинок можно составить слово).

***«Цепочка звуков»*** (дети стоят в кругу. Педагог называет слово, а дети, передавая мяч, называют звуки по порядку, ребенок назвавший последний звук в слове поднимает мяч и отдает ведущему).

***«Слово рассыпалось»*** (педагог не по порядку называет звуки. Дети составляют слово из предложенных звуков).

**СЛОГОВОЙ АНАЛИЗ.**

***«Слогоцветик»*** (дети собирают цветок, в соответствии с количеством слогов в слове).

***«Магазин»*** (чтобы купить товар, дети должны заплатить такое количество «монет», сколько слогов в названии этого предмета).

***«Поезд»*** (рассадить пассажиров в соответствии с количеством слогов в слове).

***«Собираем урожай»*** (в одну корзину положить овощи, в названии которых два слога, а в другую - три слога. Свеклу, салат, морковь, горох, а в другую - баклажан, картошка, помидор).

***«Картинки-половинки»*** (перед ребенком на столе лежат разрезанные на пополам картинки, с изображением предметов, названия которых состоят из 2 слогов; педагог называет первый слог и показывает на картинку, ребенок находит вторую половинку и произносит второй слог; ребенок повторяет слово, показывая на каждую часть, называя количество слогов).

В процессе работы детей над звуками происходит формирование звукобуквенных связей и закрепляется графический образ буквы. На этом этапе можно использовать следующие игровые упражнения:

***«Подними букву».***Эту игру используют для закрепления звукобуквенных связей.Услышав слово с соответствующим звуком, дети поднимают букву.

***«Сложи букву».***Конструирование буквы из элементов, из различных материалов, составление разрезного изображения. Для закрепления зрительного образа составление буквы можно предложить по образцу и по памяти.

***«Чудесный мешочек»***(используются пластмассовые буквы; дети узнают их на ощупь).

«Отгадай по описанию» (детям дается краткое описание: две палочки, наверху перекладина. (П)

Три палочки, внизу перекладина, справа хвостик. - Щ

Палочка в середине - по бокам полуовалы - Ф.

Палочка - посередине вверху перекладина - Т

***«Слово рассыпалось»***(дети составляют слово из предложенных букв разрезной азбуки: Р, К, А).

***«Замени букву»***(детям необходимо преобразовать слова: МАК - БАК - ЛАК - ЛУК - СУК – СОК)

***«Разложи предметы по величине»***(при составлении слов из букв, дети выполняют задания, опираясь на размер предмета с изображенной на нем буквой. Детям предлагаются плоскостные фигуры, на которых располагаются буквы. Разложив их по величине, можно будет прочитать слово).

***«Путаница»***(дети выделяют начальные звуки в названиях предложенных картинок, вписывают буквы в соответствующие клетки и читают полученное слово).

**АНАЛИЗ ПРЕДЛОЖЕНИЙ.**

Работу над предложением следует проводить в два этапа. Сначала дети учатся вычленять предложений из текста и подсчитывать их количество. Затем детей знакомят со словесным составом предложения.

На этапе анализа предложений рекомендуется применять такие дидактические игры:

***«Живые слова»***(слова изображают дети, им предлагается встать последовательно, слева направо, соответственно словесному составу предложения).

***«Подружим слова»*** (дети восстанавливают грамматическую форму слов в предложении, например: мама, завязывать, девочка, бант).

***«Исправь ошибки Незнайки»*** (дети вставляют пропущенный или неправильно вставленный предлог).

***«Подбери предложение к схеме»*** (детям необходимо составить предложение по схеме)

***«Исправь ошибку»*** (допускается намеренная ошибка в графическом обозначении предложения. Правильно ли Незнайка записал предложение? Согласны ли вы с ним?)

***«Какое слово убежало?»*** (на доске схема предложениясовместно составленная детьми; дети закрывают глаза, педагог убирает одну полоску на схеме предложения; дети называют слово).

Игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация требует от каждого, включенного в нее, определенной способности к коммуникации, способствует сенсорному и умственному развитию, помогает закреплять и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Педагог, работающий с детьми, должен заинтересовать воспитанников, донести до них информацию в той форме, в которой они способны воспринимать ее с учетом своих возрастных и индивидуальных возможностей. Именно поэтому использование дидактических игр и игровых упражнений в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу обучения, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.