

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад «Вишенка» с. Красное»**

**Симферопольского района Республики Крым**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ул. Комсомольская 11-«А», с. Красное, Симферопольский район, 297520, Республика Крым,

Российская Федерация, E-mail: [sadik\_vishenka-krasnoe@crimeaedu.ru](https://e.mail.ru/compose?To=sadik_vishenka%2dkrasnoe@crimeaedu.ru)

ОКПО 00839056 ОГРН 1159102036378 ИНН/КПП 9109010740/910901001

**РАЙОННОЕ МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ**

**ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОШКОЛЬНЫХ ГРУПП**

**СИМФЕРОПОЛЬСКОГО РАЙОНА**

**Практикум с педагогами из опыта работы:**

**«Использование игровых технологий в практике обучения грамоте и чтению детей подготовительной группы»**

***Воспитатель:***

***МБДОУ «Детский сад «Вишенка» с.Красное»***

***Зерали Сусанна Асановна***

**с.Красное, 2024**

***«Процесс обучения чтению и письму должен стать для детей ярким, захватывающим куском жизни, наполненным живыми образами, звуками, мелодиями. То, что ребенок обязан запомнить, должно затрагивать сокровенные уголки его сердца. Обучение грамоте надо тесно связать с рисованием, игрой и постижением красоты мира».***

***Василий Александрович Сухомлинский.***

***Цель:***ознакомление воспитателей с системой игр и упражнений, основанных на звуковом аналитико-синтетическом грамоте. Повышение профессиональной компетентности педагогов в вопросе подготовки детей дошкольного возраста к обучению грамоте.

**Задачи:**

Познакомить коллег с возможностью применения данных методик, показать варианты применения на практике;

Обучить игровым приемам по обучению грамоте;

Систематизировать знания педагогических работников об эффективных формах работы по подготовке к обучению грамоте дошкольников;

Представить личный педагогический опыт педагогам ДОУ города по использованию игровых технологий в подготовке дошкольников к обучению грамоте;

Сформировать у участников мастер-класса практические навыки разнообразных приемов работы с детьми через использование игровых упражнений и [дидактических игр при подготовке детей](https://www.maam.ru/obrazovanie/didakticheskie-igry) к обучению грамоте.

[**Методы и приемы**](https://www.maam.ru/obrazovanie/metodicheskie-razrabotki)**:**

**Наглядные**: аудиовизуальный, презентация, показ.

**Словесные**: беседа, пояснение.

**Практические:** выполнение игровых заданий. Рефлексия.

**Оборудование:**

Дидактические игры, ноутбук, мультимедийный экран.

Уважаемые педагоги, перед нами стоит крайне важная задача – обучение грамоте старших дошкольников. Все вы, уверена, стараетесь сделать этот процесс качественным, быстрым и результативным. И, каждый педагог всегда ищет способы, с помощью которых можно было бы сделать процесс обучения детей более эффективным, ярким, запоминающимся, веселым и интересным.

Одной из главных задач дошкольных образовательных учреждений является подготовка детей к школе. В эту задачу входит, в частности, подготовка к [обучению грамоте](https://www.maam.ru/obrazovanie/obuchenie-gramote) – чтение, элементарные навыки письма.

В настоящее время обучение грамоте проводится звуковым аналитико- синтетическим методом, ориентированном на развитие фонематического слуха, формирование мыслительных операций анализа и синтеза.

*Его главные особенности заключаются в том, что:*

• Анализ и синтез взаимосвязаны; звуковой анализ – это разделение целого слова на составные части, то есть звуки, из которых оно состоит. А звуковым синтезом называется соединение звуков в словах.

• Обучение чтению основано на слоговом принципе;

В настоящее время проблема подготовки детей к овладению грамотойявляется   особо актуальной. Казалось бы, речь ребенка понятна и не вызывает у него трудностей в общении в дошкольном возрасте**,** пока к ней не предъявляются особые требования. Небольшие отклонения в речевом развитии не беспокоят родителей, но дело резко меняется с началом школьного обучения**.** Уже на первых порах, обучения чтению и письму, дети испытывают значительные затруднения, пишут с ошибками, и как результат - плохие оценки, негативное отношение к школе, отклонение в поведении, повышенная утомляемость и невроз.

  Еще одна причина актуальности этой проблемы – возросшее требование школ, к будущим первоклассникам. Одно из требований - готовность к овладению грамотой, которая включает в себя овладение ребенком звукобуквенным, звуко-слоговым и лексико-синтаксическим анализом и синтезом до поступления в школу.

Кроме того, букварный период в первом классе совпадает с периодом адаптации детей к условиям жизни и обучения. Педагогическая практика показывает, что читающие ребята чувствуют себя более уверенно и имеют больше перспектив для успешного обучения в школе.

  Так же занятия по подготовке детей к овладению грамотойносят общеразвивающий характер, способствуют развитию психических процессов, активной мыслительной деятельности, повышению работоспособности, нравственных и эстетических качеств личности ребенка.

 Основой для обучения грамоте является речевое развитие детей. Поэтому при подготовке к обучению грамоте важен весь процесс речевого развития детей в детском саду – развитие связной речи, словаря, грамматического строя, звуковой культуры речи. Мой опыт работы с дошкольниками показал, что дети с хорошо развитой речью успешно овладевают грамотой и всеми другими учебными предметами.

  Процесс подготовки детей к обучению грамоте в нашем детском саду начинается ещё в младших группах , однако, наибольший акцент на данный вид работы приходится на старшие и подготовительные группы.

   Подготовка детей к обучению грамоте — это целенаправленный, систематический процесс по подготовке к овладению письмом и чтением Знакомство детей с терминами: "звук", "слог", "слово", "предложение", звуки гласные, согласные, твердые, мягкие, глухие, звонкие. Формировать умение работать со схемой слова, предложения, разрезной азбукой и владеть навыками по слогового чтения. От того, как ребёнок в дошкольном возрасте овладеет грамотой, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом. И здесь, на мой взгляд, колоссальный вклад оказывают игровые технологии.

**По своему опыту работы с детьми по подготовке к обучению грамоте, помогают следующие игровые технологии:**

      1. Использование в ходе образовательной деятельности игровых и литературных персонажей.

Они служат для усиления взаимосвязи между этапами образовательной деятельности. Обычно вводится сказочный герой, который выполняет разные функции: приносит задания, просит детей о помощи, помогает детям их выполнить, проверяет правильность выполнения задания. Дети, включаясь в игру, помогают ему отобрать картинки, в названиях которых есть соответствующий звук, подсказывают пропущенный звук в слове или недосказанное слово в предложении, восстанавливают перепутанные слоги и слова. Это Незнайка, Буратино, Карлсон, и другие.

     2. Создание игровой ситуации.

 В процессе непосредственно образовательной деятельности создается так называемое «единое игровое поле». В  ходе путешествий дети выполняют разнообразные задания. При этом нередко сюжетная линия проходит через все этапы образовательной деятельности. Например, детям пришла посылка или письмо с заданиями, отправитель которых либо известен сразу, либо имя его выясняется в ходе выполнения заданий. Использование такой формы организации образовательной деятельности, как  занятия-путешествия, занятия-экскурсии.   
      Образовательная деятельность такого рода вызывает огромный интерес у детей, оживление, радость.

     3. Использование наглядного занимательного материала:

При ознакомлении со звуками знакомство  со Звуковичками. Дети определяют их характер, находят Звуковичка соответствующего характеристикам звука: гласный или согласный, звонкий или глухой, твердый или мягкий.  
   Абстрактные понятия обретают материальную форму, это помогает детям в создании конкретного образа при усвоении абстрактных терминов.

     4. Использование игровых ситуаций и стихотворных текстов.

 При знакомстве со звуками, использование соотнесения звуков речи со звуками окружающего мира: У — гудит паровоз, А — плачет Аленка, Р — рычит собака и т. д. Для формирования звукобуквенной связи, для усвоения зрительного образа букв используются занимательные стихотворные тексты, которые помогают соотнести звук или букву с предметами окружающего мира.

Буква Б проснется рано,

Буква Б – бочонок с краном.

5. Упражнения и игры для запоминания образа буквы

 При знакомстве с   новой буквы применяются следующие упражнения и игровые ситуации: рисование буквы, рисование на песке, выкладывание из различных материалов (макароны, фасоль, счетные палочки), обводка буквы по шаблонам и трафаретам, по наждачным карточкам. Использование игры «На что похожа буква?»

     5. Использование дидактических игр и игровых упражнений.

Большое значение в процессе подготовки детей к обучению грамоте я уделяю дидактическим играм. Это связано, прежде всего, с тем, что их основная цель — обучающая. В ходе дидактической игры можно научить  детей правильно выполнить предложенное задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом. Каждая из предлагаемых детям игр имеет относительно завершенную структуру и включает основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры.

 Игры используются в  процессе образовательной деятельности и в режимных моментах, как одна из форм познавательной активности.  
   Применение игр позволяет наиболее продуктивно, весело, радостно, без принуждения организовать обучение детей. Игра помогает организовать деятельность детей, обогащает их новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь.

Хочу представить вашему вниманию [игры и упражнения](https://www.maam.ru/obrazovanie/detskie-igry), которые педагог может использовать и на занятиях по обучению грамоте, и отдельно. Представленная система игр и упражнений, построенная с учетом последовательного усложнения материала, поможет ребенку научиться различать понятия звук и буква, подготовит его к чтению, сформирует элементарные навыки элементарного письма («печатания»).

**1.Игра «Мишкины дорожки»**

**Задачи:** развитие умения делить слова на слоги; развитие устойчивости внимания, приемов анализа, самоконтроля, мелкой моторики и позитивного отношения к учебной деятельности.

**Оборудование:** мишки, дом, льдинки с картинками.

Ребята помогают мишкам братишкам добраться до дома - выкладывают дорожку из льдинок. Но льдинки не простые.... С заданием - определяют сколько слогов в слове.

**2.Игра «Звук в начале и в конце»**

**Цель:** упражнять детей в выделении первого звука в слове.  
Упражнять детей в выделении последнего звука в слове.

**Оборудование:** карточки с картинками, буквы.

Речевая игра- для детей 5 -7 лет «Звук в начале и в конце» - (первая цепочка – картинки на первый звук в слове, вторая цепочка – картинки начинаются с последнего звука в слове (ГНОМ), затем картинка на букву М – мальчик, затем РУСАЛКА – АРБУЗ и т.д. Картинки чередуются – последний звук в слове и первый звук в слове)

**3.Игра «Разноцветное колесо»**

**Возрастная категория – дети подготовительной к школе группы 6-7 лет.**

**Цель** игры: развитие внимания, мышления, зрительного восприятия - соотнесения картинки с буквой, развитие реакции, умения работать в команде. Обогащение активного и пассивного словарного запаса.

**Оборудование:** колесо из бумаги с буквами, карточки с картинками.

**Задание:**

1. Ребёнок, выходит, занимает место в центре круга – буква Я.

2. Ребята возьмите себе по 2 карточки.

3. А теперь по порядку будем называть картинки на своих карточках.

4. Ребёнок стоящий в центре круга определит первый звук в слове и встанет рядом с этой буквой на игровом поле.

**4.Игра «Составь предложение по схеме»**

**Цель игры**: формирование грамматического строя речи старших дошкольников.  
**Оборудование:** карточки со схемами, карточки с картинками, карточки со схемами и картинками, схемы, фишка.

**Задачи**1 .Дифференцировать понятия «предложение» и «слово»,  
2 .Развивать умение образовывать предложения из слов,  
3. Закреплять умение определять количество слов в предложении, их последовательность,

**1 вариант**

В игре участвует несколько человек (от 2 до 6).

- В центр стола (или на пол) располагается игровое поле.

- По кругу выкладываются карточки с картинками (по

которым дети будут составлять предложения)

- Дети сбрасывают кубик и по цифре находят схему (на

игровом поле) для составления предложения.

- Затем выбирают любую карточку и составляю предложение

в соответствии со схемой.

**2 вариант**

- На середину стола (на пол) раскладываются карточки -

схемами вниз.

- Ребята по очереди берут по одной схеме – переворачивают

ее – смотрят, изучают.

- Затем ищут картинку и составляют предложение в

соответствии со схемой.

**5. Игра «Звуковички обжорки.»**

**Цель:**формирование навы­ков звукобуквенного анализа и синтеза с помощью наглядного пособия- «Звуковички обжорки»

**Оборудование:** Звуковички красного, зелёного, синего цвета, карточки с картинками.

**Задачи:**закреплять знания о гласных и согласных звуках; пополнять словарь по темам;развивать фонематическое восприятие;развивать зрительное внимание, восприятие, воображение, мышление;развивать артикуляционную моторику;развивать общую моторику.

Звуковички обжорки едят звуки.Красный -ест звуки которые можно петь-гласные звуки.

Синий звуковичок ест звуки твёрдые согласные. Зелёный звуковичок ест звуки мягкие согласные.

**6.Игра «Помоги зайчатам»**

**Задачи:**Развитие у детей зрительного внимания, памяти, логического мышления.  
Воспитывание умение называть букву алфавита и то, что нарисовано на картинке.  
Формирование звукового (фонетического) восприятия.  
Создание игровой обстановки, активизации словаря.

**Оборудование:**зайчики,карточки с бкувами,карточки с картинками, карточки со словами.

**Задание:**

1. Выбери себе любую таблицу с буквами (на 2 картинки)

2. Внимательно посмотри на первую букву – произнеси ее.

3. Найди 2 картинки, название которых начинается на эту букву.

4. А теперь найди карточку со словом к этой картинке.

5. Подобрал картинки и слова? Поменяйся таблицей с соседом!