

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение города Нижневартовска
детский сад №17 «Ладушки»**

Консультация для педагогов

**Тема: «Использование дидактических игр в процессе
фронтальных занятий с детьми по обучению грамоте»**

Подготовила:
учитель-логопед
Зайцева Е.И.

г. Нижневартовск

Тема: «Использование дидактических игр в процессе фронтальных занятий с детьми по обучению грамоте»

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, помогают закрепить 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 игровых приемов 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.

Поэтому, на занятиях по обучению грамоте нужно использовать дидактические игры и упражнения для того, чтобы легче заинтересовать каждого ребенка, привлечь его внимание, организовав увлекательную ситуацию, создать стимул для подражания.

При обучении грамоте необходимо формировать у детей основные понятия, такие как «гласный звук», «согласный звук», «Твердый», «Мягкий», «буква».

Этот процесс осложняется тем, что мышление ребёнка наглядно-образное, т.е. малыш в основном оперирует образами, а не понятиями. Для решения этой проблемы целесообразно при подготовке детей к усвоению грамоты использовать разнообразные 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 умений и навыков.

Дидактическая игра должна соответствовать этапу обучения грамоте, индивидуальным особенностям детей, в них должны быть задействованы как можно больше анализаторов: тактильный, зрительный, слуховой, двигательный. Важно, чтобы каждая из игр имела относительно завершённую 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.

В соответствии с основными задачами подготовки дошкольников к

усвоению грамоты, рассмотрим материал по использованию игровых приемов в 3 направлениях:

- Формирование фонематического анализа и синтеза слов, слогового анализа.
- Ознакомление детей с буквами и формирование первоначальных навыков
- чтения.
- Ознакомление со словесным составом предложения. Анализ предложений.

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 так же 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 так же от произносительных особенностей звукового ряда.

Ударные гласные узнаются значительно лучше, чем безударные. Они выделяются значительно легче из начала слова, чем из конца и середины. Щелевые и сонорные звуки, как более длительные, воспринимаются лучше, чем взрывные. Щелевые легче выделяются из начала слова, а взрывные - из конца.

- I. На этапе **выделения звука из ряда звуков, слогов и слов** можно использовать следующие игровые приемы по типу:

"Услышишь звук - подай сигнал":

Услышав звук (Р), ребенок показывает красный кружок.

«Светофор»

Ребенок поднимает соответствующий звуку 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»

«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.

«Звукоед»

Звукоед съел первый (последний) звук в слове, назови какой.

...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 одежду»

Уберем одежду в комод, в соответствии с местом расположения звука в слове:

в верхний ящик, в средний и в нижний. (Рубашка, сарафан, свитер.)

«Новоселье в зоопарке»

Расселить животных по клеткам в соответствии с расположением звука в слове: Лошадь, волк, осел. Рысь, корова, бобер.

«Подбери картинки к схеме»

Использование раздаточных карточек

Звуковой анализ и синтез

«Живые звуки»

Дети, изображающие звуки встают в определенной последовательности

«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»

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.

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 названию этого предмета.

«Поезд»

Рассадить пассажиров в соответствии с количеством слогов в слове.

«Собираем урожай»

В одну корзину положим овощи, в названии которых два слога, а в другую – три слога. Свеклу, салат, морковь, горох, а в другую - баклажан, картошка.

«Картинки-половинки»

Перед ребенком на столе лежат разрезанные на половину картинки, с изображением предметов с названиями состоящими 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.

II. На втором этапе в процессе работы над звуками происходит **формирование звукобуквенных связей и закрепляется графический образ буквы.**

«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»

Две палочки, наверху перекладина. (П)

Три палочки, внизу перекладина, справа хвостик. - Щ

Палочка - посередине вверху перекладина - Т

«Путешествие по морю»

Дети учатся сливать слоги, сначала обратные, затем прямые.

III. 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

«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

«Разбери завал»

Дети разбирают «бревнышки». На каждом бревнышке деформированное предложение, правильность которого дети восстанавливают.

«Исправь ошибки Незнайки»

Дети вставляют пропущенный или неправильно вставленный предлог.

«Подбери предложение к схеме»

Допускается намеренная ошибка в графическом обозначении предложения.

Правильно ли Незнайка записал предложение? Согласны ли вы с ним?

«Какое слово убежало?»

На доске схема предложения, совместно составленная детьми. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну полосу на схеме предложения. Дети называют слово.

Таким образом, игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Использование игровых технологий в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.