

Использование игровых технологий при подготовке к обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста

МАДОУ "ДС №17 г. Челябинска"
Абрарова Ольга Васильевна, учитель-логопед

«... ребёнок должен играть, даже когда делает серьезное дело.

Вся его жизнь – это игра»

Антон Семенович Макаренко

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра является составной частью педагогических технологий.

Педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических подходов: формы, методы, способы, приёмы и средства.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности:

- *дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;*
- *образовательная деятельность подчиняется правилам игры;*
- *учебный материал используется в качестве её средства;*
- *успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.*

В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей - *внимание, восприятие, мышление, воображение;*
- игра, востребовав полученные знания, *повышает их прочность;*
- происходит *повышение интереса к изучаемому объекту* практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать *эмоциональное и логическое усвоение знаний*, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

При подготовке к обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста широко используются разнообразные игровые технологии.

1. Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Так, дидактическая игра с прищепками помогает закрепить умения детей определять с какого звука начитается слово, какой звук в слове последний, определять количество звуков, слогов в словах.

Дидактическая игра "Чей домик" закрепляет умения детей делить слова на слоги и определять их количество.

Игра "Гусеница" упражняет в правильном звукопроизношении, развивает умения определять место нахождения заданного звука в слове.

Игры "Составь схему слова", "Подбери слова" упражняют детей в выполнении звукового и слогового анализа и синтеза слов.

2. Лэпбук. Он представляет собой самодельную бумажную папку с множеством разнообразных деталей, кармашками всевозможных форм, мини-книжками, книжками-гармошками, конвертами с разными играми, заданиями, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать, играть, изучая соответствующую тему вместе с педагогом.

Лэпбук отвечает требованиям ФГОС дошкольного образования к развивающей предметно-пространственной среде.

3. Музыкальная игрушка "Поющее дерево". С помощью неё можно учить с детьми названия цветов, отрабатывать артикуляционную гимнастику, закреплять правильное звукопроизношение, учить соблюдать правила, развивать слухо-речевую память, мотивировать ребенка к деятельности, использовать, как антистресс, тренажер для глаз и мелкой моторики пальцев рук.

Много разных игр и упражнений можно придумать для реализации раздела программы "Подготовка к обучению грамоте" с помощью «Поющего дерева». Например:

- «Назови слова, которые начинаются на звук... » ([А], [П]). Ребенок скатывает шарик на каждое подобранное слово.
- «Скати столько шариков, сколько слогов в слове».
- «Скати столько шариков, сколько всего звуков в слове».
- «Раздели слово на слоги» (ребенок скатывает шарики марблс, называя слоги слова по порядку) и другие.

4. Настенные панно.

В группах оформляются настенные панно, которые могут иметь свои названия, типа "Два кораблика", "В гостях у Пульки и Бульки", "Звуковая карусель". Они имеют не только оформительское значение, но и помогают ребенку погрузиться в новую образовательную ситуацию и в игровой форме освоить сложные понятия раздела программы Подготовка дошкольников к обучению грамоте.

Используя панно-пособие, решаются следующие задачи:

- *Ориентировка во времени и пространстве;*
- *Знакомство с характеристикой звуков;*
- *Развитие фонематических процессов;*
- *Развитие навыков звукового анализа и синтеза слога, слова;*
- *Знакомство с буквой;*
- *Обучение чтению и т.д.*

Эти панно-пособия красочные, мобильные, трансформируемые.

Данные пособия могут быть использованы и как место для развертывания различных игровых сюжетов в самостоятельной и совместной с педагогом деятельности для детей старшего дошкольного возраста с речевыми проблемами.

5. Игрушки-самоделки.

Для повышения уровня освоения раздела программы «Подготовка к обучению грамоте» с детьми с нарушениями речи считаем продуктивным использование игрушек-самоделок.

Созданная руками педагога игрушка «Умная черепаха» может стать главным героем долгосрочного проекта по обучению грамоте детей подготовительной группы с нарушениями речи.

Игровой сюжет обучения увлекает детей: узнать все о звуках и буквах, добыть золотой ключик, выполняя задания умной черепахи и попасть в увлекательный мир Страны азбуки.

Игрушка-самоделка «Умная черепаха» помогает детям погрузиться в сказочную образовательную ситуацию и в игровой форме осваивать новые знания раздела программы «Подготовка дошкольников к обучению грамоте».

Таким образом, *использование разнообразных игровых технологий способствуют формированию и развитию мотивации к образовательной деятельности у детей дошкольного возраста. Они развивают у них способности управлять собой, удерживать внимание, развивают мышление, воображение и речь.*