Светлана Николаевна Винокурова *Филиал МБДОУ «Приданниковский детский сад № 5» - «Александровский детский сад»*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ГРАМОТЕ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Одним из направлений речевого развития детей старшего дошкольного возраста является подготовка к обучению грамоте. Обучение грамоте – сложный, для понимания ребёнком, процесс. На помощь приходят игровые технологии. В игре часто сложное становится понятным и доступным. Игра не возникает сама по себе, педагог должен открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его. И только тогда, ребёнок будет подчиняться определённым правилам, у него появится желание много узнать и добиться результата.

От того, как ребёнок в дошкольном возрасте будет введён в грамоту, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом.

Игра  является одной из форм детской познавательной активности. Применение игр как одно из наиболее продуктивных средств обучения позволяет учить детей весело, радостно и без принуждения. Игра помогает организовать деятельность ребёнка, обогащает его новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь. Игру можно применять в различных вариантах, обновляя речевой материал и включая в неё дидактический материал для формирования основ грамоты. Систематическое применение игровых технологий в образовательной деятельности с детьми по подготовке к обучению грамоте значительно повышает качество обучения, а так же они помогают эффективно решать задачи по обучению грамоте, строить интересный педагогический процесс, основываясь на ведущем виде деятельности дошкольника — игре.

Изучив и обобщив литературу по использованию игровых технологий, в работе с детьми по подготовке к обучению грамоте выделила несколько групп:

1.      **Использование на образовательной деятельности игровых и литературных персонажей.** Для усиления взаимосвязи между этапами образовательной деятельности вводится сказочный герой. 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 могут быть Незнайка, Буратино, Карлсон, Вини Пух.

2.      **Создание игровой ситуации**. Создается так называемое «единое игровое поле», в ходе путешествий дети выполняют разнообразные задания. При этом нередко сюжетная линия проходит через все этапы образовательной деятельности.

3.      **Использование наглядного занимательного материала**. 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, используется соотнесение звуков речи со звуками окружающего мира, используются занимательные стихотворные тексты, которые помогают соотнести звук с предметами окружающего мира.

5.      **Использование дидактических игр и игровых упражнений.** Большое значение в процессе работы с детьми по подготовке к обучению грамоте имеют дидактические игры, что связано, прежде всего, с тем, что их основная цель — обучающая.

В соответствии с основными задачами подготовки дошкольников к усвоению грамоты материал по использованию игровых технологий разделила на направления:

1.      Формирование фонематического анализа и синтеза слов, слогового анализа.

2.      Ознакомление детей с буквами и формирование первоначальных навыков чтения.

3.      Ознакомление со словесным составом предложения. Анализ предложений.

Применяемые мною на практике игры по развивающим задачам условно разделила на следующие группы:

1. Игры на выделение и интонирование звуков. Игры, помогающие определить позицию звука в слове.
2. Игры и упражнения для развития произносительной стороны речи, способствующие восприятию речи и её фонетическому оформлению.

3. Игры, направленные на формирование умения классифицировать звуки по качественной характеристике.

**Игра «Живые звуки»** способствует умению определять место звука в слове, а игра «Живые слова» - для построения грамматически правильного предложения и умения определять количество слов в предложении.

**Игра «Какого звука не стало»** используется для закрепления умения определять место звука в слове.

**Игра «Звуковой домик»** способствует определению количества звуков в словах, умению наглядно обозначать характеристики звуков (гласный-согласный, твёрдый-мягкий, звонкий-глухой).

**Игра «Цепочка слов»** способствует умению определять первый и последний звук в слове и подбирать соответствующую карточку в продолжение «цепочки»

**Игру «Слушай и угадай»** использую для развития умения выделять ударный слог в слове.

*На картинке изображены жук, оса, муха, бабочка.* Ребенку предлагается назвать насекомых и отгадать, какое слово «зашифровано» хлопками. В игре воспроизводится слоговой ритм слова («отхлопывает» слово): на безударный слог выполняет хлопок ладонями, на ударный - хлопок по коленям. Ребёнок должен угадать заданное слово, опираясь на восприятие его ритмического рисунка и определение количества слогов в нём. На последующем этапе ритм отхлопывают дети.

**Игра «Звуковой домик»** способствует определению количества звуков в словах, умению наглядно обозначать характеристики звуков (гласный-согласный, твёрдый- мягкий, звонкий-глухой)

**Игру «Цветочки-лепесточки»** использую, как одну из игр, для закрепления умения давать качественную характеристику звука.

**Игра «Шифровальщики»** развивает у детей умение из предъявленных звуков составить слово. Когда у детей сформированы понятия «Твёрдые и мягкие согласные звуки», провожу игру:

**«Два короля»**. В этой игре дети учатся анализировать звуковой состав слова и делать простейшие выводы. «Жили – были 2 короля. Один король правил государством твёрдых звуков, а другой - королевством мягких звуков. Во дворце Твёрдого короля находились только твёрдые вещи, а Мягкого - только мягкие. И слова они любили разные: один с мягкими согласными звуками, а другой – с твёрдыми.» А теперь поиграем в этих королей. Выберем из вас твёрдого и мягкого короля.

**Вариант 1**. У каждого короля есть свой дворец. Выберите каждый для своего дворца вещи, подходящие вам. Не забудьте, что Твёрдый король должен выбирать слова с твёрдыми согласными звуками, а Мягкий – слова, в которых есть хотя бы один мягкий согласный звук.

**Вариант 2**. Короли любят ходить на охоту. Кто из них на кого будет охотиться (лиса, волк, кабан, белка)

Считаю, что выше перечисленные игры, используемые мною в образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста оказывают помощь в освоении такого сложного предмета, как обучение грамоте.

Литература

1. Подготовка старших дошкольников к обучению грамоте: система занятий, конспекты, дидактический материал /авт. сост. О.М. Ельцова. – Волгоград: Учитель, 2009.
2. Османова Г.А., Позднякова Л.А. Игры и упражнения для развития у детей общих речевых навыков. – СПб,: КАРО, 2007.
3. Игры и игровые упражнения по развитию речи/ Г. С. Швайко; под ред. В.В. Гербовой – М.: Айрис-пресс, - 2006.