**"Использование игровых технологий при подготовке детей к обучению грамоте"**

**(мастер-класс для педагогов)**

*И.О.Троян,*

*воспитатель*

*МДОУ «Детский сад №17 с.Пушкарное*

*Белгородского района Белгородской области»*

 Грамота - довольно сложный предмет для дошкольников. Детям очень сложно усвоить такие понятия, как «речь», «предложение», «слово», «слог», «буква», «звук». Моя задача, как воспитателя раскрыть перед ними  эти сложные вопросы. 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  – на мой взгляд, является социально значимой  формой детской познавательной активности. Применение игр как одного 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 разно уровневого характера.

Игровые технологии помогают эффективно решать задачи по обучению грамоте, строить интересный педагогический процесс, основываясь на ведущем виде деятельности дошкольника – игре.

Выбрав тему, поставила перед собой цель:

Использование игровых  технологий в обучении грамоте детей старшего дошкольного возраста.

Для реализации данной цели, я поставила перед собой следующие задачи:

1. Создавать условия для познавательных интересов и самостоятельности у      детей.

2. Способствовать  развитию   психических процессов (речи, мышлению, памяти, внимания, воображению, восприятию и т.д.).

3. Создавать условия для позитивной социализации, личностного развития детей.

4. Расширять и обогащать диапазон игровых умений и навыков у детей, используя игровые технологии в различных видах деятельности детей.

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

**I. Использование на  образовательной деятельности игровых и литературных персонажей.** Для усиления взаимосвязи между этапами образовательной деятельности 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 могут быть Незнайка, Буратино, Карлсон, Вини Пух,  Утенок Утя ( при ознакомлении со звуком У), Клоуны Бом и Бим (Звуки Б, Бь), кот Леопольд (звук Ль).

Участники мастер-класса работают в парах, у каждой пары 5 конвертов.

**В конверте №1** находятся картинки сказочных героев.

**Задание участникам:** Как  бы вы использовали на образовательной деятельности по обучению грамоте сказочного героя, который находится у вас в конверте №1?

 Пока участники готовятся, работа с аудиторией.

**Чистоговорка «Закончи строчку».**

**Ра-ра-ра-ра – начинается… (игра).  
Ру-ру-ру-ру – очень любим мы… (игру).  
Ры-ры-ры-ры – жить не можем без…(игры).**

**Отгадайте загадки.**

∙     **Его пинают, а он не плачет.  
Его бросают – назад скачет.**

∙     **Его держу за поводок, хотя он вовсе не щенок.  
А он сорвался с поводка и улетел под облака.**

∙     **Не куст, а с листочками.  
Не рубашка, а сшита.  
Не человек, а рассказывает.**

**– Какой предмет можно назвать лишним? (книга) Почему?**

**– Как их можно назвать эти предметы одним словом? (игрушки)**

***Ответы участников мастер-класса.***

**II. Создание игровой ситуации.** Создается так называемое «единое игровое поле», в ходе путешествий дети выполняют разнообразные задания. При этом   сюжетная линия проходит через все этапы образовательной деятельности. Детям пришла посылка или письмо с заданиями, отправитель которых либо известен сразу, либо имя его выясняется в ходе выполнения заданий. Занятия-путешествия, экскурсии. Например: путешествие в сказочную страну, экскурсия по селу, путешествие в зимний лес на самолете, полет в космос, путешествие в страну феи. Образовательная деятельность  такого рода вызывает огромный интерес у детей, оживление, радость и способствуют оптимизации процесса коррекционного обучения в группе для детей с нарушениями речи.

**В конверте №2** находятся картинки героев мультфильма или сказки.

**Задание участникам:** Провести сюжетную линию через все этапы образовательной деятельности по обучению грамоте. Составить примерный план образовательной деятельности в ходе,  которой  дети выполняют разнообразные задания с героями сюжета.

 Работа с аудиторией.

**Игра «Собери слово».**

**Ветерок подул и слово рассыпалось. Соберём его опять (ра – ду – га).**

**Игра «Кто больше составит слов».**

**Из букв слова радуга составим новые слова. (дуга, рад, друг, дар, удар, ад, руда, гад, угар, рагу, ура, да )**

***Ответы участников мастер-класса.***

**III. Использование наглядного занимательного материала**: При ознакомлении со звуками дети знакомятся с мальчиками-Звуковичками, определяют их характер,  находят Звуковичка соответствующего характеристикам  звука: гласный или согласный, звонкий или глухой, твердый или мягкий, и определяют в каком звуковом домике он будет жить. Абстрактные понятия обретают материальную форму, это помогает детям в создании конкретного образа при усвоении абстрактных терминов.

**Конверт №3.**

**1 пара. Пособие «Паровоз».** Цель: определение позиции звуков в слове. Дети размещают картинки в вагоны, соответствующие позиции заданного звука в слове. В 1-й вагон помещаются картинки, в названиях которых изучаемый звук стоит в начале слова, во 2-й – с изучаемым звуком в середине слова; в 3-й – с данным звуком в конце слова.

**2 пара.** **Пособие** **«Домики».** Цель: определение количества слогов в слове. Домики с одним, двумя, тремя и четырьмя  окошками, предметные картинки. Слово с одним слогом живет в доме с одним окошком, с двумя слогами – с двумя окошками и т.д.

**3 пара**. **Пособие «Веселые путешественники».**  Цель: дифференциация звуков Б-П. Картинки, содержащие в названиях звуки Б-П, изображения грузовика и автобуса. Поместить в кузов грузовика только тех животных, в названиях которых есть звук Б, а в автобус – со звуком П. Затем рассказать  какие животные  едут в машине, а какие в автобусе. Дети составляют предложения.

**Задание участникам:** Рассказать с какой целью используются данный наглядный материал на образовательной деятельности по обучению грамоте.

 Работа с аудиторией.

**«Поиграем в рифмы»:**

**чайка – майка, гайка, лайка, зайка;    
печь – речь, течь, меч, жечь;    
дом – том, ком, ром, сом, лом.**

***Ответы участников мастер-класса.***

**IV. Использование звуков окружающего мира.**  При знакомстве со звуками, используется соотнесение 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.

**В конверте  №4** находятся картинки для соотнесения звуков речи со звуками окружающего мира.

**Задание участникам:** Рассказать, как можно использовать этот материал на образовательной деятельности по обучению грамоте.

Работа с аудиторией.

**Игра «Новое слово»**

**- Добавьте к слову *конь*слог, состоящий из мягкого согласного звука и гласного звука, чтобы получилось новое слово  (коньки).**

**- Поставьте перед словом *соль*слог, состоящий из глухого согласного звука и гласного звука, чтобы получилось новое слово    (фасоль).**

***Ответы участников мастер-класса.***

**V. Использование дидактических игр.** Большое  значение в процессе работы имеют дидактические игры, что связано, прежде всего, с тем, что их основная цель - обучающая. В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное воспитателем задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом. Важно чтобы каждая из игр имела относительно завершенную структуру и включала основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры.

**В конверте №5** находятся дидактические игры по обучению грамоте.

**Задание участникам:** Для выполнения дидактической игры придумать игровую ситуацию, используя,  сказочный персонаж или игрушку.

 Работа с аудиторией.

**Игра «Измени слово»**

∙  **В слове *шар* измените третий звук на другой твёрдый согласный, чтобы получилось новое слово (шаг).**

∙   **Измените  первый звук в слове*шар* на другой твёрдый согласный, чтобы получилось новое слово  (пар, бар, дар, жар).**

***Ответы участников мастер-класса.***

Используя игровые технологии в своей педагогической деятельности, я пришла к выводу, что они позволяют успешно готовить к обучению грамоте детей.

Таким образом, игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация способствует умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Я как педагог, стараюсь всегда 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 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.