**Использование подвижных игр при обучении грамоте детей дошкольного возраста**

Тема подвижных игр при обучении детей старшего дошкольного возраста очень актуальна для тех, кто занимается обучением грамоте и ждет довольно быстрых результатов. Современные дети страдают от нехватки двигательной активности, поскольку часто засиживаются за компьютерными играми в своих телефонах и планшетах. Подвижные игры — отличный способ сделать процесс обучения увлекательным, снять напряжение и улучшить запоминание.

Почему подвижные игры помогают в обучении грамоте?

1 Сочетание движения и познания

Дети лучше усваивают информацию, когда задействовано не только зрение и слух, но и двигательная активность.

2 Развитие фонематического слуха

Игры с хлопками, прыжками и ритмичными движениями помогают различать звуки, что важно для чтения и письма.

3 Снижение утомляемости

Смена деятельности (от подвижной игры к спокойному заданию) поддерживает интерес и концентрацию.

4 Закрепление знаний в игровой форме

Дети запоминают буквы и звуки легче, если обучение проходит весело и непринужденно.

Примеры подвижных игр для обучения грамоте

1 «Буквы — прыжки»

Цель: закрепление зрительного образа букв.

Ход игры:

На полу раскладываются карточки с буквами. Педагог называет звук, а дети должны найти и запрыгнуть на соответствующую букву. Можно усложнить: называть слова, а дети прыгают на первую букву.

2 «Звуковая эстафета»

Цель: развитие фонематического восприятия.

Ход игры:

Дети делятся на команды. Первый бежит к финишу, где лежит карточка с предметом (например, «мяч»), и должен назвать первый звук («м»). Затем возвращается, и эстафету принимает следующий.

3 «Живой алфавит»

Цель: запоминание порядка букв в алфавите.

Ход игры:

Каждому ребенку выдается карточка с буквой. По команде дети должны выстроится в правильном порядке. Можно добавить музыку — пока она играет, дети двигаются, а когда стихает, занимают свои места.

4 «Найди пару» (слоговая игра)

Цель: обучение слоговому чтению.

Ход игры:

Дети получают карточки со слогами (например, «ма», «па», «ша»). Под музыку они перемещаются по залу, а когда музыка останавливается, должны найти партнера, чтобы получилось слово («ма-ма», «па-па»).

5 «Веселые буквы» (пантомима)

Цель: развитие ассоциативной памяти.

Ход игры:

Педагог показывает букву, а дети должны изобразить ее телом или придумать движение, связанное с ней (например, «О» - округлить руки, «Л» - встать, как елочка).

Рекомендации для педагогов

1 Чередуйте активные и спокойные задания, чтобы дети не переутомлялись.

2 Используйте яркий наглядный материал (карточки, плакаты, мягкие буквы).

3 Поощряйте творчество — пусть дети придумывают свои варианты игр.

4 Связывайте игры с темами занятий (например, осень — буквы «Л» (лист), «Д» «дождь»).

Заключение

Подвижные игры делают обучение грамоте динамичным и радостным. Они помогают дошкольникам легче запоминать буквы и звуки, развивают внимание, память и фонематический слух. Главное — чтобы детям было интересно, тогда и результат не заставит себя ждать!

Играйте с пользой, и грамота станет для детей увлекательным приключением!