***“Игровые технологии при подготовке к обучению грамоте детей старшего дошкольного возраста”.***

Грамота - довольно сложный предмет для дошкольников. Детям очень сложно усвоить абстрактные понятия такие, как «звук», «гласный», «согласный твёрдый», «согласный мягкий», так как они не видны детям в их привычном мире, их нельзя увидеть, потрогать.

И здесь на помощь педагогам приходят - игровые технологии.

* ***Использование в ходе занятий литературных или сказочных героев.*** Обычно вводится такой герой, который приносит задания, просит детей о помощи, помогает детям их выполнить, проверяет правильность выполнения задания.
* ***Создание игровой ситуации.***

Создается так называемое «единое игровое поле», в ходе «путешествия в сказочную страну», «полета в космос», «морского путешествия» и т.д. дети выполняют разнообразные задания. Образовательная деятельность такого рода вызывает огромный интерес у детей, оживление, радость и способствуют оптимизации процесса обучения в группе.

* ***Использование игровых ситуаций и стихотворных текстов.***

При знакомстве со звуками используется соотнесение звуков речи со звуками окружающего мира: У — гудит паровоз, Р — рычит собака, Ж – жужжит жук, Ш – шипит змея 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.

* ***Использование игр и игровых упражнений*.**

**«Круги Луллия».** Они бывают двух видов горизонтальные и вертикальные. Можно использовать от 2 до 4 кругов в зависимости от возраста детей. Круги разделены на сектора, количество которых варьируется от 4 до 8.

Дидактическое упражнение «Раздели слова на слоги». Ребёнку предлагается рассмотреть картинки, произнести их. Определить, количество слогов в слове. Рассмотреть схемы слов (большой круг). Самостоятельно соединить картинку и схему. Объяснить выбор.

Упражнение «Определи первые два звука в слове». Ребёнку предлагается рассмотреть картинки на большом круге. Провести анализ первых двух звуков. Рассмотреть звуковые схемы на маленьком круге. Самостоятельно соединить картинку и схему. Объяснить выбор.

Упражнение «Определи последние два звука в слове».

Упражнение «Составь слово». В данном случае усложнение – три круга. Ребёнку предлагается рассмотреть картинки на нижнем круге. Провести слоговой анализ. Самостоятельно соединить картинку и слоги. Объяснить выбор.

**В игре «Улитка – светофор»** дети упражняются в нахождении места определенного звука в слове.

Оборудование: игровое поле с предметными картинками, фишки: красные, желтые, зеленые (цвета светофора) символизируют начало, середину, конец слова.

Ход игры. Дети делятся на команды и по очереди называют слова, определяя место звука ***В*** в слове. Если звук стоит в начале слова, выдается красная фишка, в середине – желтая, в конце – зеленая. Когда все слова – картинки названы, подводится итог. Команда, у которой из набранных фишек получилось больше светофоров, победила.

**Игра «Необычные цветы».**

Цель. Найти заданный звук в слове. Из ряда картинок – лепестков дети выбирают только те, в названии которых есть заданный звук и составляют цветок.

* ***Использование наглядного моделирования.***

Моделирование основано на принципе замещения реальных объектов предметами, схематическими изображениями, знаками. Древняя пословица гласит: «Я слышу – я забываю, я вижу – я запоминаю, я делаю – я понимаю». Предлагается использование следующих полифункциональных дидактических пособий и материалов.

**Звуковой планшет.** Цель: закреплять умение выполнять звуковой анализ слов. Применяется как в индивидуальной форме работы с воспитанниками, так и подгрупповой (мини-группы по 2 – 3 человека).

 **Конструктор Банчемс**. Его еще называют конструктор липучка или конструктор репейник, так как он на него очень похож.

**Игровое задание «Разноцветные хвостики».** Цель: Упражнение в умении придумывать слова с заданным звуком/в начале, середине, в конце слова/. Описание: Дети делятся на команды, каждой команде предлагается придумать как можно больше слов на заданный звук. После называния слова, каждая команда прикрепляет одну липучку к мышке, чем больше слов, тем длиннее хвостик. В конце подводится итог.

**Игра «Ну-ка звуки встаньте в ряд».** Инструкция: Детям предлагается интонационно последовательно выделить звуки в слове и выложить звуковую схему.

Следующий пример: использования конструктора в индивидуальной работе. Знакомство с буквой Д. Формирование графического образа буквы Д. Возьми шарики синего цвета и выложи по контуру букву Д. Определение количества звуков в словах ДОМ и ДОМИК. Звукобуквенный анализ слов.

**Палочки Кюизенера**.

**Игровое упражнение «Повтори за мной».**

Педагог выкладывает перед ребёнком столько коротких палочек, сколько слогов в слове, и одну длинную палочку, обозначающую само слово. Инструкция: «Повторяя за мной слоги и слова, нажимая на каждую из палочек».

СА - НИ – САНИ СА - ПО – ГИ - САПОГИ

**Игровое упражнение «Найди букву»**

Инструкция: «Найди букву (П, К, Т, Х) и выложи её из палочек на квадрате».

**Игра «Чудесный мешочек».** Эта игра поможет ребёнку быстрее запомнить буквы. Дети по очереди нащупывают в мешочке букву, отгадывают ее на ощупь, достают из мешочка. Затем придумывают слова, в которых есть вытащенная буква (независимо от ее места в слове).

**Одним из видов моделирования являются перфокарты.**

Перфокарта – это индивидуальная карточка с заданием, Использование перфокарт удобно для закрепления пройденного материала.

***Технология ТРИЗ.*** - Теория решения изобретательских задач. Позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!».

**Игра: «Четвертый лишний»** - цель: научить видеть лишний предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение. В данном случае наличие определённого звука, затем по количеству слогов, букв (звуков), наличию мягких согласных и т.д;

**Игра: «Шифровальщики»** - Выделить первый звук в названиях картинок, записать соответствующие буквы и прочитать, какое слово зашифровано.

**Игра «Изобретатель»** - цель: учить пользоваться приемом разделения-соединения, учить составлять новые слова из первых, (последних) слогов слов (картинок), составление предложений.

**Игра "Прочитай наоборот"** – цель: развивать зрительное восприятие, закреплять образ букв: ЛОТС, – СТОЛ;

**«Ребусы»** - Данное пособие способствует формированию первоначальных навыков звукового анализа и синтеза слов, развитию логического мышления, зрительного и слухового внимания, памяти.

* ***Использование элементов игрового стретчинга.*** Игровой стретчинг – это оздоровительная методика, специально подобранные упражнения на растяжку мышц, проводимые с детьми в игровой форме.

**Игра «Твистер»** - наклейки с буквами, приклеенные в цветные круги и получился «Речевой Твистер». Называем слог, а дети должны указать на звуки, при слиянии которых получается этот слог. Так получилась настоящая речевая зарядка! Можно также составлять слова из слогов.

 Существует и пальчиковый логопедический твистер.