

**Консультация для педагогов**  
**«Использование игровых технологий при  
подготовке к обучению грамоте детей старшего  
дошкольного возраста»**

Подготовила: учитель – логопед Давыдова Елена Владиславовна.

**Обучение грамоте начинается не тогда, когда пытаются заставить ребенка запомнить букву, а когда ему скажут: “Послушай, как поет синичка!”**

Грамота - довольно сложный предмет для дошкольников. Детям с нарушениями речи очень сложно усвоить такие понятия, как «речь», «предложение», «слово», «слог», «буква», «звук». наша задача 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.

Проблема подготовки детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи к овладению грамоты является одной из наиболее **актуальных** в коррекционной педагогике.

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 **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.

Игровые технологии 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 обучению грамоте можно выделить несколько групп:

**1. 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).

**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 Голубой 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.

**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.....

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

**V. Использование дидактических игр.** Большое значение в процессе логопедической работы имеют дидактические игры, что связано, прежде всего, с тем, что их основная цель - обучающая. В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное логопедом задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом.

Важно чтобы каждая из игр имела относительно завершённую структуру и включала основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры.

Таким образом, игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Мы стараемся 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 с нарушениями речи и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.