**Подготовила:**

воспитатель высшей квалификационной категории Т.Ю.Есина

**Из опыта работы**:

Дидактические игры для закрепления материала по обучению грамоте «**ИГРАЕМ ВМЕСТЕ»**

Современный педагог ставит своей целью воспитание ребёнка-дошкольника – творчески **развитого**, инициативного, раскрепощенного, с высоким уровнем **развития** познавательных процессов, умеющего самостоятельно искать знания. Главная забота педагогов, работающих с дошкольниками — помочь детям усвоить программный материал и в то же время сохранить им детство.

Этому **способствует** игра – один из основных видов детской деятельности.

«Без игры нет, не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский.

Игра как процесс, через который формируется активность, целеустремленность, любознательность, мотивацию и положительное отношение к программному материалу, умение проводить самооценку и самоконтроль.

* Во-первых, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы.
* А во-вторых, решают определенную дидактическую задачу: изучение нового материала или повторение и закрепление пройденного, формирование учебных умений и навыков.

Отбирая игры, педагог должен исходить из того, какие программные задачи он будет решать с их помощью.

Чтобы сформировать у детей основы грамоты, развить логическое мышление, заставить детей самостоятельно мыслить, а так же доставить им радость от процесса познания, можно использовать дидактические игры, упражнения и пособия с программированным заданием, подборку которых я хочу представить в данной презентации.

Представленные игры можно применять при проведении непосредственно образовательной деятельности так же и для самостоятельной игры детей.

Я предлагаю игры для занятий по обучению грамоте, которые способствуют развитию познавательных процессов, определяющих успешность учебно-воспитательного процесса.

1 период-Добуквенный - работа со звучащим словом

2 период-Знакомство с буквами

3 период-слоги

4 период-слова*(измерение слоговой структуры слов хлопками,шагам)*

5 период-Предложения

6 период-Текст

1. **Игра «Слова из звуков»**

Цель: Закрепление знаний о звуках речи; развитие слуховое внимание дошкольников.

Ход игры:

Детям берут карточки с заданиями. Нужно определить указанный порядковый звук в слове (1, 3…или последний) и отгадав слово подобрать картинку отгадку.

1. **Игра «Алфавит»**

Цель: Закрепление знаний о буквах русского алфавита;

развитие внимания дошкольников, творческих способностей.

Ход игры:

Детям выкладывают буквы алфавита из различного материала (фасоль, палочки, пуговицы), лепят, рисуют на манке или песке и т.д.

1. **Игра «Слоговое лото» или «Разноцветные варежки»**

Цель: Формировать навык чтение слогов, составление из слогов слов. Развить зрительное внимание.

Ход игры:

Дети выбирают варежки одинакового цвета, выкладывают их рядом пальчиками друг к другу, затем читают слоги и составляют слова. (со-ва, ай-ва, тык-ва, бв-нан и др.)

1. **Игра «Пирамида»**

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

1 вариант:

Педагог объясняет детям, что сегодня они будут строить пирамиду из слов. В нижний ряд пирамиды нужно поместить слова, состоящие из трех слогов, например: ма-ли-на; во второй ряд - из двух слогов: ры-ба; а в верхний ряд слово, которое не делится на слоги. Педагог вызывает к доске ребенка, дает ему несколько картинок (3-4). Одну – с односложным словом, две с двухсложными словами и одну с трехсложным словом. Ученик произносит названия предметов по слогам и выкладывает «слоговую пирамиду». Все остальные дети проверяют, правильно ли построена пирамида. Следующий учащийся получает новые картинки.

1. Игра «Магазин игрушек»

Цель: Упражнять детей в определении количества слогов в словах.

Ход игры:

Педагог предлагает детям разделиться на пары. Один ребенок – продавец, он раскладывает товар по полочкам. Ему нужно выбрать из разложенных на столе картинок (карточки со словами) нужные для каждой схемы и разложить их по местам. Второй ребенок – покупатель, он покупает игрушку

1. **Игра «Найди слово в слове» или «Телеграфист»**

Цель: Обогащать словарный запас детей;

развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

Кобра (кора); краска (каска); скот (кот); корм (ком); кочки (очки); кустарник (куст); китель (кит, ель); кисель (ель, сел); кров (ров, вор); крапива (ива, рак); краны (раны, рак); крот (кот, рот, ток); клен (лен); экран (кран).

Выигрывает та команда, которая найдет больше слов, когда будет дан сигнал об окончании игры.

1. **Игра «Изографы»**

Цель: Иметь представление о кодировании и декодировании информации по знаково-символическим обозначениям (соотнесение цифровых и цветовых символов с буквами ).

Ход игры:

Дети раздаются карточки с изографами и знаково цветовыми символами, Педагог просит детей прочитать слово .

1. **Игра «Умные часы»**

Цель: Кодировании и декодировании информациипо знаково-символическим обозначениям (соотнесение цифровых символов с буквами ).

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

1. **Игра «Анаграммы» или «Почини слово»**

Цель: декодировании информации по знаково-символическим обозначениям (соотнесение цифровых символов с буквами );Развивать внимание, память, мышление.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

1. **Игра «Кроссворды» и «Геоборды»**

Цель: Развивать внимание, память, мышление, умение работать в группе, парами и индивидуально.

Ход игры:

Дети делятся на 2-3 команды, каждой из которых раздаются карточки со словами. Педагог просит детей найти в данных словах другие слова и записать их рядом.

1. **Игра «Ребусы»**

Цель: Умение вырабатывать навыки последовательного и доказательного мышления; развивать концентрацию внимания. Заинтересовать детей с помощью заданий, побудить их творчески мыслить.

Ход игры:

Педагог объясняет правила разгадывания ребуса, затем просит детей отгадать спрятанные в ребусах слова.

**12. Игры «Головоломки»**

Цель: Развивать внимание, память, мышление, умение работать, парами и индивидуально.

Ход игры:

Расшифруй и прочти фразу, ставшую пословицей.

Даны две таблицы. На первой таблице, среди слов спрятана пословица, а на второй дан ключ к шифру. Нужно прочитать пословицу, используя ключ и записать предложение согласно правилам орфографии.

**Заключение.**

Рекомендуемые мною игры, мы с детьми использованы на занятиях кружка по подготовке к обучению грамоте *«ЧИТАЙ-КА*». Работая над темой «Дидактические игры на занятиях обучения грамоте», изучая статьи журналов и методическую литературу, я открыла для себя множество интересных и занимательных игр, которые помогли сделать учебный материал увлекательным и облегчили процесс усвоения знаний.

Не вызывает сомнения то, что описанные игры способствуют развитию связной речи, фонематического слуха, логического мышления, восприятия, обогащению словарного запаса, развитию творческих способностей и направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

**Список использованной литературы:**

1. Быкова И.А. Обучение детей грамоте в игровой форме – М.: Детство-Пресс, 2012.

2. Максимук И.Н. Игры по обучению грамоте и чтению:. – М.: ВАКО, 2015

3.Триггер Р.Д. Подготовка к обучению грамоте. – Смоленск: Ассоциация 21 век, 2021.

4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1978.

5. Кулешова Л.А «Обучение грамоте в ДОУ» Воронеж, ТЦ «Учитель», 2021

6. Попова Г.П., Усачёва В.И Материалы для занятий с детьми дошкольного и младшего школьного возопста «Занимательное Азбуковедение» - Волгоград изд. «Учитель»: 2022г.

7. Журнал «Начальная школа» №5, 2021.