**Игровые технологии как средство обучения грамоте**

Автор: **Куракова Светлана Владимировна,**

*педагог дополнительного образования МБУДО «ЦВР»*

 Работая в Школе раннего развития «Хочу всё знать!» МБУДО «Центр внешкольной работы» с детьми 5-6 лет в течение семи лет, я применяю игровые технологии на своих занятиях по обучению грамоте. С помощью дидактических игр и упражнений у дошкольников формируется лексический запас, происходит усвоение грамматических категорий.

 Игровые технологии, которые я использую, помогают вызвать у детей интерес к родному языку, способствуют развитию воображения и логики, речевой активности. Дети в творческой форме осваивают нормы и правила родного языка, умеют гибко их применять в конкретных ситуациях, овладевают основными коммуникативными способностями.

Игра помогает организовать деятельность ребёнка, обогащает его новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь. Поэтому я применяю игровые технологии в различных вариантах, обновляя речевой материал и включая в них дидактический материал для формирования основ грамоты.

Систематическое применение игровых технологий в образовательной деятельности с детьми значительно повышает качество обучения. Они также помогают эффективно решать задачи по обучению грамоте, интересно и разнообразно выстраивать педагогический процесс, основываясь на ведущем виде деятельности дошкольника — игре.

Можно выделить несколько групп игровых технологий:

**1.** **Использование в образовательной деятельности игровых и литературных персонажей**: Незнайка, Буратино, Вини Пух, Утенок, кот Леопольд и другие.

Для усиления взаимосвязи между этапами образовательной деятельности вводится сказочный герой, который выполняет разные функции: приносит задания, просит детей помочь их выполнить или сам помогает им, проверяет правильность выполнения задания. Дети, включаясь в игру, помогают ему, например, отобрать картинки, в названиях которых есть соответствующий звук, подсказывают пропущенный звук в слове или недосказанное слово в предложении, восстанавливают перепутанные слоги и слова.

**2. 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.

**3.** **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.

**4.** **Разгадывание ребусов**.

Ребус – один из видов словесных игр, популярных еще в древности. Название образовано от латинского rebus – формы творительного падежа множественного числа слова res «вещь, предмет, дело». Ребус – это загадка, в которой искомое слово или фраза изображены в виде комбинации фигур, знаков, букв.

**5.** **Использование дидактических игр и игровых упражнений.**

 Большое значение в воспитательно - образовательном процессе имеют дидактические игры. Это связано прежде всего с тем, что их основная цель — обучающая. В ходе дидактической игры ребенок должен правильно выполнить предложенное педагогом 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.

**6. Настольно – печатные игры.**

 Настольно-печатные игры — это разновидность дидактических игр, которые представляют собой игры с правилами на печатной основе. Настольно-печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем мире, систематизацию знаний. Они способствуют развитию сообразительности, внимания к своим действиям, к действиям товарища, ориентировку в изменяющихся условиях игры, умение предвидеть результаты своего хода, на развитие мыслительных операций.

**7. Пальчиковые игры.**

Известному педагогу В.А. Сухомлинскому принадлежит высказывание: «Ум ребенка находится на кончиках его пальцев». Сегодня все мамы и папы без исключения знают, что игры с пальчиками развивают мозг ребенка, стимулируют развитие речи, творческие способности, фантазию малыша. Простые движения помогают убрать напряжение не только с самих рук, но и расслабить мышцы всего тела. Они способны улучшить произношение многих звуков. В общем, чем лучше работают пальцы и вся кисть, тем лучше ребенок говорит.

Для определения уровня развития речи логопедами давно был разработан такой метод: ребенка просят показать один пальчик, два пальчика и три. Дети, которым удаются изолированные движения пальцев, — говорящие дети. Если движения напряженные, пальчики сгибаются и разгибаются только вместе и не могут двигаться отдельно друг от друга – значит, у детей есть проблемы в развитии речи.

**8. Символическое изображение букв из подручных средств: пластилина, счетных палочек, пуговицы, фасоли.**

Всем известно, что игровая деятельность детей – это не просто развлечение и времяпрепровождение. Игры развивают, воспитывают и обучают. Дети с удовольствием подражают взрослым, копируя их, сами придумывают сюжеты своих игр, распределяют свои роли. Именно поэтому целесообразно подхватить, систематизировать, дополнить и расширить деятельность детей.

На основе игры можно увлечь детей в любую область познания окружающего мира, можно обучить их грамоте, научить правильно выражать свои мысли и вежливо общаться, видеть красоту и многогранность мира вокруг себя.