

Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста в процессе обучения грамоте.

Рамзаева Ирина Васильевна

воспитатель

МАДОУ детский сад № 64 г. Балаково

Дошкольный возраст — период активного познавательного развития. В этот период последовательно формируются и развиваются все психические процессы. Ребенок начинает пользоваться родным языком почти с раннего детства, но он не осознает тех способов, с помощью которых осуществляется его речь. Дошкольное детство – время становления первооснов личности, индивидуальности, наиболее благоприятный период для развития любознательности, общих и специальных способностей. Речевое развитие детей – одна из ведущих задач, которую решают дошкольное учреждение и родители.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО): «речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте» (ФГОС, с.5).

С психологической точки зрения начальный период обучения грамоте – это формирование у ребенка нового отношения к речи. Предметом познания становится сама речь, ее внешняя звуковая сторона. Благодаря особому процессу познания, который осуществляется эмоционально-практическим путём, каждый дошкольник становится маленьким исследователем, первооткрывателем окружающего мира. С началом обучения грамоте дошкольник приступает к анализу своей речи и узнает, что она состоит из предложений, которые в свою очередь состоят из отдельных слов, слова – из слогов, слоги – из звуков. Звуки при письме обозначаются буквами.

Поэтому в период обучения грамоте большое место отводится развитию фонематического слуха, умению различать в речевом потоке отдельные слова, позицию и наличие звуков в слове.

Грамота - это очень непростой для понимания дошкольников предмет. Ребёнку старшего дошкольного возраста сложно усвоить абстрактные, не имеющие аналогов в окружающей воспитанника действительности, понятия. Выйти из такого затруднительного положения возможно посредством организации с детьми совместной игровой деятельности. Только в игре все непонятное и необъяснимое становится понятным и доступным к восприятию.

Воспитатель организует игру, постоянно мотивирует и заинтересовывает ребенка. И тогда в конечном итоге ребенок подчиняется определенным правилам и у него появляется желание исследовать, попробовать сделать, узнать что-то новое и, достигнув результата, прийти к цели.

Основные задачи подготовки к обучению грамоте, которые решаются в дошкольном учреждении:

умение детей составлять предложения из двух – четырёх слов;

членить предложения такого же состава на слова;

делить слова на слоги (ма-лы-ши, ки-но);

составлять слова из слогов;

выделять в слове первый и последний звук;

делать звуковой анализ слов.

Каждый этап работы требует ежедневного многократного повторения и закрепления приобретённых навыков. Это порой рутинная, утомительная и сложно прогнозируемая по срокам работа. Однообразность и монотонность её вызывают определённые трудности у детей. При выполнении повторяющихся заданий у многих налицо нежелание заниматься этим видом деятельности.

Таким образом, чтобы замотивировать детей и поддерживать интерес в течение всего занятия необходимо использовать дидактические игры.

Дидактическая игра — одна из форм обучаемого воздействия педагогов на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, игра

реализует обучающую (которую преследует воспитатель) и игровую (ради которой действует ребенок) цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний. А.В.Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка».

Представленные ниже дидактические игры позволяют в игровой форме, не навязчиво и постепенно ввести детей в мир звуков, букв и чтения, развивать фонематический слух. Важны для воспитания звуковой культуры речи детей, подготовки их к обучению грамоте, способствуют познавательному развитию дошкольников.

Игры, которые используются при определении места звука в слове:

«МАШИНА»

Цель: развитие речевого слуха – способствовать развитию умения находить место звука в слове.

Игровой материал: машина, игрушки – лисичка, набор овощей и фруктов.

Ход игры: Воспитатель показывает детям машину и говорит, что шофером машины

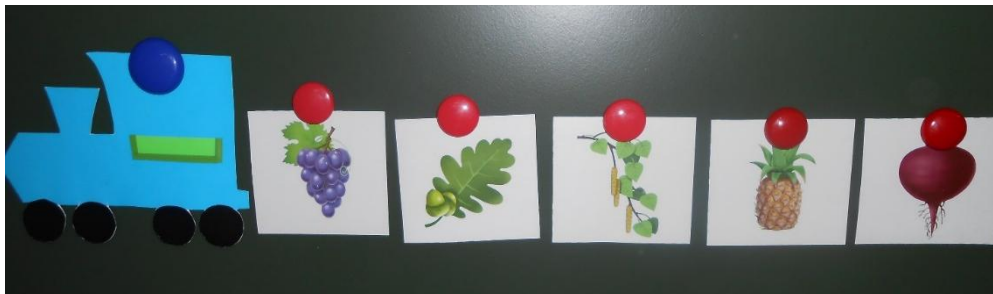


будет лисичка (или любая другая игрушка). Животные готовятся к зиме, и лисичка приехала к ребятам за помощью. Она просит, чтобы ребята погрузили ей в машину овощи и фрукты в названии которых встречается звук «А» (или любой другой звук). Дети выбирают овощи и фрукты с данным звуком, выделяют звук в слове и называют место, где находится звук в слове (начало, середина, конец).

«ПОЕЗД»

Цель: развитие речевого слуха – способствовать развитию умения выделять первый и последний звук.

Игровой материал: поезд, игрушки или картинки.



Ход игры: Игра проводится так же, как и «Машина», но детям нужно уметь начальный звук и конечный. В каждый последующий вагон можно погрузить предмет, название которого начинается на тот звук, которым кончилось предыдущее слово (например, в первый вагон погрузили помидор, значит во второй – редиска, а в третий – апельсин).

«МАМИНА СУМКА»

Цель: развитие речевого слуха – способствовать развитию умения выделять первый звук.

Игровой материал: картинки с продуктами питания или игрушки.

Ход игры: Воспитатель сообщает игровую ситуацию «Мама пришла из магазина с полной сумкой покупок. Догадайтесь, что она купила, если в названиях покупок есть звуки «м» и «м'». Дети подбирают соответствующие слова: масло, молоко, морковь, мёд, мыло. Потом из сумки достаются картинки или игрушки с целью проверки правильных ответов. Педагог меняет «звук», и игра продолжается.

«МАГАЗИН ОДЕЖДЫ»

Цель: упражнять в определении первого звука в словах – выбирать («покупать») одежду по определенному звуку в начале слова; способствовать развитию умения классифицировать одежду по видам на основе общих признаков: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы, обувь.

Игровой материал: Предметные картинки с изображением одежды, названия которых начинаются со звуков [п] – пальто, платье, платок, панама; [б] – безрукавка, брюки, блузка, ботинки; [с] – свитер, сапоги, сарафан, сандалии; [к] – куртка, костюм, комбинезон, кеды, колготки, кепка; [ш] – шуба, шорты, шапка, шляпа; [т] – тельняшка, трусы, туфли, тапочки. Картонные квадраты с буквами: б, п, с, к, ш, т.

Ход игры: Картинки с одеждой разложены «на полках» по видам: верхняя одежда, легкое платье, белье, головные уборы и обувь.

Воспитатель приглашает детей в новый магазин одежды, чтобы посмотреть, какой товар туда завезли. Обратить внимание детей на то, что



одежда разложена на полках в определенном порядке. Спросить почему и каким словом можно назвать все эти предметы.

Воспитатель раздает детям по 3 квадратика с разными буквами – это деньги. На эти деньги можно купить по одной вещи с каждой полки, если ее название начинается на этот звук, который обозначен буквой. В конце игры можно спросить, что и в каком отделе купил. («Я купил куртку в отделе «Верхняя одежда», брюки – в отделе «Легкое платье», а сапоги – в обувном отделе»). Выигравшими считаются дети, которые «купили» 3 вещи в разных отделах магазина.

Можно предложить детям купить одежду для определенного времени года и по просьбе воспитателя назвать обобщенным словом свой набор одежды: зимняя, весенняя, летняя, осенняя.

«ЦЕПОЧКИ»

Цель: Упражнять детей в выделении одинаковых звуков в начале и конце слов при соединении в цепочку карточек – домино; способствовать развитию умения обозначать буквой два одинаковых звука в словах при соединении карточек (старшая и подготовительная группа); осуществлять контроль за действиями партнеров по игре (подготовительная группа).

Игровой материал: Наборы из 8 карточек – домино в 4 конвертах. Карточки каждого набора и конверт обозначены своим значком (например, кружочками одного цвета).

Буквы, написанные на маленьких картонных ромбиках: для 1 набора – р, м, а, к, н. и, т;

для 2 набора – к, л. Н, ш, м, а. я; для 3 набора – а, р, о, к, с, м. ц; для 4 набора – д, ш. м, к, о, н, а. Картинки на карточках расположены в такой последовательности: **1.** зонт – тигр, рак – ком, муха – астра, автобус – сук, ключ – чемодан, носки – иголки, индюк – кит, танк – кошка. **2.** Троллейбус – сук, колос – стул, лук – клоун, носок – карандаш, шуба – аквариум, морковь – ветка, автобус – свинья, яблоко – обруч. **3.** Вагон – нога, аист – топор, рак – кресло, очки – индюк, клоун – нос, свекла – аквариум, мухомор – ранец, цыпленок – куст. **4.** Кнут – тетрадь, дятел – ландыш, шалаш – шлем, месяц – цыпленок, колпак – колесо, облако – олень, незабудки – иголка, автобус – слива. В каждом наборе первая карточка помечена звездочкой. С нее начинается составление цепочек.



Ход игры:

1 вариант: Составь пары. Воспитатель дает детям один из наборов и предлагает разложить перед собой все карточки и составить из них пары. Объясняет, что соединить по две можно только те карточки, у которых в названиях предметов есть одинаковые звуки. На 1-й карточке такой звук должен находиться в конце слова, а на 2-й, которую нужно присоединить, с такого звука слово должно начинаться. Предлагает сначала вместе попробовать сделать по одной паре из своих карточек: «Возьмите карточку со звездочкой и назовите по очереди последний звук в названии второго предмета (дети называют звуки [р], [к], [а], [д], а теперь поищите карточку с предметом, название которого начинается с этого звука (это слова: рак, колос, аист, дятел)», Воспитатель кладет между карточками ромбик с соответствующей буквой и дает задание – составить еще по три пары из остальных карточек. Выполнив задание, дети называют одинаковые звуки у двух слов, берут у воспитателя нужную букву и кладут ее между

парными карточками.

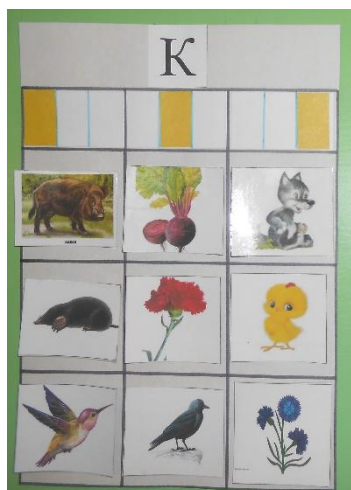


2 вариант: Сложи цепочки из трех карточек.

3 вариант. (подготовительная группа) Воспитатель делит детей на пары. Один выкладывает цепочку из карточек – домино, другой его контролирует, то есть следит за его действиями и при правильном соединении карточек кладет между ними ромбик с соответствующей буквой. В конце действий «контролер» произносит слова с одинаковыми звуками и сообщает, были или не были допущены ошибки при выкладывании цепочки. Потом дети меняются ролями и конвертами с карточками.

«НА КАКОМ МЕСТЕ ЭТОТ ЗВУК?»

Цель: Способствовать развитию умения определять место звука в словах – в начале, в середине и конце. Научить распределять 9 слов на клетки карточек в соответствии с позицией данного звука в названиях зверей (или домашних животных), птиц и растений. Объединять в группы зверей, птиц, растения (классификация).



Игровой материал: карточки с 9 картинками и наборы картинок в конвертах с буквами: на звук [л] – лошадь, ласточка, лук, слон, голубь, яблоко, осел, дятел, орел; на звук [р] – рысь, роза, ромашка, кенгуру, воробей, сорока, тигр, бобр, мухомор; на звук [с] – собака, свинья, снегирь, капуста, астра, аист, колос, ананас, абрикос; на звук [к] – кабан, крот, колибри, свекла, гвоздика, галка, волк, цыпленок, василек.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям взять по одной карточке с 9 клетками, лежащей лицевой стороной вниз, перевернуть ее и взять конверт с набором картинок, обозначенных такой же буквой, как на карточке.

Объясняет правила и игровые действия в игре: «На каком месте этот звук?»: «Нужно разложить картинки на клетки карточки так, чтобы в 1-й столбик попали слова,

которые начинаются со звука, который обозначен буквой, во 2-й – слова, где данный звук находится в середине слова, а в 3-й, где слово заканчивается на этот звук».

Для проверки выполненного задания воспитатель задает вопросы: 1. Назови все слова во 2-м столбике на карточке со звуком [л]. Что у них общего? (*У всех слов звук [л] находится в середине.*)

2. Назови все слова в последнем ряду на карточке и скажи, что их отличает друг от друга. (*Слова «ромашка», «сорока», «мухомор» отличаются разным расположением звука [р]. Слово «ромашка» начинается с этого звука, а «мухомор» оканчивается этим звуком.*)

3. Назовите растения с одинаковым звуком в словах в начале и конце слова. (*Ромашка и роза – звук [р] в начале слова; колос, ананас, абрикос – звук [с] в конце слова.*)

4. У кого на карточке в 1-м ряду 3 зверя? Чем слова, обозначающие названия этих зверей, отличаются друг от друга? (*Рысь, кенгуру и тигр отличаются разным положением звука [р] в начале, середине и на конце слов.*) и т. д. Воспитатель следит, чтобы дети, выполняя задания, не путали столбик и ряд на карточках.

Предупреждает их, что на многие вопросы будут отвечать не один, а двое детей, поэтому при любом вопросе воспитателя следует смотреть на свою карточку и решать, не относится ли вопрос к нему. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. В конце игры дети по количеству фишек распределяют 1, 2 и 3 места.

Игры, которые используются при дифференциации звуков:

«МАГАЗИН»

Цель: упражнять детей в дифференциации звуков [р] - [л], [с] - [ш].

Игровой материал: Картинки с изображением посуды и одежды (в названии всех предметов имеются звуки [с], [р], [л], [ш]: сахарница, стакан, сковородка, свитер, сарафан, рубашка, шляпа, кувшин, чашка и т. д. Предметы, в названиях которых встречаются 2 звука ([с] и [р] или [л] и [ш]), представлены в двух вариантах (2 свитера, 2 сахарницы и т. д.). Под картинками нарисованы квадратики (на квадратик играющие будут класть деньги).

Ход игры: Играют четверо детей. «Деньги» - буквы - лежат на столе изображением вниз. Каждый играющий берет себе по 6 любых монеток и покупает соответствующий товар. Воспитатель объясняет правила игры: «Я буду продавцом, а вы – покупателями.

На свои деньги каждый из вас может купить в магазине шесть разных предметов. На деньги *с* можно купить те предметы, в названиях которых есть звук [с], на деньги *р* – вещи со звуком [р]. Монетку выкладываете на квадратик под нужным вам номером. Если уплатите правильно, я продам вам товар». Выигрывает тот, кто быстрее израсходует свои деньги.

«СОСТАВЬ БУКЕТ ИЗ ЦВЕТОВ И НАПОЛНИ КОРЗИНУ ПЛОДАМИ»

Цель: Упражнять детей в дифференцировании твердых и мягких согласных [р]–[р’], [л] – [л’], [с] – [с’]) в словах; развивать общение детей в совместной деятельности.

Игровой материал: Для каждой команды детей – по 2 больших карты с изображением цветочной вазы и низкой корзины для плодов.



цветочной вазы и низкой корзины для плодов.

Внизу карт – полоски для выкладывания фишек.

Цветы и плоды, вырезанные из картона: нарцисс

([р], [с]) – 2 звука, ромашка ([р]) – 1 звук,

гладиолус ([л] [л] [с] – 3 звука, астра ([с], [р] – 2

звук, апельсин ([л’], [с’]) – 2 звука, слива ([л’]) -1

звук, лимон ([л’]) – 1 звук, репа ([р’]) – 1 звук, огурец ([р’]) -1 звук, василек([’], [л’]) –

2 звука, лилия ([л’], [л’]) – 2 звука, сирень ([с’], [р’]) - 2 звука, тюльпан ([л’]) – 1 звук,

груша ([р]) -1 звук, яблоко ([л]) – 1 звук, гранат ([р])

-1 звук, свекла ([с], [л]) – 2 звука, помидор ([р]) – 1

звук, морковь ([р]) – 1 звук. Фишки двух цветов:

синие – для твердых согласных, зеленые – для

мягких (по 18 штук).

Ход игры: Каждая команда получает от воспитателя

по 2 карты: одну – с изображением цветочной вазы, другую с изображением корзины.

На картах одной команды на вазе нарисованы буквы *р*, *с*, *л* на корзине -[р’], [с’], [л’].

На картах другой команды: на вазе звуки -[р’], [с’], [л’], а на корзине - *р*, *с*, *л*. По

буквам на вазе и корзине дети узнают, с какими согласными – мягкими или твердыми – они будут подбирать цветы для букета и плоды в корзину.

Воспитатель проверяет, знают ли дети, как обозначаются буквами твердые и мягкие согласные звуки ([р]–[р’]). На середину стола ставятся два подноса (один – с вырезанными цветами из картона, другой – с плодами) и коробочка с фишками.



Каждая команда составляет букет из цветов и заполняет плодами корзину. В названиях цветов и плодов обязательно должны быть те звуки, которые указаны на вазах и корзинках. Обратите внимание на то, что в некоторых словах имеются по 2, а в одном даже 3 нужных звука.

После нахождения подходящего цветка или плода сразу нужно выкладывать на полоску столько же фишек: синих для твердых согласных, зеленых – для мягких. В конце игры проверяется количество фишек у каждой команды. В обеих командах должно быть одинаковое количество фишек. Двум детям из каждой команды предлагается назвать слова с твердыми и мягкими согласными звуками.

«ДОМИКИ ДЛЯ ЗУКОВ»

Цель: Способствовать развитию у детей осознанного восприятия твердых и мягких согласных звуков, обеспечит развитие умения у детей различать понятия звук и буква, правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук», «гласный звук».

Игровой материал: домики трех цветов: красный, синий, зеленый; картинки.



Ход игры: Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очередность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому

звуку (синий домик), гласному звуку (красный домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

«КУДА СПРЯТАЛИСЬ ЗВУКИ?»

Цель: упражнять детей в дифференциации парных звонких и глухих звуков ([б] – [п], [в] – [ф], [з] – [с], [ж] – [ш], [д] – [т], [г] – [к]); способствовать развитию умения определять позицию звука в словах (в начале, середине, конце слова).

Игровой материал: Парные предметные картинки, в названиях которых звуки могут находиться в разных позициях – в начале, середине, конце слов. Карточки с отдельными буквами, соответствующими звонким и глухим звукам, и карточки с двумя парными согласными: ([б] – [п], [в] – [ф], [з] – [с], [ж] – [ш], [д] – [т], [г] – [к]).



Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть в прятки, объясняет, что глухие звуки следует искать в конце слов, а звонкие – в середине. Нужно найти по 2 слова с парными звуками. С какими? Можно узнать по карточке, на которой написаны эти звуки.

Воспитатель предлагает взять по одной карточке из тех, которые лежат буквами вниз, и среди

разложенных посередине стола картинок с предметами найти нужные картинки с глухими звуками на конце слов. Картинки со звонкими звуками в середине слов: ландыш - [ш] – [ж] –ежик; жираф -[ф] – [в] –медведь; аист -[т] – [д] – гвозди; глобус - [с] – [з] – стрекоза; жук - [к] – [г] – тигр; тулуп - [п] – [б] –верблюд.

Усложнение. Предложить детям картинки с предметами, в названиях которых и глухие парные звуки находятся в середине слов: кожа, туфли, гусеница, молоток, шапка, свекла.

Игры, которые используются при работе над слоговой структурой слова:

«ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН»

Цель: Упражнять детей в делении слов на слоги; способствовать закреплению в словаре детей названия цветов.

Игровой материал: Открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и

четырёх слогов; двухсложные: ромашка, пион, астра, тюльпан, нарцисс, ирис; трехсложные: ромашка, лилия, василек, гвоздика; четырехсложные: незабудка, колокольчик, хризантема. Числовые карточки – «деньги» с двумя, тремя и четырьмя черточками.



Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть в цветочный магазин. Детям раздаются числовые карточки.

Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько черточек на карточке. Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают воспитателю числовую

карточку. В конце игры воспитатель показывает детям числовую карточку с двумя

тремя, четырьмя) кружочками, просит показать и назвать купленные цветы.



«ВКУСНЫЕ СЛОВА»

Цель: Упражнять детей в делении слов на слоги; способствовать закреплению в словаре детей названия продуктов питания.

Игровой материал: картинки с продуктами питания.

Ход игры: Начиная игру, скажите, что сегодня вы будете отмечать день рождения любимой куклы (любой другой игрушки), и предложите выбрать угощение к чаю. Но, выбирая угощения, нужно отобрать только те, названия которых состоят из двух или трех частей. Предложите ребенку перечислить такие сладости. Двухсложные слова: торт, вафли, халва, пирог, лимон, сахар. Трехсложные: конфеты, варенье, печенье, шоколад.

Пусть малыш объяснит, почему не выбрал слово *пирожное* или *мороженое*.

«ОДЕНЕМ КУКЛУ»

Цель: Упражнять детей в делении слов на слоги; способствовать закреплению в словаре детей названия одежды.

Игровой материал: картинки с предметами одежды.

Ход игры: Оденьте вместе с ребенком куклу, предварительно отобрав и назвав сначала все вещи, названия которых двухсложные: носки, трусы, майка, кофта, юбка; затем трехсложные: сарафан, кофточка, тапочки и т. д. Также можно рассортировать предметы ее одежды по цвету.

«СЛОГИ И УДАРЕНИЯ»



Цель: Упражнять детей в делении на слоги двухсложных и трёхсложных слов, выделять ударный слог в слове.

Игровой материал: карточки, разделённые на 6 клеток (4 штуки), расположенные в 2 столбика, над которыми находятся схемы для слов с ударением на 1-м и 2-м слоге, картинки с изображением зверей птиц, растений и предметов одежды

Ход игры: Играют 4 ребёнка. Воспитатель раздаёт набор картинок каждому играющему (звери, птицы, растения или одежда) и карточку. Объясняет игровое задание: «Нужно

определить в каждом слове ударный слог и расположить свои картинки в 2 столбика.

На карточках над каждым столбиком нарисованы вместе 2 маленьких квадрата. Это - схемы по которым вы узнаете какие карточки класть в 1-й столбик, а какие во 2-й.

Если закрашен первый квадрат значит, ударение падает на первый слог, если второй квадрат, то ударений падает на второй слог.

Игры, которые используются при определении места звука в слове и при работе над слоговой структурой слова:

«ПОЕЗД»

Цель: Способствовать развитию умения у детей определять наличие указанного звука в словах; упражнять в определении количества звуков в словах; упражнять в определении количества слогов в словах.

Игровой материал: длинное панно с изображением паровоза и трех вагонов. В каждом вагоне по 3 окна (квадратики с кармашками внизу), на крышах вагонов липучки, куда прикрепляются таблички с буквами для определения наличия звука в словах, кружочками для обозначения количества звуков в словах (от 3 до 5) и черточками для обозначения количества слогов в слогах (от 1 до 3).

Картинки с изображением животных (птиц, и зверей). Картинки на один заданный звук: на один заданный звук: [с] – слон, лось, сова, собака, рысь; [з] – заяц, зебра, коза,

обезьяна; [ш] – кошка, мышка, лошадь; [ж] – жираф, журавль, ежик, жаба; [л] – лиса, лев, волк, верблюд; [р] – ворона, воробей, курица, крокодил. Картинки на 3 заданных звука: жук, рак, сом, бык. На 4 звука: слон, лиса, волк, жаба. На 5: кошка, мышка, баран, зебра. Картинки на односложные слова: лось, рысь, бык, слон, лев, волк; на двухсложные слова: жираф, кошка, жаба, коза, заяц, баран; на трехсложные слова: ворона, курица, собака, воробей, крокодил.

Ход игры:



1 вариант: Воспитатель показывает детям паровоз и 9 картинок с изображением животных, объясняет: «Прибыл поезд для зверей и птиц. В нем 3 вагона. Каждое животное может ехать только в определенном ему вагоне. В первом вагоне поедут животные, в названии которых есть звук [с]» и т. д.

Воспитатель приглашает троих детей и предлагает одному ребенку отобрать пассажиров для первого вагона (звук [с]), другому – для второго вагона (звук [ж]) и последнему – для третьего вагона (звук [м]). Затем он приглашает еще тех детей – контролеров (или одного ребенка), которые должны проверить, на своих ли местах пассажиры. Далее воспитатель меняет таблички на вагонах, и дети подбирают животных, ориентируясь на названия со звуками [з], [ш], [л].

2 вариант. Воспитатель прикрепляет к липучкам на крышах вагонов таблички с кружочками и предлагает отобрать пассажиров, ориентируясь на количество звуков в словах. Вызывает ребенка, дает ему картинку с изображением животного. Ребенок отчетливо называет его так, чтобы был слышен



каждый звук в слове, затем говорит. Сколько звуков в данном слове, и вставляет картинку в кармашек соответствующего вагона: «Бык должен ехать в первом вагоне, потому что в слове «бык» три звука: [б],[ы],[к] и т. д.



3 вариант: Воспитатель прикрепляет к липучкам на крышах вагонов таблички с черточками. Объясняет детям, что в первом вагоне должны ехать

животные, названия которых не делятся на части (односложные слова); те животные, названия которых можно разделить на 2 части, поедут во втором вагоне и т. д. Можно назначить на роль кассира ребенка и дать ему числовые карточки с одной, двумя и тремя черточками. К нему поочередно будут подходить дети с картинками и рассказывать:» Я волк. Дайте мне билет на поезд», Кассир определяет количество слогов в слове и дает ему числовую карточку: «Волк, ты поедешь в первом вагоне»; «Лиса, ты поедешь во втором вагоне» и т.д.

«ЗООПАРК»

Цель: Способствовать развитию умения у детей определять наличие указанного звука в словах; упражнять в определении количества звуков в словах; упражнять в определении количества слогов в словах.

Игровой материал: открытки с изображениями животных или игрушки.



Ход игры: Для этой игры используются открытки с изображениями животных или игрушки из «зоопарка». Задача ребенка – угадать название животного. Воспитатель выбирает из стопки открыток одну, не показывая ее ребенку, дает краткое описание животного, уточняя, какие звуки содержатся в названии животного и из скольких частей оно состоит. Например, «Это хищник,

пышнохвостый, рыжего или черно-бурого цвета. Первый звук в названии [л], последний – [а]. Название состоит из двух частей (лиса)». Поменяйтесь ролями. Теперь пусть ребенок выбирает открытки (игрушки) и описывает животных и их названия.

«ПОЧТАЛЬОН»

Цель: развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.

Игровой материал: домики с написанными буквами; картинки.

Ход игры: Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.

Задания: 1) Отнести только в те домики, где буквы согласные. 2) Отнести только в те домики, где буквы гласные.

Возможны варианты: можно на домики вместо букв прикреплять слоги.

Задания: 1) Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым. 2) Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.

Возможны варианты: можно на домике прикреплять слова.

Задания: 1) Отнести почту в домик, где в слове два слога. 2) Отнести почту в домик, где в слове один слог.

«К КОМУ ПОЙТИ В ГОСТИ»

Цель: развитие внутреннего планирования.

Игровой материал: картинки с изображением животных, птиц и рыб.



Ход игры: На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Цель: определять первый звук в слове, находить мягкий или твердый согласный, гласный, делить на слоги.

Игровой материал: дидактическое пособие «Занимательный калейдоскоп» состоит из: игрового поля, оформленного в виде круга, разделенного на семь частей - секторов (каждый



сектор круга соответствует цвету радуги), в центре круга находится кружок, на секторах и кружке расположены «липучки» для карточек; картинки, набор стрелочек (красные, синие, зеленые).

Ход игры:

1. вариант: «Найди слова на заданный звук». Найди слова, которые начинаются со звука В.

"волк", звук В - согласный твердый



2 вариант: «Найди пару». Покажи слова, которые начинаются на мягкий согласный, или с одного звука... медведь -звук «мь» - согласный мягкий
лиса - звук «ль» - согласный мягкий

3 вариант: «Найди ударение». Найди слова, в которых ударение падает на первый гласный звук.

4 вариант: «Раздели на слоги».

5 вариант: «Придумай предложение». Найди 2 слова, которые начинаются со звука "М", придумай предложение. (Мама купила молоко и масло).

Таким образом, использование дидактических игр в период обучения грамоте является эффективным средством для развития познавательного интереса у дошкольников. Использование дидактических игр, создание игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

Литература:

1. Т. А, Третьякова, С. Б. Суровцева, О. В. Кирьянова «Комплексные занятия с детьми 6-7 лет: окружающий мир, развитие речи» - Волгоград: Учитель, 2013.
2. Г.А. Тумакова «Ознакомление дошкольника со звучащим словом: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Ф.А. Сохина. – Мозаика – Синтез, 2006.
3. Г. С. Швайко «Игры и игровые упражнения для развития речи» -М.: Айрис-пресс, 2007.
4. Д. Г. Шумаева «Как хорошо уметь читать» - Детство-Пресс, 2010 г.

