***Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №10 «Солнышко» общеразвивающего вида городского округа город Мантурово Костромской области***

 **Выступление из опыта работы**

**"Решение задач по обучению грамоте посредством применения игровых технологий**

 **в процессе реализации долгосрочного проекта."**

 **Подготовительная группа**

 **Воспитатель:**

 **Соколова О.В.**

 **Мантурово 2022г.**

В наше время [обучение грамоте дошкольников](https://podrastu.ru/razvitie/podgotovka-starshix-doshkolnikov-k-obucheniyu-gramote.html) стало актуальной проблемой, так как в школу современные дети должны идти уже подготовленными.
В процессе [обучения детей элементам грамоты](https://podrastu.ru/razvitie/obuchenie-elementam-gramoty.html), развитию осознания ребенком речи должно быть положено удовлетворение естественной потребности ребенка познавать мир игровым способом, который очень заинтересовывает его, побуждает к активному проявлению творческих способностей и тому подобное.
Поэтому для обучения детей элементам грамоты необходимо подбирать много игр и упражнений, игровых заданий, которые можно проводить в повседневном общении с детьми .

А использование игровых технологий будут  способствовать развитию индивидуальности дошкольника, это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса. Проект от "А"до "Я" был разработан не случайно, т.к. при обследовании детей выяснилось, что есть пробелы в знаниях у детей и не все усвоили первоначальный материал по обучению грамоте. А если создать необходимые условия, использовать разнообразные формы, методы, приемы работы с детьми, активно взаимодействовать с родителями, то можно достичь положительных результатов у детей по вопросу подготовки по обучению грамоте. Исходя из цели были поставлены следующие задачи:во- первых , создать условия, обеспечивающие эффективность процесса подготовки детей к обучению грамоте.
Во-вторых, разработать систему игр и упражнений со звуками, буквами, словами, которые помогут подготовить детей к обучению грамоте.
В -третьих ,привлечь родителей к реализации проект. А также задачи для детей:
Побуждать желание детей активно участвовать в процессе освоения грамоты.
Повысить познавательную активность детей к разным заданиям творческого типа по обучению грамоте
 Воспитывать, интерес и любовь к родному языку.

Для успешного обучения грамоте в группе необходимо было создать РППС по обучению грамоте, так появился уголок "Речевичок" с д/играми для детей Но т.к. дети мало проявляли интереса к занятиям по обучению грамоте мне необходимо было мотивировать их чем то к предстоящей деятельности .Так при изучении букв для успешного усвоения материала их вид обыгрывался в различных творческих заданиях: вылепить букву, сложить из палочек, прописать букву по точкам. Для проверки усвоения материала детям давались проверочные задания : среди всех букв найти гласные и закрасить их в красный цвет. В процессе обучения детей элементам грамоты я использовала следующие формы и методы взаимодействия с детьми : Наглядные, практические, словесные. Например: ***использование игровых и литературных персонажей включают детей***  в игру, помогают им отобрать картинки, в названиях которых есть соответствующий звук, подсказывают пропущенный звук в слове или недосказанное слово в предложении, восстанавливают перепутанные слоги и слова. ***Создание игровой ситуации помогает выполнять разнообразные задания*** Например, детям пришла посылка или письмо с заданиями, отправитель которых либо известен сразу, либо имя его выясняется в ходе выполнения заданий. . Использовать такую форму организации деятельности, как занятия-путешествия, занятия-экскурсии.

***Использование наглядного занимательного материала: Домики "Звуковички"*** При ознакомлении со звуками можно познакомить детей с Звуковичками. Дети определяют их характер, находят Звуковичка соответствующего характеристикам звука: гласный или согласный, звонкий или глухой, твердый или мягкий.

 ***Использование дидактических игр и игровых упражнений.*** Большое значение в процессе подготовки детей к обучению грамоте необходимо уделять дидактическим играм. Это связано, прежде всего, с тем, что их основная цель — обучающая. В ходе дидактической игры дети могут правильно выполнить предложенное задание, а игровая ситуация, сказочный персонаж, игрушка помогают ему в этом. Каждая из предлагаемых детям игр имеет относительно завершенную структуру и включает основные структурные элементы: игровая задача, игровые действия, правила и результат игры. Применение игр позволяет наиболее продуктивно, весело, радостно, без принуждения организовать обучение детей. Игра помогает организовать деятельность детей, обогащает их новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь.

Игру можно применять в различных вариантах, обновляя речевой материал и включая в неё дидактический материал для формирования основ грамоты разноуровневого характера, - игра «Назови слово», способствует закреплению способа интонационного выделения звука в слове, различению звуков по их качественному звучанию (назвать слова с определенным звуком, с определенным местом нахождения и т.д.)

- Игры «Какой звук?», «Твердый или мягкий?», «Назови пару», «Назови братца» и т.д. служат закреплению умений различать гласные и согласные звуки, называть твердые и мягкие согласные звуки.

- Игра «Поймай конец и продолжи» или «Цепочка слов», закрепляет умение выделять определенные звуки в слове и называть слова с заданным звуком. В ходе игры дети называют «цепочку» слов, в которой каждое новое слово начинается с последнего звука предыдущего (ЖуК- КусТ- ТросТь- ТрактоР-Репка и т.д.).

 Для улучшения произношения звуков используется игра: «Заблудились в лесу» (ребенок зовет заблудившегося в лесу животного или куклу, интонируя ударный гласный звук («М-и-и-и-ша», «к-о-о-о-тик», «у-у-у-тка» и т.д.),Игра - Загадки «Выдели звук» Воспитатель загадывает загадку. Ребенок произносит слово и выделяет первый звук. Если ребенок затрудняется в отгадывании загадки, то воспитатель показывает отгадку. Игра: «Исправь ошибку»Воспитатель произносит слова с неправильной и правильной постановкой ударения. Ребенок внимательно слушает и исправляет ошибку, если она есть. За правильный ответ – фишка. Д/игра «Подбери слог к картинке» Дети читают слоги и соединяют линией каждый слог с предметом, название которого начинается с этого слога. Как результат - систематическое применение игровых технологий в образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по подготовке к обучению грамоте и тесное взаимодействие с родителями значительно повышает качество подготовки детей к обучению грамоте, позволяет эффективно решать задачи по обучению грамоте,