

Дидактические игры при обучении грамоте.

Исходя из естественной логики обучения детей грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь. Учебной задачей проведения игр в период обучения грамоте ставится формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:

Установление изучаемого звука в словах ("Чей голосок"), определение места звука ("Где спрятался звук?").

Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции. Ра
ма

Ра на

По ра

Ко ра

Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего (твердый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.

Игра "Живые буквы".

Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, чтобы получился слог (по опорной согласной или гласной).

Составление слогов по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т),(О), придумывают слова с данным слогом то-пор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).

Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием "слово". Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие - союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У,И,К,В,С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания.

Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).

Обобщение понятия: какое слово лишнее и почему? (лето, осень,

неделя).

Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф-...).

Называние общего слова.(стол, стул, шкаф-...).

Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове
выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя
ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же
количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима,
лето, осень.

Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:

а - а - а - о - о - о - о - а

рак - ра - ма - мо - ло - ко - о - са

Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную).

Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная,
снеговик, снегоход, снегозадержание.

Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова:
пора, кора, нора, гора.

Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

Игра "Кто быстрее, кто больше ?".

Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик,
оса, слон, лось, иволга, корова.

Игра "Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы ?".

Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг,
гам).

Подбор синонимов, антонимов, анонимов.

Труд, работа;

День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.

Лисичка гриб, лисичка животное.

Игра "Сложи словечко".

Какие два слова спрятались в одном ? Самолет (сам летает),
листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей группы, воспитатель может выбрать необходимые для урока упражнения. Такие как: "На что похожа буква", "Учимся играя", "Занимательный материал (скороговорки, загадки, пословицы и так далее)", "Словарь (крылатые слова и выражения, происхождение слов)".

Чтобы дети лучше запомнили букву можно предложить им пофантазировать, на что она похожа, выложить ее из счетных палочек, выщипать из бумаги, вырезать из вдвое сложенного листка, преобразуя уже известные буквы (например, ж(жук) получается из к, ф - из р, т - из г). Дети дописывают недостающие элементы букв, играя в "Поставь буквы правильно".

"Звуковые" игры ("Кто внимательнее?" - на выделение и определение звука, "Кто больше?" - на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа "Доскажите словечко" малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх "Том - Тим" (или "Камень-Вата") дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру "Перекличка", предлагая вставать только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой.

Стихотворная форма словарного материала (веселые стихи, рифмованные упражнения, правила в стихах и так далее) благотворно влияют на выработку оптимального темпа и ритма речи, исподволь развивая интерес к стихам, к поэзии, русской речи, языку.

Развивать детям фонематический слух и память, как важно правильно произносить каждый звук в слове, помогают скороговорки. Надо тренироваться в произношении звуков, заучивать скороговорки, проговаривая их сначала медленно и громко, потом тише и быстрее, почти шепотом. На каждом занятии дети должны выучить одну две скороговорки. Используя скороговорки, чистоговорки, считалки, веселые стихи, учитель закрепляет правильное произношение детьми звуков, отрабатывает дикцию, способствует и развитию голосового аппарата, темпа речи.

Очень любят дошкольники слушать сказки приключения букв, сочинять свои. Сказочная форма позволяет вести необычные сказочные ситуации. Через сказочные элементы воспитатель может найти путь в сферу эмоций ребенка. Встреча детей с героями сказок не оставляет их равнодушными. В гости к детям приходят, предлагая интересные игры, сказочные персонажи, например, при изучении буквы А - Айболит, Б - Белоснежка, В - Винни Пух, Г - Гномики и так далее, или Веселые человечики: Петрушка - умный и находчивый, замечательный актер и весельчак; Мурзилка, приносящий в своем портфеле занимательный материал в виде ребусов, кроссвордов, шарад. Приходит в гости к ребятам и веселый Карандаш, умеющий рисовать волшебные картинки, которые оживают с помощью детей. Кроме того, у него всегда много интересных историй, сказок про буквы. Иногда приходит и Незнайка, озорной, смешной, он шалит, ленится и не хочет заниматься, делает ошибки.

Желание помочь попавшему в беду герою, разобраться в сказочной ситуации - все это стимулирует умственную деятельность ребенка, развивает интерес к предмету, наблюдательность, воссоздающее воображение, способность к сопереживанию, образную память, чувство юмора, формирует умение овладевать оценочной терминологией (хитрый, глупый, жадны и так далее), рождает умение удивляться, видеть в обычном необычное.