

Мастер- класс на тему: «Использование игровых технологий в подготовке дошкольников к обучению грамоте»

Грамота - довольно сложный предмет для дошкольников. Неговорящим детям очень сложно усвоить такие понятия, как «речь», «предложение», «слово», «слог», «буква», «звук». Моя задача, как учителя, раскрыть перед ними эти сложные вопросы. На помощь приходят игровые технологии. В игре часто сложное становится понятным и доступным. Игра не возникает сама по себе, педагог должен открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его. И только тогда, неговорящий ребёнок будет подчиняться определённым правилам, у него появится желание много узнать и добиться результата. Проблема подготовки неговорящих детей старшего дошкольного возраста к овладению грамотой, является одной из наиболее актуальных в коррекционной педагогике. От того, как ребёнок в дошкольном возрасте будет введён в грамоту, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом.

Цель мастер-класса: Повышение профессиональной компетентности педагогов в вопросе подготовки детей дошкольного возраста к обучению грамоте.

Задачи: Систематизировать знания педагогических работников об эффективных формах работы по подготовке к обучению грамоте дошкольников; Представить личный педагогический опыт педагогам по использованию игровых технологий в подготовке дошкольников к обучению грамоте; Сформировать у участников мастер-класса практические навыки разнообразных приемов работы с детьми через использование игровых упражнений и дидактических игр при подготовке детей к обучению грамоте. Ожидаемые результаты: Систематизация знаний педагогов о формах и приемах работы по подготовке детей к обучению грамоте; Практическое усвоение педагогами необходимых навыков работы в подготовке детей к обучению грамоте; Повышение уровня профессиональной компетентности по основным аспектам демонстрируемой деятельности; Активизация познавательной деятельности участников мастер-класса;

- Что мы вкладываем в понятие «грамота»? Грамота – базовые правила чтения и написания текстов на определенном языке. Подготовка детей к обучению грамоте - это целенаправленный, систематический процесс по подготовке к овладению письмом и чтением. Обучение грамоте - это овладение умением читать и писать тексты, излагать свои мысли в письменной форме, понимать при чтении не только значение отдельных слов и предложений, но и смысл текста, т. е. овладение письменной речью. Знакомство детей с терминами: "звук", "слог", "слово", "предложение", звуки гласные, согласные, твердые, мягкие, глухие, звонкие. Формировать умение

работать со схемой слова, предложения, разрезной азбукой и владеть навыками послогового чтения. От того, как ребёнок в дошкольном возрасте овладеет грамотой, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом. И здесь, на мой взгляд, колоссальный вклад оказывают игровые технологии. Не секрет, что интерес к учебной деятельности у детей резко возрастает, если они включены в игровую ситуацию. Игра не возникает сама по себе, поэтому наша основная задача – открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его. И только тогда, ребёнок будет подчиняться определённым правилам, у него появится желание много узнать и добиться результата. А самое главное, что именно игра делает сложный материал понятным и доступным, скучный – интересным. В своем выступлении хочу поделиться с вами приемами и формами работы с использованием речевых и дидактических игр при подготовке детей обучению грамоте. Игры с использованием ЛЕГО конструктора. Ребенок на свое усмотрение может называть звуки опираясь на цвет кирпичика. Когда дети научились различать все звуки родного языка мы используем наш конструктор для того, чтобы ребенок мог осуществлять анализ и синтез слов. Для этого можно использовать лего-человечков в костюмчиках соответствующих цветов. Человечки в красных платьицах могут изображать гласные звуки. Твердые согласные – человечки в синих костюмчиках. Мягкие согласные – человечки в зеленых костюмчиках. Дети любят выбирать человечкам имена (конечно, с незаметной помощью педагога). Например, человечков в синих костюмчиках можно назвать «С» или «Т». Педагог объясняет ребенку: «Смотри, он в синем костюмчике, потому что он – согласный и твердый». А потом, для закрепления, задает вопрос: «А какого цвета костюмчики у твердых согласных?» Использование человечков упрощает работу по анализу и синтезу слогов. В работе при составлении схемы слова, нахождении звука в слове можно с той же эффективностью использовать человечков в сочетании с длинным кирпичиком желтого цвета. А позднее человечка можно заменить кирпичиком соответствующего цвета. Когда ребенок видит перед собой ЛЕГО-человечков-звуки, с которыми он играет, трогает их, передвигает, т. е. совершает определенные манипуляции, работа над звуковым анализом слога проходит в игровой форме, что способствует лучшему усвоению материала. Давайте вместе попробуем составить схему слова из лего кирпичиков по картинке. По аналогии можно использовать ЛЕГО при составлении схемы предложения, очень нравится детям составлять из ЛЕГО букву. Для лучшего запоминания образа буквы необходимо задействовать как можно больше анализаторов (зрительный, тактильный, кинестетический). С данной задачей справляется лего-конструктор. Игры с использованием ИКТ технологий. (работа с интерактивной доской) Хочу представить вашему вниманию интерактивные игры, которые я активно использую в своей работе. В рамках

преимущества между воспитателями проводились консультации, семинары и открытые показы занятий по подготовке к обучению грамоте. Предложенные нами игровые технологии воспитатели используют в образовательной деятельности, режимных моментах и в индивидуальной работе с детьми. Совместно мы работаем над формированием предметно-развивающего пространства в группе, создаем благоприятные условия для полноценного развития наших воспитанников. Рефлексия. Используя игровые технологии в своей педагогической деятельности, я пришла к выводу, что они позволяют успешно готовить к обучению грамоте дошкольников. Таким образом, игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения. Игровая ситуация способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности. Я как педагог, стараюсь заинтересовать воспитанников, донести до них информацию в той форме, в которой они способны воспринимать ее с учетом своих возрастных и индивидуальных возможностей. Именно поэтому использование игровых технологий в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.