МБДОУ «Центр развития ребёнка-детский сад № 24»

**Консультация для педагогов**

«Подготовка к обучению грамоте дошкольников с использование игровых технологий В.В. Воскобовича»

учитель-логопед

Соболева Т.А.

В соответствии с требованиями ФГОС, к целевым ориентирам дошкольного образования(на этапе его завершения)относятся следующие достижения ребенка:

«Ребенок хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, умеет задавать вопросы, пересказывать сказки, рассказывать стихи, составлять рассказы по серии и одной сюжетной картинке, у него сформированы элементарные навыки звукослогового анализа слов, анализа предложений, что обеспечивает формирование предпосылок грамотности..»

Овладение ребенком грамоты - очень сложный процесс, как для здоровых детей, так и для детей с ОВЗ. Знакомство со звуком, звуковой анализ, переход звука в букву, знакомство с буквой, слияния звуков, букв, слоги, чтение слогов, совершенствование навыка осознанного чтения слов, предложений… Все это требует умения осуществлять звуковой анализ в умственном плане, а это может произойти тогда, когда у ребенка сформировано фонематическое восприятие.

Для того, чтобы превратить сложный процесс обучения грамоте, чтению в занимательную, интересную игру, детям на помощь приходит игровая технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Развивающие технологии В.В.Воскобовича имеют ряд особенностей:

-**широкий возрастной диапазон** участников игры (одной и той же игрой могут заниматься дети разного возраста;

-**многофункциональность** развивающих игр В.В.Воскобовича. С помощью игр решается большое кол-во образовательных задач. Игры тренируют мелкую моторику, совершенствуют речь, мышление, внимание, память, воображение;

-**вариативность игровых заданий** (большое кол-во разных вариантов игры);

-**творческий потенциал игры**.

К развивающим играм В. В. Воскобовича разработано методическое сопровождение в виде сказок фиолетового леса. Ребенок, слушая сказку, становится действующим лицом события, проживает веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с героями препятствие и добивается успеха.

Вспомним с Вами несколько игр по данной технологии. Нам потребуется графический тренажер «**Игровизор**» (прозрачный экран, на котором можно рисовать фломастером). Задание подкладываем под лист из пленки, маркером ребенок пишет ответы. След маркера легко удаляется бумажной салфеткой.

**«Лабиринты букв. Гласные»**. С помощью данной игры идет развитие интеллекта, подготовка руки к письму, подготовка к обучению чтения. Появляется **Околесик,** который любит **колесить по** **лабиринтам** и предлагает ребенку **познакомиться** со своими **друзьями –шутами**. **Шута**, который обозначает букву **А** зовут **Арлекин.** Шута, который обозначает букву **О** зовут **Орлекин**, шута, который обозначает букву **У** зовут **Урлекин. Шут,**обозначающий букву **Ы**-**Ырлекин.**

**Движение**начинаем от **домика со стрелочкой.** Существует несколько вариантов игр. Например, **«Чистое прохождение к Арлекину»** (проходим к Арлекину, не зацепив ни одной бусинки).

**«Собираем слова из бусинок»**. Идем к картинке **астра**, собирая слово из бусинок. Для прохождения лабиринта **нельзя** проводить линии так, чтобы они встречались на дорожках, но **можно** проходить дважды в одни воротики.

**«Путешествуем по Теремку»**.

Ну, как тебе лабиринты? Правда здорово? А теперь познакомлю тебя с теремками гласных букв. **Подкладываем** **теремки под экран** и поехали.

**«Находим буквы, строим слова».**

**Ищем** и находим в окошках теремка **все буквы А** .Всё, что нашли надо обвести маркером в кружок. Видишь разные буквы, а все равно их называют буквой **А**. А теперь находим все буквы **О**, тоже выделяем в кружок. Теперь другие буквы. Сосчитай, каких букв больше, каких меньше. На сколько меньше букв.

В теремке есть **пустые окошки**. Туда мы можем вписывать свои буквы, например, согласные и составить слово, составить слово (урок).

**«Тир»**

Ты наверняка знаешь, что такое тир. Это когда во что-то надо попадать. И мы тоже научимся попадать, только сначала научимся выделять строчки и столбцы. **Выделить вторую строчку** значит провести маркером по середине второй строки слева направо. **Выделить пятый столбик-**сверху вниз провести линию по середине пятого столбика. Пересечение линий мы обводим кружочком. Мы попали в букву **И.**А теперь я называю строчку и столбец, а ты стреляешь и говоришь, в какую букву попал.

**«Дорисуй по точкам буквы»..**

**«Ромашка», «Яблонька», «Снеговик»** (одинаковый принцип работы, отличаются набором букв).

**«Ромашка»**

Игра развивает мелкую моторику(координация «глаз-рука», развивает интеллект, готовит к чтению и письму. Лучше применять эту игру тогда, когда ребенок может назвать количество и последо-вательность звуков в слове.

В **«Ромашке»** есть «**звездочка-серединка»- символ-заменитель** **отсутствующей буквы**.

**Кнопка.** Шнурок может продеваться в кнопку, огибать или закручиваться вокруг неё.

С помощью шнура **мы пишем слова**, узелок на конце шнурка обозначает начало слова.

**Как играть**. Сначала взрослый читает придуманное и написанное им слово. Затем ребенок придумывает с помощью взрослого слово и «пишет шнуром». Затем самостоятельно пишет слова.

1. **Составляем слова без звездочки из 3-4 букв.**

Арка, ком, каша, шар, корм

1. **Составляем имена.** Какие имена можно составить без звездочки, а какие со звездочкой.

Ира, Рома, Даша, Макар, Паша

1. **Составляем слова со звездочкой.**

(Звездочка в начале слова, Звездочка в середине слова, Звездочка в конце слов)

Брошка, кобра, морс, замок, мода, шкаф, мама, кожа, мох

**«Шнур-затейник», «Шнур-малыш»**

Будущему школьнику важно уметь ориентироваться в пространстве, находить на тетрадном листе заданные точки, иметь подготовленные к письму пальцы рук. С помощью шнура-затейника вы сможете проводить графические диктанты. Шаг влево, шаг вправо, вниз, вверх, на игровом поле появятся дорожки, узоры, оригинальные изображения из шнура. Идет совершенствование интеллекта, развиваются психические процессы: внимание, память, мышление, воображение. С помощью шнура мы «вышиваем» буквы, несложные слова, подготовка к обучению чтению.

Например, по городу Говорящих Попугаев пронесся слух: знаменитый факир Филимон Коттерфильд показывает новую программу. Небывалые трюки. Дикие змеи становятся ручными. Свои фокусы кот готовит заранее: чертит запутанные схемы, репетирует, много раз повторяет одно и то же. Публика даже не догадывается, что щит сделан из дерева, а змеи сплетены из ниток. Щит и змеи ненастоящие, зато чудеса самые настоящие. Возьми «Шнур-затейник», схемы и пусть твои ловкие пальчики творят чудеса.

Можно собрать слог «ма», «ко».

**«Конструктор букв»**

**Игра-головоломка**, которая будет полезна в период **знакомства с буквой.** Осваивая чтение, ребенок учится соотносить каждый звук с определенным знаком, запоминает, различает и выделяет элементы букв. **Тактильный и оптический анализ буквы**. Конструирование правильной и её отличие от зеркальной буквы. В этих играх совершенствуется интеллект, внимание, память, мышление, развивается мелкая моторика, координация движений пальцев рук.

Сначала детей знакомят с модулями: «стрелочки», «уголочки», «воротики», «клюшки», «лапки», «совочки».

**Игра«Филькина грамота»**

Сегодня в нашем городе (в цирке) знаменитый **кот Коттерфильд.** Одним движением лап он достает свои деревянные палочки, похожие на обыкновенные уголок и воротики. Закрывает плащем, «АП!» «Появилась буква У!»- кричит изумленный зал. Представление продолжается. Каждый фокусник имеет свои секреты, есть они и у Филимона Коттерфильда. Он в шутку называет их «Филькиной грамотой» Хочешь узнать эти секреты? Тогда за дело. Секрет первого фокуса. Оказывается букву У можно собрать по схеме, которую нарисовал кот.

Найди на схеме букву У, приготовь уголок и воротики, составь букву на столе. Можно составлять и на игровом поле.

**«Читайка»**

Игра способствует чтению.

Правила игры: Возьмите **«Читайку»** и найдите попугая в центре. Рядом с ним 4 квадрата. Сгибаем уголки и читаем:

«во-семь», «во-сток», «ку-лак», «ку-лик», «спеш-ка», «мет-ка»

Совет. «**Читайки»**, покрытые прозрачной пленкой служат более длительно.

**«Складушки»**

Каждая страница пособия содержит:

**рисунок**

**смысловой стишок-песенку**

Смысловые песенки заданы стихом, приведенным на страничке.

Заканчивается смысловой-стишок песенкой слияния.

Песенки-слияния представлены крупным шрифтом в правом и левом столбиках. Например: ба-ба-ба…

Сначала ребята рассматривают содержание рисунка. Далее на диске поют Воскобович и его друзья, а дети подпевают им. Дошкольники пропевают смысловой стишок-песенку и песенку-слияния.

**«Сказочные лабиринты игры»** развивают психические процессы, моторику, творческий потенциал ребенка. Игры Воскобовича сказочны, увлекательны. Однако довольно затратны. Но их можно использовать наряду с основными традиционными средствами обучения грамоте детей. Такими как: Г.А.Каше «Подготовка к школе детей с недостатками речи».-М.: Просвещение, 1985. Предназначена для детей 7 лет с нормальным слухом и нормальным интеллектом.

Г.А.Глинка «Буду говорить, читать и писать правильно». Предложенная в книге методика подходит здоровым детям и детям с речевыми нарушениями» и другими методиками.