

Дата публикации 23.01.2019

«Опыт работы по использованию развивающих игр В.В. Воскобовича на занятиях по подготовке к обучению грамоте с детьми старшего дошкольного возраста»

Почти с раннего детства ребенок начинает пользоваться родным языком, не осознавая при этом тех способов, с помощью которых осуществляется его речь. Все мы прекрасно знаем, что дошкольное детство – это особый период - время становления первооснов личности, развитие его индивидуальности, наиболее благоприятный период для развития любознательности, общих и специальных способностей. Наконец, по словам Л.Выготского, здесь складывается у ребенка то, что можно было бы назвать «первым абрисом детского мировоззрения (закладывается общее представление о мире, о природе, об обществе, о самом себе)".

Развитие речи детей – одна из ведущих задач, которую решают дошкольное учреждение или родители. 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.

И не случайно ФГОС дошкольного образования, выделяет речевое развитие детей в отдельную образовательную область, которая, помимо всего прочего, включает в себя и развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; и формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки к обучению грамоте.

Многие важнейшие предпосылки успешного обучения грамоте закладываются в ходе естественного развития речи ребенка (в соответствии с возрастными нормами и индивидуальными особенностями). Их становление происходит в процессе кропотливой работы педагогов и родителей над всеми сторонами речи ребенка: при развитии речевого слуха (фонематического и фонетического) и чистого произношения, при формировании словаря и грамматического строя речи.

Высокий уровень речевого развития ребенка – надежный и прочный фундамент для последующего обучения. Огрехи же в развитии речи дошкольника обязательно отрицательно скажутся в процессе обучения письменным формам речи. Известно (и особенно учителям-логопедам), что даже легкие нарушения фонематического слуха ведут к различным видам

дисграфии; дети испытывают трудности в различении сходных по звучанию фонем, что затрудняет овладение грамотой и приводит к специфическим ошибкам на письме. Занятия же по подготовке детей к обучению грамоте (при условии, что они выстроены с учетом возрастных и индивидуальных особенностей) позволяют предупредить многие будущие трудности.

Следуя рекомендациям известного психолога Л. С. Выготского – обучение грамоте надо начинать в период становления психических функций дошкольника. Наиболее эффективным для использования богатых возможностей ребенка в освоении грамоты является возраст 4-6 лет, так называемый период "языковой одаренности" особой восприимчивости дошкольника к речи. 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, обозначающихся на письме 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.

Старший дошкольный возраст – время, когда идет серьезная подготовка детей к обучению грамоте. И этот временной отрезок наиболее благоприятен для решения таких задач, как:

- дать представление об основных единицах языка: звуке, слове, предложении;
- обеспечить ориентировку в звучащем слове;
- упражнять в умении дифференцировать звуки;
- познакомить с печатными буквами;
- проводить анализ и синтез образов букв, а также упражнять в умении их дифференцировать;
- дать практическое представление об основном механизме чтения слога;
- формирование элементарных графических умений.

Грамота - довольно сложный предмет для дошкольников. Пяти - шестилетнему ребёнку очень сложно усвоить абстрактные, не встречающиеся в его практическом мире, понятия. На помощь приходит игра, именно в ней часто очень сложное становится понятным и доступным. Игра не возникает сама по себе, педагог должен открыть для ребёнка мир игры, заинтересовать его. И только тогда, ребёнок будет подчиняться

определённым правилам, у него появится желание много узнать и добиться результата.

Игровая ситуация требует от каждого включённого в неё определённой способности к коммуникации; способствует сенсорному и умственному развитию, усвоению лексико-грамматических категорий родного языка, а также помогает закреплять и обогащать приобретённые знания, на базе которых развиваются речевые возможности.

И здесь приходят на помощь развивающие игры В.В. Воскобовича, привлекающие детей своей красочностью, яркостью, а педагогов многофункциональностью и возможностью решать поставленные задачи в ходе игры, а также совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления; расширять словарный запас и развивать мелкую моторику. Играя, ребенок решает логические задачи с буквами, звуками и путешествует по лабиринтам, подходя к составлению слогов и слов, занимается словотворчеством.

В основе образовательной программы нашего ДООУ лежит примерная основная образовательная программа дошкольного образования «Радуга» (под редакцией Е. В. Соловьёвой). Моей задачей на этот учебный год было: вписать развивающие игры В.Воскобовича в систему разработанных (Т.И.Гризик «Речевое развитие детей 6-8 лет») занятий по подготовке детей к обучению грамоте.

Используемые игры и пособия:

- универсальный игровой комплекс «Коврограф «Ларчик» + приложение к нему пособие «Набор букв и знаков Ларчик» и игровой комплект «МиниЛарчик»;
- игровой графический тренажер «Игровизор» с печатными приложениями «Лабиринты букв» (гласные и согласные);
- «Знаковые конструкторы»: «Шнур-затейник» и «Шнур-малыш», «Конструктор букв»;
- Игры-эрудиты: «Снеговик», «Ромашка», «Яблонька»;
- Игровое пособие по обучению чтению «Складушки»;
- Игры «Читайка на шариках 1,2».

Остановлюсь на более детальном рассмотрении использования пособий и игр В.В. Воскобовича во время проведения НОД. Предложенные программой «Радуга» конспекты НОД не сильно отличаются от традиционной структуры занятия по подготовке к обучению грамоте (первична работа над звуком в разных аспектах, далее звуко-буквенный анализ и работа над буквой). Но особое место авторы уделяют такой части занятия, как работа с буквенным конструктором, с помощью которого дети закрепляют образ букв, их характеристики, проводят анализ и синтез образов букв (визуально и практическим способом, т.е. авторы предлагают детям карточку с проходимой буквой, происходит анализ количества элементов, составляющих букву, а затем дети разрезают ее ножницами на необходимое количество элементов и выкладывают на столе). И здесь уместно использование таких игр В.Воскобовича, как «Конструктор букв» и «Шнурзатейник», «Шнур-малыш» (комплект «Знаковые конструкторы»), дающих возможность в игровой форме проводить тактильный и оптический анализ букв, конструировать их, запоминать графический образ; попутно совершенствуя мелкую моторику и координацию движений пальцев рук.

Используя разноцветные веревочки «Коврографа «Ларчик», дети получают возможность плоскостного написания проходимой буквы, а затем ее трансформации в другую уже ранее изученную. Здесь возможно провести такие игры, как «Азбука букв» (когда на коврографе в ряд располагаются буквы одного цвета, несколько букв зеркально переворачиваются, и дети должны исправить ошибку).

Вообще, «Коврограф «Ларчик» поистине уникальное пособие и количество заданий зависит лишь от творчества самого педагога. Так мы проводили следующую игру «Найди ошибку»: на коврографе в столбик выложены картинки, а с другой стороны первые буквы названий картинок и веревочками выкладываются лабиринты, в которых намеренно присутствуют ошибки; задача детей найти ошибку и аргументировать ответ. В этой игре возможны модификации:

- ✓ дети сами выкладывают лабиринты из веревочек;
- ✓ можно определять не первый звук, а последний;
- ✓ группировка картин на заданный звук;
- ✓ нахождение картинки (слова) по инструкции (в этом слове 2 гласных – «а», «ы»; или второй звук «а», а последний «ы», что за

слово - ЧАСЫ), где инструкция может быть как словесной, так и схематичной (про помощи разноцветных кружочков и букв).

Игра «Наборщик» - какой-нибудь сказочный герой (например, Всюсь) перепутал буквы на ковровографе (Б, К, А, Л, Т, Н, У, Ы, И, В), дети помогают, составляя слова, начинающиеся на определенную букву или разные.

При помощи разноцветных веревочек можно придумывать разные «Веревоочкины сказки» или заучивать стишки («Покатилось колесо, превратилось в букву О»; или «Вот два столба наискосок, а между ними пояс. Ты эту букву знаешь, а? Перед тобою буква А»), связанные с трансформацией образа. Очень неплохо переключаются задания из пособия В.В.Волиной «Занимательное азбукведение».

Упражняя детей в звуко-буквенном анализе, хорошо использовать пособия «Миниларчик», кораблик «Брызг-брызг» (с их помощью дети выкладывают схему слов).

Графический тренажер «Игровизор»: мы используем на занятиях как совместно с приложением «Лабиринты букв», так и с самостоятельно напечатанными заданиями (мне очень нравятся пособия О.Жуковой). Программа «Радуга» уделяет большое внимание подготовке руки к письму, и здесь опять на помощь придет «Шнур-затейник», позволяющий ребенку писать разные узоры, диктанты; «Игровизор» и всевозможные обводки, штриховки, продолжи ряд, бордюры.

Тренируя детей в навыке слогового чтения, возможно, используя игру «Читайка на шариках 1,2» (дети учатся конструировать слова; находить и группировать слова по обобщающему слову-признаку; делить слова на слоги и др.), а также игры «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка», «Парусник» (серия «Эрудиты»). Даже работая с «Геоконом», ребенок попутно запоминает графический образ букв, может самостоятельно нарисовать букву при помощи резиночек.

Как видите вариантов использования игр В.В.Воскобовича много, их совмещать друг с другом, в зависимости от целей занятий и каким навыкам мы хотим научить детей.

Подводя итог выше сказанному, хочется еще раз подчеркнуть, что благодаря развивающим играм В.В.Воскобовича, довольно трудные занятия по подготовке детей к обучению грамоте, можно превратить в увлекательное мероприятие, реализуя одну из основных мыслей технологии «Сказочные

лабиринты игры» - играть с пользой. Спасибо за внимание! Всем успехов и большого вдохновения!