**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ПО ПРЕОДОЛЕНИЮ ТРУДНОСТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Работа в дошкольном учреждении доказывает прогрессирующий год от года процент плохо говорящих и не разговаривающих детей, которые с трудом понимают обращённую к ним речь, никак не могут связать наименование предметов и действий с определенными звукосочетаниями и словами.

Грамота – достаточно непростой предмет для дошкольников. Пяти – шестилетнему ребёнку весьма трудно усвоить теоретические, не встречающиеся в его практическом мире, понятия. И тогда на помощь приходит игра. В игре зачастую сложное делается понятным и доступным. Игра не появляется сама по себе, педагог обязан раскрыть для ребят мир игры, привлечь их внимание. И только в этом случае, дошкольники станут прислушиваться к определённым правилам. У них возникнет стремление много познать и достичь результата.

**Развитие ритмических способностей дошкольников в игровой форме**

Предложенные игры ориентированы на формирование ритмических способностей ребенка. Это дает возможность развивать речь дошкольников и подготавливает их к учебной деятельности. Сформированное чувство ритма несомненно поможет им хорошо двигаться под музыку, координировать движения собственного тела и в том числе и правильно, ровно дышать. От чувства ритма зависит артикуляция, плавность и чёткость речи.

***Игра «Знакомство»***

Воспитатель при помощи деревянных палочек задает ритм, а ребята должны «поместить» собственное имя в данный ритм.

«Здравствуйте, ребята! Как вас всех зовут?» «Да–ша, Ма–ша, А–ня, Ксю–ша и т.д.» Когда дети освоят простой, несложный ритм, можно усложнить задание, проговаривая своё имя, а затем ласковую его форму. Например: «Да–ша, Да–шеч–ка, Ма–ша, Ма–шеч–ка, А–ня, А–неч–ка» и т.д.

***Игра «Передай ритм»***

Данная игра ориентирована на формирование ритмического восприятия. Нужно встать друг за другом и положить руки на плечи впереди стоящего. Водящий, который считается последний в цепочке, отстукивает ритм на плече того, за кем стоит. И тот передает ритм следующему «по цепочке». Последний участник, который стоит впереди всех, воссоздаёт ритм, хлопая в ладоши.

***Игра «Прогулка»***

Данная игра направленна на развитие чувства ритма.

Игровой материал: музыкальные молоточки согласно количеству играющих. Возможно применять бубен, деревянные ложки либо другие ударные инструменты.

Ход игры. Ребята рассаживаются вокруг взрослого.

Воспитатель – Сегодня, ребята, пойдем с вами на прогулку, однако она необычная. Мы будем гулять в комнате, а помогать нам станут музыкальные молоточки. Вот я с вами спускаюсь по лестнице. *Воспитатель не торопясь ударяет молоточком по ладошки. Ребята повторяют такой же ритмический рисунок.*

Воспитатель – А сейчас мы вышли на улицу. Сияет солнышко, все мы обрадовались и побежали. Вот так! *Частыми ударами передает бег. Ребята повторяют.*

Воспитатель – Маша взяла мячик и принялась медленно бить им о землю. Воспитатель *снова медленно ударяет молоточком. Ребята повторяют.*

Воспитатель – Другие ребята начали быстро скакать: прыг–скок, прыг–скок.

*Ударяет молоточком в произвольном ритме, ребята повторяют.*

Воспитатель – Однако, внезапно на небе возникла туча, прикрыла солнце, и пошёл дождик. Сперва это были небольшие редкие капли, а затем начался сильный дождь. Воспитатель *со временем ускоряет ритм ударов молоточком. Ребята повторяют.*

Воспитатель – Перепугались дети, побежали в детский сад. *Логопед быстро и ритмично ударяет молоточком.*

***Игра «Звуковой бутерброд»***

Цель игры: научиться поочередно "включать и выключать звук".

Выбираем музыкальные инструменты трех видов например: деревянные, шумовые и металлические. Детям говорим, что – металлические инструменты – это хлеб, шумовые – масло, деревянные – колбаса.

Я отрезаю хлеб – *(звучат металлические инструменты)*

Затем, намазываю маслом – *(звучат одновременные металлические и шумовые инструменты)*

А теперь положу колбасу *– (звучат деревянные инструменты)*

Я съела хлеб и масло – *(замолкают металлические и шумовые инструменты)*

Осталась – только колбаса *– (звучат деревянные инструменты)*

Съела и колбасу – *(деревянные инструменты замолкают)*

«Бутерброд» можно делать в любой последовательности и «съедать» его тоже как угодно.

1. **Упражнения для развития кинетической основы движений руки у дошкольников**

***Игра «Накорми птицу»***

Цель игры: нормализация мышечного тонуса посредством массажа рук; стимуляция тактильных ощущений; увеличение объема и амплитуды движений пальцев рук; формирование произвольных, координированных и дифференцированных движений пальцев рук.

Материалы: сухой пальчиковый бассейн в виде большой пластиковой миски, наполненной фасолью или горохом; мягкая игрушка в виде птички.

Ход игры:

Воспитатель приглашает ребенка сесть за стол и предлагает покормить птичку. Воспитатель формирует навык щипком захватывать зерна и сыпать их, как будто кормит птиц. Пальчики – это клюв птички, которая клюет зерна.

***Игра «Рыбаки»***

Материалы: сухой пальчиковый бассейн в виде большой пластиковой миски, наполненной фасолью или горохом; разноцветные камешки.

Ход игры: Воспитатель приглашает ребенка сесть за стол и предлагает поиграть в необычную игру: «поймать рыбок». Камешки – это рыбки. Они плавают в море. Ребёнок должен найти как можно больше камешков, т. е. «поймать как можно больше рыбок». В игре могут участвовать несколько детей. После игры подсчитывается количество пойманных рыбок.

***Игры с песком***

1. Поскользить ладошками по поверхности песка, выполняя извилистые и

круговые движения (как машины, змейки, саночки и др.);

1. Выполнить те же движения, поставив ладошку на ребро;
2. «Пройтись» ладошками по протоптанным трассам, оставляя на них

собственные следы;

1. Создать отпечатками ладошек, кулачков, костяшек кистей рук, ребрами ладошек различные замысловатые рисунки на поверхности песка;
2. «Пройтись» по песку отдельно каждым пальцем левой и правой руки по очереди (сперва только лишь указательными, потом – средними, безымянными, большими и, в конечном итоге, мизинчиками).Затем возможно группировать пальцы по два, по три, по четыре, по пять. Здесь уже дошкольник сможет сформировать загадочные отпечатки, пофантазировать, кому они могут принадлежать.
3. **Игровые приемы, направленные на развитие ориентировки на листе бумаги и пространственной ориентировки в схеме собственного тела**

***Упражнение «Лесная школа»***

Цель игры: формирование навыков ориентировки в пространстве, моделирование сказочных историй.

Оборудование: у каждого ребёнка листок бумаги и дом, вырезанный из картона.

Ход игры: Воспитатель предлагает поиграть в игру, демонстрируя домик. «Дети, данный дом не простой, он сказочный. В нём станут обучаться лесные зверюшки. У каждого из вас имеется такой же дом. Я поведаю для вас сказку. Прослушивайте внимательно и ставьте дом в то место, о котором рассказывается в сказке.

«В густом лесу обитают животные. У них есть собственные детишки. И приняли решение животные соорудить для них лесную школу. Собрались они на опушке леса и начали думать, в каком месте её установить. Медведь предложил выстроить в правом верхнем углу. Кабан хотел, чтобы учебное заведение было в левом нижнем углу. Лиса настаивала на том, чтобы соорудили школу в нижнем правом углу, вблизи со своей норой. В диалог вмешалась белка. Она произнесла: «Школу необходимо выстроить на поляне». Прислушались животные к рекомендации белочки и приняли решение построить школу на лесной поляне посередине леса».

Дети, слушая педагога, моделируют постройку школы, согласно тексту.

***Упражнение «Птичка и кот»***

Оборудование: у каждого ребёнка лист бумаги с нарисованным деревом, птичка и кошка, сделанные из картона.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку смоделировать ситуацию:

«Во дворе росло деревце. Около дерева сидела птичка. Затем птичка взмахнула крыльями и полетела к дереву. Потом она села на дерево. Пришёл кот. Подошёл к дереву. Кот захотел поймать птичку и залез на дерево. Птичка улетела вниз и села под деревом. Кошка осталась на дереве».

***Игра «Геометрический диктант»***

Цель игры – формирование навыков ориентировки в пространстве, на листе бумаги.

Оборудование: у каждого ребёнка лист бумаги, набор геометрических фигур.

Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, зелёный круг положить в нижний правый угол, красный квадрат – в верхний левый угол листа, желтый треугольник – в центр листа и т.д.

***Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь»***

Цель – формирование умений ориентироваться в движении.

Перед игрой все ребята рассаживаются полукругом. Воспитатель просит закрыть всем ребятам глаза и прячет какую – нибудь игрушку. Затем педагог даёт инструкцию выбранному ребёнку. Например, сделай три шага вперёд, два шага влево, ещё один шаг вперёд, ищи рядом с «магазином». В роли ведущего вначале выступает педагог, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

***Упражнение «Вправо, влево прокати, только мяч не упусти»***

Цель игры: формирование умений дошкольников ориентироваться в собственном теле.

Ход игры: дети садятся вокруг стола (или образуя круг на ковре). Мяч прокатывается от одного ребёнка к другому по инструкции взрослого: «Яна кати мяч вправо». «Куда надо покатить мяч, чтобы он попал к Вадиму?».

***Упражнение «Лесные звери фотографируются»***

Цель: определение положение предметов относительно других предметов.

Оборудование: игрушки зверей, игрушечный фотоаппарат.

Ход игры: педагог – фотограф, желая сделать снимок зверей, ищет кадр. Его помощнику, ребёнку, надо их рассадить: медведя – слева от лисички, зайца – справа от волчонка и т.д.

1. **Игровые упражнения, направленные на формирование фонематического слуха и восприятия**

***Игра "Жмурки"***

Воспитатель завязывает глаза ребёнку, и он двигается в сторону звенящего колокольчика, бубна, свистка.

***Игра "Похлопаем"***

Ребёнок повторяет за логопедом ритмический рисунок хлопков. Например, три хлопка – пауза – два хлопка – пауза – один хлопок. В усложненном варианте ребёнок должен повторять ритм с закрытыми глазами.

Игры, направленные на развитие речевых звуков.

***Игра «Поймай нужный звук»***

Предложить ребенку хлопнуть в ладоши (или топнуть ногой, ударить мячом об пол и т. д.), когда он услышит слово, в котором есть звук [с] (или любой другой заданный звук, но только, если ребёнок правильно этот звук произносит). Взрослый произносит ряд слов, содержащих заданный звук и не имеющих его.

***Игра «Будь внимательным»***

Воспитатель предлагает детям отхлопать слоги со звуком «Б» в ладоши, а со звуком «П» по коленкам (ба–пи–бо–пу). Так же со звуками, например, с–ш, ш–ж, к–г, т–д, р–л, ч–щ и т.п.

***Игра "Починим испорченный телефон"***

Упражнение представляет собой модификацию известной игры «Испорченный телефон». Дети садятся «цепочкой». Воспитатель тихо и не очень отчётливо произносит какое – нибудь слово первому ребёнку на ухо. Тот в свою очередь, повторяет услышанное на ухо следующему ребёнку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не передаст слово «по телефону».

Последний ребёнок обязан сказать это слово вслух. Все удивлены, потому то что, как правило, слово заметно отличается от тех, которые сообщались остальными участниками. Однако в этом игра не завершается. Нужно восстановить первое слово, назвав по очередности все те различия, что возникли в результате поломки телефонного аппарата. Воспитателю необходимо пристально следить за тем, чтобы различия, искажения воспроизводились ребёнком верно.

***Игра «Магазин»***

Игра направлена на выделение звука на фоне слова.

Задание: Незнайка пошёл в магазин за фруктами, пришёл в магазин, а название фруктов забыл. Помогите Незнайке купить фрукты, в названиях которых есть звук [р]. На наборном полотне выставляются предметные картинки: яблоки, апельсины, груши, мандарины, сливы, лимоны, виноград. Дети отбирают картинки, в названии которых есть звук [р] или другой звук.

***Игровое упражнение «Путаница»***

Воспитатель обращает внимание детей на то, как важно не путать звуки между собой. Читает детям шуточное предложение, затем спрашивает, что перепутано, и какие слова нужно исправить. Например,

*Русская красавица своей коз (с) ою славится.*

*Тащит мышонок в норку огромную хлебную (к) горку.*

*Поэт закончил строчку, в конце поставил (т) дочку.*

***Игра с перебрасыванием мяча « Мяч лови, и мяч бросай, сколько звуков – называй»***

Цель игры: определение последовательности и количества звуков в слове.

Ход игры. Воспитатель, бросая мяч, произносит слово. Ребёнок, который поймал мяч, определяет последовательность звуков в слове и называет их количество.

***Игра «Мячик мы ладонью «стук», повторяем дружно звук»***

Цель игры: развитие фонематического восприятия, быстроты реакции.

Воспитатель: Когда услышите звук [А], стукните мячом об пол. Поймав мяч, повторите этот звук. А–О–У–А–И–О–Ы–А

***Игра « Гласный звук услышат ушки, мяч взлетает над макушкой»***

Цель игры: развитие фонематического восприятия, быстроты реакции.

Воспитатель: Я буду называть гласные звуки. Подбросьте мяч, когда услышите звук [О]. О–Ы–А–И–О–А–Э–О

1. **Методические рекомендации и игровые упражнения, направленные на формирование графического навыка**

Работа по формированию графических способностей предусматривает поочередное осуществление заданий, а именно: раскрасить, пририсовать, зачеркнуть, обрисовать по контуру, заштриховать, провести линию, не касаясь краев и др. Дети получают представление о рабочей строке, клеточке, линейке.

Выполняя графические упражнения, дошкольник обучается чётко руководствоваться инструкциями и работать без помощи других, связно и последовательно излагать собственные суждения, что особенно важно при его подготовке к обучению в школе.

Вначале при выполнении графических упражнений разумно применять фломастеры: они сохраняют точный, броский отпечаток и не вызывают напряжения руки детей при проведении линий различной конфигурации. Разноцветные карандаши дают возможность выполнять рисунки в цвете. Комбинация в изображении разноцветных карандашей и фломастеров создает у ребенка опыт работы с разными материалами с учетом их изобразительных особенностей, закрепляет способности регуляции силы нажима. Затем нужно использовать простой карандаш.

На первых этапах формирования графических навыков детям надо давать упражнения на штриховку. Они должны познакомиться и усвоить правила штриховки: не выходить за контур, наносить линии в одном направлении, соблюдать расстояние между ними.

Тренировать ребёнка необходимо и в рисовании изображений, в которых сочетаются горизонтальные, вертикальные, косые, волнообразные линии, закрытые формы. К примеру, графическая игра «Дострой дворец» упражняет руку дошкольника в проведении параллельных линий. Графические игры и упражнения «Раздели круг пополам», «Дорисуй заборчик» помогают детям овладеть глазомерной функцией.

Затем можно усложнить графические упражнения путем применения линий наиболее трудной конфигурации, воспроизведения орнаментов по клеткам, самостоятельного декорирования предметных изображений порекомендованными элементами. Можно комбинировать петельные, зигзагообразные, спиралевидные элементы, создающие образы стилизованных цветов, веток, ягод.

Детям очень интересно выполнять подобные задания, если они сопровождаются какими – то коротенькими стихами.