

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Центр развития ребенка – детский сад №2 «Сандаара» с. Аппаны МО «Намский улус» РС(Я)

ПОСОБИЕ ПО ИГРОВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ГРАМОТЕ И МАТЕМАТИКЕ

Авторы: Эверстова Любовь Павловна,
педагог дополнительного
образования,
Ноева Сахаяна Афанасьевна, педагог-
психолог

2019 г.

Детская игра

Родителям дошколят иногда хочется поторопить время и сделать своих малышей старше их возраста . Едва ли не с самого рождения . Взрослые учат детей к чтению, счету отдают предпочтение энциклопедическим знаниям , но забывают о сказках и стихах .В результате дети не верят в Деда Мороза, не знают «Трех Медведей» , но замечательно ориентируются в динозаврах и компьютерах. Действуя из самых лучших побуждений, родители, увы, тормозят развитие важнейшего для дошкольников образного мышления - способности мысленно воспроизводить и осуществлять действия с объектами в их образном представлении . А ведь ни в каком другом возрасте у ребенка нет таких психических возможностей для развития этого вида мышления .

Дошкольник наиболее успешно обучается, если ему предоставляется образно организованная информация , с другой – чем лучше развито образное мышление, тем сильнее так называемая обучаемость ребенка. С помощью ярких, впечатляющих образов можем увлечь ребенка любой областью человеческих знаний, заинтересовать любой деятельностью.

Развитие образного мышления – необходимая ступенька в становлении интеллекта ребенка. Образовавшуюся пустоту в дальнейшем не восполнить. Образное мышление является фундаментом логического мышления . Развитие образности в сознании ребенка несколько стадий : Образ- символ – знак – понятие. А значит, образное мышление является основой и понятийного, абстрактного мышления. И чем выше уровень его развития , тем сильнее оно будет востребовано при усвоении большинства предметов учебной программы .

Поскольку образное мышление является основой всякого творчества , позволяет находить оригинальные решения в любой области , его важность не уменьшается и при сформированном логическом мышлении.

Педагогика давно ищет пути достижения высоких и стабильных результатов в работе с детьми. Реагируя на все изменения социальных условий и требований, педагогика создает все новые и новые подходы к воспитанию. При выборе новых концепций педагоги в первую очередь обращают внимание на их эффективность. Принято считать, что технологические процессы (в том числе и педагогический процесс, построенный по технологическим принципам) должны быть высоко эффективными. Поэтому педагоги, стремящиеся повысить качество обучения и воспитания, все настойчивее говорят о переходе к технологии. Каковы же критерии выбора педагогической технологии, отправные позиции проектирования новой образовательной практики.

История развития детской игры.

Поиски ответов на многочисленные вопросы привели ученых и практиков к попытке «технологизировать» учебно - воспитательный процесс, т.е. превратить обучение и воспитание в «производственно - технологический процесс с гарантированным результатом»(М.В.Кларин). Именно поэтому появилось специальное направление – педагогическая технология, которая должна решить поставленные вопросы. Что же такое педагогическая технология. Прежде всего необходимо обратиться к общему толкованию понятия «технология». Слово «технология» происходит от греческих слов: искусство, мастерство, умение и наука, закон. Дословно «технология»- наука о мастерстве. Известный американский философ М.Вартофский анализирует искусство и технологию и убедительно показывает , что эти понятия представляют не противоположные , а взаимодополняющие модели единой человеческой деятельности.

В настоящее время широкое распространение получили игровые технологии , которые объединяют операции и действия , направленные на достижения целей. Они применяются в педагогическом процессе для повышения эффективности усвоения знаний формирования умений и навыков. Дети учатся решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями выражать их словом . Кроме того игровые технологии позволяют систематически выполнять упражнения , необходимые для развития мышления , чувств, разнообразных действий, творческих проявлений .

Ценно, что развивающих играх удалось объединить один из сложных принципов обучения от простого к сложному с очень важным «принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям , когда ребенок может подняться до потолка своих возможностей». Объединение двух сложных принципов позволило выделить некоторые особенности развивающей игры , связанные с развитием творчества у дошкольников:

во -первых, развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих проявлений с раннего возраста ;

во -вторых, задания-ступеньки всегда создают условия , опережающие развитие способностей;

в-третьих , задания побуждают ребенка подниматься каждый раз самостоятельно до своего «потолка» творческих способностей;

в-четвертых, творческие игры могут быть очень разнообразны по содержанию, но какие любые игры , не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Автор игровой технологии обращает внимание на следующее: «развивающие

игры - вовсе не какой-то эликсир талантливости , принимая который «через день по столовой ложке», можно достичь желаемых результатов.

Технология игровой деятельности, на наш взгляд ,представляет собой определенную последовательность действий, операций по отбору , разработке, подготовке игр , включение детей дошкольного возраста в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведение итогов .

Разработка игровой технологии в данном исследовании зависела от ряда критериев творчества : эмоционально-оценочного восприятия и осмысления предмета как такового, как результата деятельности взрослого, как продукта творческой мысли, освоения способов действий для присвоения опыта творчества и стремления к творческому преобразованию предметного мира.

Методика игрового обучения

Детская игра на каждом возрастном этапе предстает в своем особом неповторимом обличий. Тип игры зависит от задач, которые актуальны для ребенка. Важно знать особенности каждого типа игры, с тем чтобы учитывать возрастные возможности малыша и посредством подходящей игры развивать его способности.

Первый тип игры, наиболее привлекательный для ребенка,- игра –имитация. Поначалу детям нужны игрушки, представляющие точную копию реальных предметов: ложечки, тарелочки или молотки, плоскогубцы.

Пройдет немного времени, и кирпичики из деревянного конструктора может запросто стать мобильным телефоном. Это уже другой тип игры - символическая игра, важная стадия развития игры и необходимая ступень развития ребенка. Посредством символической игры формируются предпосылки логического мышления, стимулируется воображение. Следующий тип игры- сюжетно ролевая игра. Игра включает в себе не только имитацию чьего-либо поведения, но и элемент фантазии. Игра позволяет детям выражать свои чувства, разрешать внутренние конфликты, учит детей смотреть на происходящее глазами другого человека, понимать его чувства.

Для участников игры интересен сам процесс игры.

Цель игры- в ней самой . Даже если взрослый ставит перед собой обучающую цель, она должна быть подчинена главной цели. Без интереса нет игры.

Игры способствуют всестороннему, гармоничному развитию ребенка; Виды игр детей очень разнообразны. Предназначены специально для развития умственных способностей детей, совершенствования и тренировки их памяти, мышления, которые помогают лучшему усвоению и закреплению приобретенных знаний на занятиях , пробуждению у детей живого интереса к изучаемым предметам.

При организации и проведении игр важно иметь в виду, что их назначение не

сводится лишь к заполнению свободного времени, что они помогают нам выполнять большие воспитательные, образовательные задачи. Подбирать игры надо осмысленно, преподносить их в определенной системе и последовательности, с учетом того, какие именно психические свойства и качества, необходимые детям, они развивают.

Игра должна соответствовать знаниям, которыми располагают дети. Интерес к играм, к решению задач требующих напряжения мысли, появляется не всегда и не у всех детей сразу, и поэтому предлагать такие игры надо постепенно, не оказывая давления на детей. Игрой можно увлечь, заставить играть нельзя.

Развивающие игры требуют в этом отношении особой осторожности. Трудные непосильные задачи могут ребенка отпугнуть. Здесь особенно необходимо соблюдать принцип от простого к сложному. Но зато, когда ребенку удастся осилить задание, преодолеть первые трудности, он испытывает большую радость и готов перейти более к сложной игре. У ребенка появляется вера в свои силы, развивается «умственный аппетит», а это значит, что цель таких игр достигнута.

Обычно, когда дети решают какие –либо задания и.т.п, они как правило, прибегают к методу проб и ошибок, перебирая различные варианты. Чаще всего это не приводит к нужным результатам. Возникает необходимость подумать найти какую-то закономерность в действиях, понять, почему задание решается, какие приемы следует применять, чтобы приблизиться к цели. Этот момент игры особенно важен, так как начинается интенсивная работа мысли. Поэтому в этот период необходима помощь и поддержка взрослого. Иногда может быть полезна даже подсказка.

Обучающие игры по программе «Тосхол».

В связи с отсутствием дидактических материалов для якутских детских садов. Воспитатели составляем свои авторские игры для того, чтобы повысить интерес и активность детей к занятиям. Наш опыт доказывает, такой метод работы самодельными дидактическими материалами имеет позитивные результаты. Эти результаты отражены на слайде и на приложение доклада.

В группе создали развивающую среду и назвали ее «О5о оонньуур эйгэтин тэрийии». Здесь дети знакомятся с миром знания через игровую деятельность. Чтобы ребенок не столкнулся с таким пособием в первом классе. Дети с удовольствием играют разгадывая и делая.

Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает детей и лучше запоминается. С помощью игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя дети осваивают цифры и буквы, узнают и запоминают цвет, форму, тренируют мелкую моторику рук, совершенствуют речь, мышление, внимание,

память, воображение. Как показала практика игры прекрасно вписываются в нашу образовательную программу «Тосхол». Но для успешного осуществления задач, в каждом детском саду должны быть решены свои организационно-педагогические проблемы: созданы необходимые условия для обучения детей, правильно организовать.

Познавательные игры должны создавать ту атмосферу, в котором каждый ребенок чувствует себя счастливым.

Большое внимание следует уделить оформлению игр. Они должны привлекать детей не только содержанием, но и внешним видом. Учебные занятия должны проходить в игровой форме.

Моя методика основана на базовой программе дошкольного образования «Тосхол» и учит уровень развития детей дошкольного возраста. Вводила в задания игры основаны на национальных компонентах: Якутские узоры, использовала цветовую окраску якутской природы. Для развития моторики рук вносила элементы якутских игр.

Из ряда таких находок хочу поделиться опытом организации увлекательных игр на занятиях.

КАРТА С ВОЛШЕБНЫМИ БУКВАМИ

1-вариант игры :

Дети разбирают карты. Первый участник игры выбирает любую карту и делает ход. Участник у которого есть такая же буква называет цвет и букву, затем «бьет» карту. Дети должны сказать «Бито». Продолжает игру тот кто «Бьет». Выигрывает тот участник у которого кончились карты раньше всех.

2- вариант игры:

На столе лежат карточки со слогами и со словами.

N: АТ, ОТ, МУ и.т.д.

Дети разбирают карты с буквами. Открывается первая карточка со словом ОТ. Дети читают слово про себя. Ищут у себя на картах буквы из этого слова. Участник у которого есть подходящая буква называет буквы и цвет буквы, затем кладет карту на карточку.

Когда у слова разложены все буквы должны сказать «Бито». Выигрывает тот у которого раньше закончились карты.

КАРТА С ВОЛШЕБНЫМИ ЦИФРАМИ

1- вариант игры.

Дети разбирают карты с цифрами. Первый участник выбирает любую карту и делает ход. Участник у которого есть такого же цвета цифра называет цвет и цифру, затем «бьет» карту. Дети должны сказать «Бито». Выигрывает тот участник у которого кончились карты раньше всех .

2- вариант:

Дети разбирают карты с цифрами. На столе лежат карточки на сложение и вычитание. Открывается первая карточка . Дети решают про себя. Ищут у себя на картах цифру ответа. Цифра должна быть такого же цвета как на карточке. Участник у которого есть подходящая цифра называет цвет и цифру, затем кладет карту на карточку. Дети должны сказать «Бито». Выигрывает тот у которого раньше всех закончились карты.

В своей работе мы используем журналы «Обруч», «Дошкольное воспитание», «Воспитатель», «Старший воспитатель», «Ребенок в детском саду», и.др. Где печатаются на мой взгляд , интересные материалы. В журнале «Обруч» 2000г. была статья «Игры из ничего» автор Яков Ленюк игротерапевт. Развивает у детей внимание, реакцию , координацию движений , глазомер и ловкость. В этой статье меня заинтересовала «Математическая мозаика». Цель этой мозаики развивает логическое мышление, внимание, пространственные и количественные представления, зрительное восприятие и память, тактильные ощущения, формировать понятие больше и меньше, столько же , одинакового, закреплять счет в пределах 20.

Оборудование: -Планшет 2шт.

-Несколько наборов фишек (красных, желтых, синих, белых) Фишки могут быть из разноцветных пластмассовых пробок от бутылок.

Возможные задания:

1. Назови цвета выложенных фишек.
2. Выложи узор из фишек по данному образцу, по памяти. (якутские узоры).
3. Определи , что изменилось.
4. Посчитай сколько фишек .
5. Выложи на столько-то же фишек больше данного количества, меньше данного количества.

Можно предложить другие варианты предусмотренные по программе дошкольного образования «Тосхол». Предусматривает уровень развития национальных дошкольных учреждений РС(Я).

Можно провести экспериментальную игру. В этой игре могут участвовать все дети группы.

Игра «По секрету».

Раздают по три фишки, если вам очень понравилась игра «Математическая мозаика» положите на ней красную фишку, если игра не очень понравилась то положите синию фишку, если игра совсем не понравилась положите черную

Условие игры следующее: Воспитатель выходит из комнаты, в это время дети должны расположить фишки по своему выбору.

КОВРОГРАФ «ЛАРЧИК»

Веровочки (прилипаются к коврику). Он позволяет в игровой форме решать самые разнообразные задачи.

И: Росли в лесу два дерева- одно высокое , другое низкое. (Длинную и короткое веревочку располагаем недалеко друг от друга на коврике). Высокое деревце любило похвастать : «Я самое высокое дерево, я самое сильное». А низкое дерево стояло в тени высокого, вздыхало и помалкивало. Забрал как-то в те леса гуляка ветер. Какое деревце заметил ? Высокое. Стал раскачивать его из стороны в сторону. (Показываем на коврике). В конце концов дерево сломалось и упало к корням низенького (сгибаем длинную веревочку и прилипаем, чтоб получить букву И.) . Последнее , что успело прокричать высокое дерево: « Помогити-и-и-и». Еще долго – долго последний звук носило лесное эхо. «Какой звук ? Звук И: А какую букву мы построили –букву И. Звук и буква – через сказку, через образ, через детские руки.

ДОСКА «ШНУРОК ЗАТЕЙНИК»

В результате игры развивается моторика кисти и пальчиков, мыслительные процессы построение симметричных фигур, поиск и установления закономерности творческие способности.

По образцу доску «Шнурка затейника» мы сконструировали доску для составления слов из якутского алфавита. Доска предназначено специально для якутских

детей , они смогли составить слова на родном языке. Мы знаем в якутском алфавите в отличие от русского удлинённые гласные, есть дифтонги, на нашей доске возможна составить слова на родном языке и могут шнуровать якутские узоры.

Таким образом это методика постепенно вовлекает естественную потребность ребенка в более сложные формы игровой активности .

Весь этот материал является благоприятным для восприятия детей дошкольного возраста, с учетом их психологических особенностей.

В группе работает «Клуб для родителей». В клубе родители шьют костюмы для театра- мод «Сандаара». Обучаются мастерству шитья из цветных лоскутков, шьют по технике аппликации сшили обучающие пособия. Здесь дети с удовольствием занимаются. Такой метод работы обучающихся целях дает эффективные результаты.

Также отцы тоже занимаются в этом клубе. Придумали свой способ привлечь внимание ребенка к игре. Создали свою развивающую игровую среду. Здесь предлагается десятки игр .

Эти игры развивают у детей реакцию, координацию движений , глазомер, ловкость. В игровой комнате помещаются разнообразные занимательные игры, с тем , чтобы каждый из детей смог выбрать для себя игру. Все они интересны и занимательны. Доступны детям, стимулируют коллективные игры. Самодельные игры, помещенные в игровой комнате не сложны по устройству. Для их изготовления не требуются какие-то особые, трудно добываемые материалы. Большое внимание было уделено оформлению игр. Привлекают детей содержанием и внешним видом.

«ДУЭЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ»

В этом баскетболе сражаются один против другого два соперника. Инвентарь для дуэльного баскетбола – плоский ящик с двумя высокими бортовыми стенками по лицевым сторонам игрового поля.

Порядок игре дуэльного баскетбола определяется жребием. Бросок делается ударом мяча для настольного тенниса от центра игрового поля с таким расчетом, чтобы мячик рикошетом попал в корзину соперника.

«ИГОЛЬНОЕ УШКО»

Когда хотят сказать о каком –либо очень трудном или невыполнимом деле, говорят , что это так же невозможно, как коню пролезть в игольное ушко. А

вот в нашем настольном аттракционе конь пролезает в игольное ушко. Все зависит от глазомера и четкости. Задача играющих – провести коня через игольное ушко и вернуть его обратно не шелохнув при этом иголку. Если иголка шелохнется, раздастся сигнал зазвенит колокольчик. Значит, задача не выполнена.

«ВОРОНЯТА»

Поставить на стол 3-5 широкогорлых бутылок . Возьмите для игры бутылки из-под сока. На горлышки бутылок наденьте сделанные из бумаги головки воронят. Чтобы брошенный вами метко шарик попал в бутылку. «Кормить воронят» можно мелкими разноцветными пуговками; для каждого игрока пуговицы своего цвета. Броски делаются с расстояния 2-3 метра от стола..

«САМОЛЕТЫ»

Маленькие деревянные модели самолетиков укреплены на тросиках. Нужно точно суметь послать этот самолетик в цель, посадить на ангар. Малейшее отклонение от центра – и самолет не пройдет через ворота ангара .

«ПАРАШЮТИСТЫ»

Опустите свой десант точно заданное место. Парашюты можно сделать из бумаги, легкой ткани. К стропам из тонких нитей прикрепляется грузик. Подбросьте такой парашют вверх ,он раскроется и плавно снизится на стол. В центре стола лежит 50-сантиметровая мишень. На ней 3-4 вписанных друг в друга концентрических круга. На каждом – цифра; она обозначает , сколько очков получает тот, кто своим парашютом попал на один из кругов .

ВОЗДУШНЫЙ БИЛЛИАРД»

Устройство такого бильярда несложно. Рама и стойки для воздушного бильярда делаются из деревянных планок. Высота рамы 50-см. , длина 60- 70 см. К горизонтальной перекладине рамы на бечевке подвешиваются шары. К центру перекладины прикреплена деревянная стойка высотой 25-см. К ней привинчена подвижная рейка длиной 60 см. С ее конца на шнуре длиной 75 см. опущен ударный

шар. Этим шаром играющий должен попасть в шары бильярда, подвешенные к раме. Но ударный шар посылается не рукой. По нему бьют кием – короткой круглой палочкой.

Волшебная восьмерка.

Что развивает:

- **Интеллект** – процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры.
- **Мелкую моторику рук** – координацию глаз – рука, точные движения кистей рук и детских пальчиков.

Шуты и акробаты,

забавные буквята выступают на арене буквоцирка.

А – Арлекин,
О – Орлекин,
У – Урлекин,
Ы – Ырлекин
Э – Эрлекин,
Я – Ярлекин,
Е – Ерлекин,
Ю – Юрлекин,
И – Ирлекин.
Е - Ерлекин

Читайка на шариках.

Состав игры:

Четыре варианта игры «Читайка»(разной степени сложности):

- 1 – на желтых шариках (слова из двух, трех букв);
- 2 – на красных шариках (слова из трех, четырех букв);
- 3 – на зеленых шариках (слова из трех – шести букв);
- 4 – на голубых шариках (слова из трех – шести букв).

Игры с «ЧИТАЙКОЙ 1»

- Поиск шариков с одинаковыми буквами и слияниями;
- слоговое чтение;
- поиск группы слов по обобщающему слову.

Математические корзинки.

В игре развиваются:

- **Мелкая моторика руки** (ребенок манипулирует грибками и корзинками, обводит их карандашом, раскрашивает или заштриховывает изображение).
- **Сенсорные способности** (восприятие цвета);
- **Психические процессы** (внимание, память, мышление).

Счет – это сложный вид деятельности для малышей. П.э. дошкольникам трех – пяти лет лучше знакомиться с игрой «Математические корзинки 5». «Математические корзинки 10» - это развивающая игра для пяти – семилетних детей. Зверята – цифрята: Ежик – Единичка, Зайка – Двойка, Мышка – Тройка и другие помогут превратить обучение в увлекательную игру.

Двухцветный квадрат Воскобовича.

«Квадрат Воскобовича» – игра – головоломка на трансформацию фигур без нарушения целостности самой игры. У детей появляется возможность легко сделать из «Квадрата» персонажей каждой главы, а это чрезвычайно привлекательно для них.

Игры на трансформацию фигур важны для развития логического мышления и пространственного воображения, конструктивных умений и мелкой моторики руки. А как интересно для ребенка что –нибудь придумать и достаточно легко реализовать эти замыслы с помощью «Квадрат а Воскобовича».

Позрачная цифра.

Способствует развитию:

- Математических представлений о количестве, пространственных отношениях, классификации предметов по признакам, цифровом ряде, структуре цифры как знака; свойствах гибкости и прозрачности – непрозрачности.
- Психических процессов восприятия, внимания, памяти, логического мышления, воображения.

Счетовозик.

Арифметика в игре с помощью шнура.

Игра позволяет

НАУЧИТЬ:

- считать предметы по порядку;
- соотносить цифру и количество;

- составлять числа второго десятка;
- решать простые арифметические примеры.

РАЗВИТЬ:

- способность ориентироваться на плоскости;
- процессы внимания;
- память;
- мелкую моторику рук (координацию «глаз – рука», точные движения кистей рук и пальчиков).

Чудо – крестики 3.

- Оттенки цветов
- Форма
- Оригинальные предметные силуэты

Игра способствует:

- РАЗВИТИЮ воображения, творческих и сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).
- СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи).
- ТРЕНИРОВКЕ мелкой моторики руки, тактильно – осязательных анализаторов.
- ОСВОЕНИЮ количественного счета, пространственных отношений.

Кораблик «Брызг - брызг».

Игра способствует:

- Совершенствованию интеллекта: внимания, памяти, мышления, речи.
- Тренировке мелкой моторики рук.
- Развитию математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа.
- Развитию умения решать логико – математические задачи.

Геоконт.

- Силуэтное конструирование
- Работа с координатной сеткой
- Геометрия для дошкольников
- Логика, фантазия, творчество

Игра способствует:

- РАЗВИТИЮ сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины).
- СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ интеллекта (внимания, памяти, мышления, речи).
- ТРЕНИРОВКЕ мелкой моторики кисти и пальцев.
- ОСВОЕНИЮ геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.

- РАЗВИТИЮ творческих способностей.

«Прозрачный квадрат»

- это увлекательная игра и эффективное средство развития ребенка 3-9 лет.

Математика для дошкольников.

Игры с геометрическими фигурами способствуют успешному освоению детьми эталонов формы. Выполняя игровые задания, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество, знакомится с пространственными отношениями и величиной. Составление одной фигуры из нескольких помогает понять ребенку соотношение целого и части.

Совершенствование интеллекта. Сортировка прозрачных пластинок тренирует внимание. Конструирование различных фигур развивает мышление. В играх с «Прозрачным квадратом» совершенствуются память и воображение.

Развитие речи

«Прозрачный квадрат» - это игра, в которой формируются почти все виды речевой деятельности. Ребенок, играя, пересказывает сказочную историю. Придумывает описательный или сюжетный рассказы, доказывает правильность своих решений.

Развитие творческих способностей

Игра «Прозрачный квадрат» предоставляет огромные возможности детям и взрослым для реализации собственных творческих идей.

Правила конструирования квадрата

В играх необходимо соблюдать два правила:

- При складывании квадратов пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью.
- При наложении пластинок друг на друга не допускается совмещение цветных элементов.

Конструктор букв.

«Конструктор букв» - это игра-головоломка, которая будет очень полезна дошкольнику в период его знакомства с буквами.

Буква - сложный графический знак, несущий определенную смысловую нагрузку: обозначение звука. Осваивая чтение, ребенок учится соотносить каждый звук с определенным знаком, запоминает его, различает и выделяет характерные элементы буквы.

Несомненным достоинством игры «конструктор букв» является возможность проводить **тактильный и оптический анализ букв**, конструируя их из минимального количества элементов, своеобразных модулей («уголков», «воротиков», «стрелочек»). Детали конструктора можно накладывать на игровое поле, фиксировать эластичной тесьмой или шнуром.

Коррекционная практика.

Восприятие правильного начертания букв необходимо ребенку-дошкольнику в период, предшествующий чтению. Конструирование «правильной» и зеркально отраженной буквы поможет в логопедической работе с детьми.

Складывание букв из различных элементов конструктора, трансформация одной буквы в другую, замена модулей - все это помогает ребенку запоминать графический образ каждой буквы.

Кроме того, в играх с «Конструктором букв» ребенок-дошкольник:

- **Совершенствует интеллект** (психические процессы внимания, памяти, мышления);
- **Развивает мелкую моторику и координацию движений пальцев рук.**

«Филькина грамота» это очередная сказочная история из их жизни обитателей волшебного Фиолетового Леса и, одновременно, инструкция к игре «конструктор букв», Она поможет превратить сложный для дошкольников материал в увлекательную и интересную игру, не требующую дополнительных стимулов или принуждения. Взрослые только читают, а дети выполняют игровые задания.

Заключение.

В обучающих играх продолжается развитие интеллектуально – перцептивных способностей дошкольников, формируются наблюдательность, умение обследовать предметы, сравнивать их, подмечать незначительные различия в их признаках. Такие игры активно используются для создания мотивации к занятию и «открытия» нового знания.

Постепенно у детей формируется умение четко выполнять правила игр, действовать быстро, ловко, применяя накопленные двигательные умения и навыки. Старшие дошкольники могут самостоятельно организовывать игры и доводить ее до конца; играть в игры с элементами игры. Внимание взрослого направлено на воспитание у детей нравственных качеств : справедливого отношения к играющим сверстникам, умение поддержать и проявить взаимопомощь.

Игра, которую задумал педагог для воспитания ребенка, обязательно должна быть устремлена к «нравственному уроку», ибо, оторвавшись от него, она становится пустой забавой, способной на короткий срок занять, но не образовать ребенка. При этом игра должна оставаться игрой, иначе, превратившись преждевременно в урок, она вырождается в бездушное и механическое занятие, повторение того, что показывают старшие. Воспитатель должен провести ребенка между этими обеими крайностями.

Мастерство воспитателя состоит в том, что он- и творец и организатор детской игры. Его главная задача- овладеть правильной организацией игры как самостоятельности ребенка.

Материал детских игр должен быть достаточно простым и вместе с тем гибким,

чтобы его можно было упрощать и усложнять.

Таким образом, жизнь детей и взрослых в соответствии с программой определяется заранее продуманной организацией событий со сменой занятий и созданием условий для самостоятельного творчества детей.

Создание центров активности требует определенной организации помещения и обстановки, однако не налагает ограничений на игру детей и не привязывает определенных занятий к определенным центрам.

По нашему мнению такая игра высвобождает ресурсы самовыражения детей, способствует обучению каждого ребенка и, следовательно, становится важной частью педагогического процесса.

Список использованной литературы.

1. Воронова В.Д. «Творческие игры старших дошкольников» М., 1981г.
2. «Воспитание детей в игре». Под ред. З.А.Нефедовой. М. , 1983г.
3. Выготский Л.С. «Избранные психологические исследования» М. 1980г
4. Дыбина О.В. «Игровые технологии» М. , 2007г.
5. Запорожец А.В. «Психология и психология» М. 1966г.
6. Эльконин Д.Б. «Психология игры» М. 1978г.
7. Боголюбов В.И. «Педагогическая технология» С-П. 1991г
8. Аванесова В.Н. «Дидактическая игра и проблема обучения» М., 1979г.
9. Дьяченко О.М. «Развитие воображения дошкольника»-М., 1997г.
10. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников» М.
11. Аванесова В.Н. «Сенсорное воспитание в детском саду» М.,1981г