

*Присухина Ольга Валерьевна*

воспитатель

*Ракина Елена Викторовна*

воспитатель

*Яценко Ирина Яковлевна*

музыкальный работник

МБДОУ «Д/С КВ №67»

г. Белгород, Белгородская область

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ  
К ОБУЧЕНИЮ ГРАМОТЕ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ РАЗВИВАЮЩИХ  
ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА**

*Аннотация:* статья посвящена проблеме обучения детей грамоте. В заключение авторы приходят к выводу, что использование развивающих игр В.В. Воскобовича позволяет достичь высоких результатов в данном процессе.

*Ключевые слова:* начальная школа, обучение грамоте, Воскобович.

В настоящее время проблема подготовки детей к обучению грамоте является особо актуальной. Современная начальная школа требует от будущих первоклассников развитого фонематического слуха, умения производить звуковой и слоговой анализ слов, предложений, читать слова, простые предложения и тексты. Как свидетельствуют многочисленные психолого-педагогические исследования, у детей 4–6 лет появляется стремление к звуковому анализу речи. Независимо от того, учим мы их читать или нет, дети самостоятельно начинают усваивать отдельные буквы и складывать из них слова. Что бы избежать стихийности в усвоении грамоты, следует своевременно начинать организованное обучение. Возраст пятого-шестого года жизни является оптимальным для развития фонематического восприятия, подготовке дошкольников к обучению грамоте. И задача педагога на данном этапе – сформировать у детей способность

воспринимать и различать звуки речи, познакомить с такими понятиями, как «предложение», «слово», «слог», «буква», «звук».

Работа по развитию фонематических процессов во многом зависит от заинтересованности детей. Наиболее благоприятные предпосылки создаются в игре, как ведущей деятельности детей дошкольного возраста. В игре ребенок применяет разные роли. Игры помогают развивать память, внимание, мышление, эмоции, воображение. В играх ребенок взрослеет. Играя, ребенок наполняется позитивными переживаниями, которые останутся с ним на всю его жизнь. Включение в процесс обучения игр позволит поддержать интерес ребенка к обучению на протяжении всего занятия.

В настоящее время технологии, позволяющих полностью построить процесс совместной и самостоятельной деятельности в игровой форме, как этого требует новый стандарт, очень мало. Примером может служить игровая технология В.В. Воскобовича. Обучение с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича происходит через игровые ситуации. Игры прекрасно вписываются в образовательную деятельность и помогут решить задачи по формированию у дошкольников фонематического слуха, звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Принцип «сказочности», являющийся основой технологии, позволит преподносить учебный материал детям в увлекательной форме, охватывая не только область «Речевое развитие», но и все другие образовательные области в их тесном логическом единстве.

На начальных этапах обучения элементам грамоты детей знакомят со звуками. Причем изучение звуков следует начинать не в алфавитной последовательности, а начинать с гласных звуков, затем перейти к ознакомлению с согласными звуками. В этом поможет набор карточек «Забавные буквы» (образы букв). Где каждая буква представлена в форме циркового артиста, принявшего определенную позу. С помощью карточек дети лучше зрительно усваивают графические изображения гласных и согласных звуков. Знания детей о гласных (согласных)

---

звуках и буквах закрепляются в разнообразных играх с использованием карточек: «Какой это звук?», «Поймай звук».

При изучении гласных и согласных звуков так же поможет пособие «Складушки + CD». При помощи песенного материала закрепляется акустическое звучание звуков. Пособие «Складушки + CD» является хорошим материалом при отработке навыка слияния звуков в слоги и для развития фонематического слуха.

Задачи автоматизации звуков в речи, обучения детей чтению отлично решаются с помощью приложений к графическому тренажеру «Игровизору» на печатной основе «Лабиринты Букв. Гласные» и «Лабиринты Букв. Согласные». Путешествуя по лабиринтам букв, дети выполняют игровые задания «Кто быстрее дойдет до буквы?», «Найди буквы и составь (прочитай) слово», «Кто составит больше слов?», «Составьте предложение с найденными словами» и другие.

В период знакомства детей с буквами следует воспользоваться пособием «Конструктор букв». Он помогает понять взаимосвязь между звуками и буквой, формирует у ребенка правильный графический образ буквы, развивает фантазию и мелкую моторику. Этот необычный конструктор помогает запомнить буквы и дает возможность не только их увидеть, но и потрогать, и даже сделать собственными руками.

Большими помощниками в обучение слоговому чтению служат такие развивающие игры В.В. Воскобовича, как «Ромашка», «Яблонька», «Снеговик», «Парусник», «Читай-ка на шариках 1, 2», «Теремки Воскобовича». Эти игры учат дошкольников словотворчеству, формируют интерес к чтению, дети учатся конструировать слова; находить и группировать слова по обобщающему слову-признаку; делить слова на слоги и др. Для наглядного ознакомления с принципом слияния звуков в слоге, а затем и складывания слогов в слова рекомендуется использовать пособие «Теремки Воскобовича». «Теремки Воскобовича» так же помогут закрепить такие понятия как «твёрдый и мягкий звук», «глухой и звонкий звук». А специальная поисковая система для нахождения нужной буквы по цвету теремка и сундучка поможет развить память и мышление детей. На более

поздних этапах, когда дети овладевают навыками слогового чтения пособия «Читай-ка на шариках 1, 2» поможет тренировать навыки слитного чтения слов.

Задачей воспитателя является позаботиться об усложнении игр и расширении их вариативности. Вариантов использования игр В. Воскобовича много, игровые задания легко корректируются и на основе их, можно придумать свои игры. Таким образом предоставляется возможность реализации индивидуального подхода к каждому ребенку, закрепления одного и того же навыка через различные игровые материалы. Целесообразней начинать игры с простого манипулирования, а затем усложнять за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. Необходимо помнить, что игры не должны быть длительными по времени, их следует проводить в неторопливом темпе, что бы ребенок имел возможность понять задание, осознанно исправить возможную ошибку, необходимо добиваться активного речевого участия детей, игра должна быть заманчивой для ребенка, поэтому в ней могут присутствовать элементы соревнования. Таким образом можно обычное занятие можно превратить в занятие-путешествие или занятие-экскурсию. А образовательная деятельность такого рода вызовет огромный интерес у детей и способствует оптимизации процесса обучения.

Применение перечисленных игр в совокупности с игровым сюжетом и постепенным усложнением игрового материала позволит повысить интерес к заданиям у детей, что дает возможность продуктивно использовать время НОД. Играя, ребенок решает логические задачи с буквами, звуками и путешествует по лабиринтам, подходя к составлению слогов и слов, занимается словотворчеством. Системное применение игровых пособий, грамотное использование их в педагогической практике позволит решить конкретные образовательные задачи и обеспечит качество образовательного процесса.

Таким образом, использование развивающих игр В.В. Воскобовича позволит достичь высоких результатов в процессе формирования у дошкольников предпосылок к обучению грамоте и самой учебной деятельности.