**«Использование палочек Кюизенера и дидактических пособий в обучении грамоте дошкольников»**

**( Из опыта работы)**

Путь дошкольников к грамоте лежит через игры в звуки и буквы. Играми мы обеспечиваем повышение мотивации детей к обучению грамоте путём использования наглядного дидактического материала, развивая интерес ко всему происходящему, способствуем овладению элементами грамоты, которая будет являться «фундаментом» при обучении в школе.

Обучаясь чтению, ребенок овладевает совершенно новыми для него формами умственной и языковой деятельности, которые для дошкольника очень сложны. Он должен усвоить довольно сложную систему графических символов – букв, обозначающих звуки речи. Начиная осваивать азбуку, ребенок должен представлять, что такое звуки речи. Он должен научиться делить слово на слоги и звуки.  Он должен знать правила «озвучивания» буквосочетаний. Приобретая элементарные технические навыки чтения, ребенок должен научиться понимать значение и смысл письменных текстов.

Игра для ребенка дошкольного возраста – это основной вид деятельности.

Поэтому, на занятиях по обучению грамоте мною используются дидактические игры и упражнения для того, чтобы легче заинтересовать каждого ребенка, привлечь его внимание, организовав увлекательную ситуацию, создать стимул для подражания.

**Палочки Кюизенера**

Палочки «Кюизенера» являются многофункциональным пособием, которое можно применять не только в формировании элементарных математических представлений, но и в других направлениях деятельности.

В процессе обучения грамоте детей я использую палочки в предметно - схематических моделях, при формировании представлений о слове и предложении, не зная букв можно составить предложение, при конструировании букв, делении слов на слоги, выделении ударного слога.

Игры: «Посчитай слоги», «Ударный слог», «Составь схему предложения»

«Сложи букву»







**Перфокарты  
Задачи:**  
- совершенствовать фонематическое восприятие, навыки звукового и слогового анализа слова, предложений, чтения слов, предложений;  
- развивать графические навыки.  
Дидактические игры: «Найди букву», «Найди картинку», «Твердый-мягкий»,  
 «Подбери звуковую схему», «Найди место звука в слове», «Посчитай слоги»,  
 «Подбери картинку к слогу», «Подбери слог к картинке», «Найди схему предложения»

****

****

Пособие «Прочти слог» (на деревянной основе)

**Цель**: совершенствовать умение составлять и читать слоги.



Игра «Какая буква «живёт в слове»

**Цель:** развивать фонематический слух, закреплять знания об изученных буквах, учить отгадывать загадки. ( ЛИСА- буква И, А)

Игра «Слоговой стаканчик»

**Цель**: совершенствовать умение читать слоги.





Пособие «Звукозаврики»

**Цель:** Развитие у детей старшего дошкольного возраста фонематического слуха и фонематического восприятия.

У каждого *«Звукозаврика»* ротики разных цветов: красный, синий, зеленый.

На первом этапе проходят игры на определение гласных и согласных звуков.

***«Поймай звук»***

Воспитатель называет уже знакомые детям звуки, дети должны правильно определить гласный или согласный звук назван:

если гласный звук, ротик открывает *«Звукозаврик»* с красным ротиком - *«ловит звук»*,

если звук произносится согласный, ротик открывает *«Звукозаврик»* с синим ротиком.

***«Поймай первый звук в слове»***

Воспитатель называет слова, дети должны выделить первый звук в слове и определить, какой он:

если звук гласный, дети *«ловят»* его *«Звукозавриком»* с красным ротиком,

если согласный - то «Звукозавриком с синим ротиком.

***«Поймай последний звук в слове»***

Воспитатель называет слова, дети должны выделить последний звук в слове. Правила те же.

На втором этапе проходят игры на определение согласных твердых и мягких звуков.

***«Поймай мягкий и твердый звук»***

Принцип игры тот же. Только понадобятся *«Звукозаврики»* с синим и зеленым ротиками. Воспитатель произносит согласные звуки твердые и мягкие, а дети должны правильно *«поймать»* звук соответствующим *«Звукозавриком»*.

Усложнение.

***«Поймай мягкий и твердый звук в слове»***

Воспитатель дает установку на определенный согласный звук, произносит слова. Дети *«ловят»* *«Звукозавриками»* мягкий и твердый звуки.

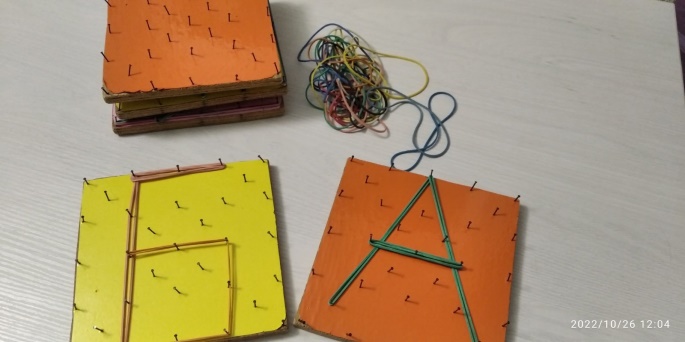




Игра «Напиши букву»

**Цель:** закрепить графический образ изученных букв.





Игра «Весёлый поезд»

**Цель:** учить определять количество слогов в слове.



Игра для ребенка - это возможность самовыражения, самопроверки, самоопределения.

Игровая ситуация требует от каждого, включенного в нее, определенной способности к коммуникации, способствует сенсорному и умственному развитию, помогают закрепить и обогащать приобретенные знания, на базе которых развиваются речевые возможности.

Педагог, работающий с детьми, должен заинтересовать воспитанников, донести до них информацию в той форме, в которой они способны воспринимать ее с учетом своих возрастных и индивидуальных возможностей.

Именно поэтому использование игровых приемов в процессе обучения грамоте является одним из основных требований в работе с дошкольниками и позволяет поддерживать интерес детей к данному разделу обучения, помогает избежать школьных трудностей и повысить речевые и интеллектуальные возможности детей.