**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 26 «Калинка» г.Павлово**

Творческий конкурс для педагогов

**«Сделаем сами своими руками»**

мультимедийное пособие и

демонстрационный наглядный

материал по грамоте:

«Удивительные слоги»

**Выполнили:** воспитатели высшей категории Катютина И.В., Горшкова М.В.

г. Павлово 2021 год

**П О Я С Н И Т Е Л Ь Н А Я З А П И С К А**

**к пособию: «Удивительные слоги»**

**Вид: авторская работа, развивающая игра.**

**А К Т У А Л Ь Н О С Т Ь**

В настоящее время в связи с введением ФГОС выдвигается на первый план развивающая функция образования, обеспечивающая становление личности ребенка и его всестороннее развитие. Но с каждым годом увеличивается количество детей, страдающих нарушениями речи. У большинства из них присутствует нарушение слоговой структуры слова. Если нарушение вовремя не исправить, то в дальнейшем это может привести к негативным изменениям в развитии личности ребенка: формирование замкнутости и закомплексованности, что будет мешать ему не только в общении со сверстниками и взрослыми, но и в в успешном обучении в школе. Это ориентирует педагога на создание инновационных игр и упражнений для овладения элементарными навыками слогового анализа и употребления слов различной слоговой структуры в активной речи; развития индивидуальных особенностей ребёнка. Являясь ведущей игровой деятельностью, игра в наибольшей степени способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов. Мультимедийные игры – пособия являются более современным подходом в образовании, так как они вызывают у детей повышенный интерес, положительные эмоции, помогают концентрировать внимание на учебной задаче, которая становится не навязчиво извне, а желанной, личной целью.

**Цель:** формирование и закрепление представлений о слоговой структуре слова у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи для педагога:**

**Образовательные:**

-называть и определять количество слогов в словах;

-подбирать слова к слоговым схемам;

-находить картинки с одинаковым слогом в начале, в середине, в конце слова;

-видоизменять слово, прибавляя к нему один, два, три слога. **Развивающие:**

-развивать внимание, произвольность, восприятие, память, мышление и воображение;

-развивать умение у детей анализировать, сравнивать, делать выводы;

-развивать связную речь детей.

**Воспитательные**:

-воспитывать самостоятельность и самоорганизацию в игре, целеустремленность, доведение начатого до конца, усидчивость.

**Игровая задача для ребенка**: мотивация активности ребенка в игре – помоги Шапокляк и крысе Лариске разобраться с удивительными слогами.

**Правила игры:**

***1 вариант***: «Угадай, сколько слогов в слове?»

Игрок выбирает картинку и ведет ее на первый (второй, третий) этаж дома в соответствии с количеством слогов в данном слове. Выигрывает тот, кто правильно разместил картинки по этажам. В завершении игры появляется Шапокляк с крысой Лариской и по методу: «Рояль в кустах» проверяет работу ребенка с помощью слоговых схем.

***2 вариант***: «Подбери слово с указанным количеством слогов»

Игрок выбирает картинку и размещает ее на один из этажей домика в соответствии с количеством слогов и указанной схемой этажа. Так же как и в первом варианте игры для проверки появляется Шапокляк с крысой Лариской. Выигрывает тот, кто безошибочно расположил все картинки.

***3 вариант***: «»Найди картинки с одинаковым слогом в начале (середине, конце) слова»

Игрок выбирает 2 картинки, начальное и видоизмененное слово, и располагает их на определенный этаж в соответствии с заданием. На первый этаж – картинки с одинаковыми слогами в начале слова, на второй – с одинаковыми слогами в середине слова, на третий – картинки с одинаковыми слогами в конце слова. Выигрывает тот, кто разместил картинки в соответствии со схемами этажа домика.

***4 вариант:*** «Придумай новое слово, прибавляя к нему еще 1, 2 слога»

На первый этаж здания игрок располагает картинки одно либо двучастных слов, добавляя к ним всего один слог. На втором этаже игрок располагает картинки слов, добавляя к ним по два слога. А на третьем этаже – выполняет задание: читает ребус поговорки с помощью мнемотаблицы.

Выигрывает тот, кто правильно выполнит задание в соответствии с указанными схемами на этажах домика и расшифрует мнемотаблицу: «Кошка на окошке шапку шьет, мышка в сапожках избушку метет».

**Методические рекомендации по применению представленной работы в образовательной деятельности:**

* Использование игры в ООД для закрепления знаний детей по теме, на вечерах встреч с родителями, для индивидуальной работы с детьми по желанию, для тематических вечеров, развлечений и т.д.
* Любимую игру ребенок может запускать самостоятельно, играя со сверстниками и взрослыми.
* Использование новых непривычных приёмов объяснения и закрепления, тем более в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное.
* Осваивая детские электронные энциклопедии, дошколята активны. За счёт высокой динамики эффективно проходит усвоение материала, тренируется память, развивается воображение и творческие способности.

**Методы**: демонстрация игры взрослыми;

совместная игра педагога и детей

(на правах ведущего, затем партнера);

напоминание; наблюдение за самостоятельными играми детей;

прием взаимообучения в игре;

введение новых правил в игру;

беседа об изменениях содержания игры;

придумывания детьми новых вариантов игры;

введение арбитров (судей);

создание проблемно – игровых ситуаций.