

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Цель: использование постоянно приобретаемых в жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Задачи :

- помочь детям с легкостью воспринимали окружающий их мир, научить адаптироваться в любых ситуациях и идти к поставленной цели с желанием победить;
- выявить и изучить накопленный опыт по теме;
- изучить передовые практические методики;

На современном этапе развития нашей цивилизации на детей обрушивается океан информации. Как успеть принять, обработать и применить такое количество информации? На сегодняшний день в современном образовании всё чаще говорят о функциональной грамотности дошкольников. И новыми главными качествами личности нового дошкольника являются инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, которые формируются в условиях детского сада.

Мы знаем, что **функциональная грамотность** - это способность человека вступать в отношения с внешней средой, быстро адаптироваться в ней. Важнейшей задачей детского сада является – формирование грамотных людей. Основы функциональной грамотности закладываются в дошколе.

Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Нам остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности. Воспитатель, как наставник, должен обеспечить атмосферу доброжелательности, поддержки ребёнка, даже если он совершил ошибку. Дети не только познают какой - либо предмет, но и осваивают навыки учебной деятельности: определяют задачу, направление поисков, оценивают результат.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Но, если участник дидактической игры не овладевает знаниями, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата. Например, в дидактической игре «Мир в цвете», которую применим на занятиях по ФЭМП, каждый играющий должен поместить на игровом поле предметы определенного цвета. Успешное выполнение игровых действий позволяет выявить мне, научился ли ребенок различать цвета, находить по этому признаку предметы. Так же на занятии по математике используем следующие игры:

1. "Убери лишнюю фигуру"
2. "Продолжи ряд"
3. "Чудесный мешочек"
4. "Как было?"
5. "Графический диктант"
6. "Разложи по коробочкам"

На занятиях по основам грамоты, также используем дидактические игры. При использовании игр на занятиях у детей тренируется внимательность, усидчивость, сообразительность. Им легче запоминать согласные и гласные звуки, мягкие и твердые, глухие и звонкие, их отличительные особенности. Например я использую такие игры :

«Ворота»

Цель: Упражнять детей в различении гласных и согласных звуков.

Называем звуки, если это согласный звук – руки на столе вместе (есть преграда). Если гласный звук – дети ставят руки на локти (нет преграды) .

«Подними нужную карточку»

Цель: Учить детей различать гласные и согласные звуки.

Произносим звук, а дети на слух определяют гласный это звук или согласный (твердый, мягкий). Дети поднимают карточку того цвета, каким обозначают этот звук.

"Распознай звук"

При изучении нового звука, произносим различные слова. Например, мы учим звук А. Если дети слышат в слове этот звук, то хлопают, если нет - то топают.

«Назови слова»

Цель: Продолжать учить детей называть слова с заданным звуком.

Предлагаем детям назвать слова с определенным звуком. За каждый правильный ответ дети получают звездочку.

«Кто придумает конец, то и будет молодец».

Цель: Развивать речевое внимание и речевой слух детей.

Предлагаем детям закончить фразу.

Солнце светит очень ярко,

Бегемоту стало (жарко) .

Вдруг небо тучей затянуло,

Из тучи молния (сверкнула) .

Я сегодня утром рано

Умывалась из под (крана) .

Наша старшая сестра

Вяжет с самого (утра) .

Мы с Тamarой ходим парой,

Санитары мы с (Тamarой) .

Я не бегаю к врачу,

Я сама его (лечу) .

Мы не ели, мы не пили,

Бабу снежную (лепили) .

«Назови последний звук слова»

Цель: Развивать фонематический слух детей.

По очереди вызываем детей, показываем картинки. Вызванный ребенок называет предмет, выделяя при этом последний звук и произносит его изолированно (шарrrr – звук [p]) .

На занятиях по ознакомлению с окружающим миром и экологии мы учим детей распознать все, что происходит вокруг нас. И чтобы детям было интереснее и легче воспринимать полученные знания, я использую следующие игры:

«Угадай, что в мешочке?»

Цель: Учить детей описывать предметы, воспринимаемые на ощупь и угадывать их по характерным признакам.

Дидактический материал: Овощи и фрукты характерной формы и различной плотности: лук, свекла, помидор, слива, яблоко, груша и д.р.

Методика проведения: Играть нужно по типу игры «Чудесный мешочек». Дети нащупывают предмет в мешочке, прежде чем его вынуть, необходимо назвать его характерные признаки.

«Выбери нужное»

Цель: Закреплять знания о природе. Развивать мышление, познавательную активность.

Дидактический материал: Предметные картинки.

Методика проведения: На столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты, кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.

«Что из чего сделано?»

Цель: Учить детей определять материал из которого сделан предмет.

Дидактический материал: деревянный кубик, алюминиевая мисочка, стеклянная баночка, металлический колокольчик., ключ и т.д.

Методика проведения: Дети вынимают из мешочка разные предметы и называют, указывая, из чего сделан каждый предмет.

«Воздух, земля, вода»

Цель: Закреплять знания детей об объектах природы. Развивать слуховое внимание, мышление, сообразительность.

Дидактический материал: Мяч.

Методика проведения:

Вариант 1. Воспитатель бросает мяч ребенку и называет объект природы, например, «сорока». Ребенок должен ответить «воздух» и бросить мяч обратно. На слово «дельфин» ребенок отвечает «вода», на слово «волк» - «земля» и т.д.

Вариант 2. Воспитатель называет слово «воздух» ребенок поймавший мяч, должен назвать птицу. На слово «земля» - животное, обитающие на земле; на слово «вода» - обитателя рек, морей, озер и океанов.

«Живое – неживое»

Цель: Закреплять знания о живой и неживой природе.

Дидактический материал: Можно использовать картинки «Живая и неживая природа».

Методика проведения: Воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

«Закончи предложение».

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что...», «Дети надели панамы потому что...», «Идет сильный снег потому, что наступила...»

«Найди предмет той же формы».

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

Также не забываем о **играх - лабиринтах**. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата. Предлагаемые игры-лабиринты могут стать частью занятий по математике, обучению грамоте, письму, ознакомлению с окружающим миром, экологией. Такой материал можно включать в основную часть занятия по формированию элементарных математических представлений или использовать в конце его, когда наблюдается снижение умственной активности детей.

Занимательные игры-лабиринты используем для организации самостоятельной деятельности детей. Поиск правильного пути в лабиринте - прекрасная тренировка памяти, логики, внимания, сообразительности, мелкой моторики руки ребенка. Основная цель игры – проверить умения и навыки учащихся по данной теме. Лабиринт рассчитан на самостоятельное решение заданий. В результате верного выполнения задания ученик выходит из лабиринта. Особенности игр-лабиринтов таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад занятия. В отношениях "взрослый-

ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

На занятиях в ходе выполнения заданий игры-лабиринта дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результате, проявляя при этом творчество. Такая работа активизирует мыслительную деятельность ребёнка, развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он не трудился.

Предлагаем малышам помочь сказочным героям выбраться из лабиринтов. При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

Например, используем такие задания:

«Детектив сказок»

На плакате записаны ключевые слова разных сказок по группам. А можно и просто перечислять эти слова вслух по блокам, соответствующим одной сказке. Хорошо, если все сказки будут подобраны либо по одной тематике, либо по одному автору – так детям будет легче отгадывать. Дети по каждому набору слов должны отгадать название сказки.

Вот несколько примеров ключевых слов и названий сказки:

- ласточка, крот, нора, полевая мышь – «Дюймовочка»;
- крапива, терпение, кольцо – «Дикие лебеди»;
- девочка, мальчик, роза, лед, снег – «Снежная королева» и т.д.

«Знаток сказок»

Ведущий (взрослый) выразительно читает отрывок из сказки. Все участники игры должны угадать сказку. Первый угадавший получает +1 балл. Игру важно заранее ограничить максимальным количеством баллов или количеством отрывков. Победитель – набравший наибольшее количество баллов. Эту игру можно немного менять. Например, читать слова сказки в разбивку или в обратном порядке.

«Вещи из сказок»

Нужно подготовить картинки тех вещей – предметов, которые являются символами разных сказок. Можно, чтобы это были и не картинки, а просто предметы. По этим вещам дети должны угадать сказку. К примеру:

- горошина – «Принцесса на горошине»;
- зонт – «Оле-Лукойе»;
- яйцо – «Курочка Ряба» и т.д.

«Сказочные заклинания»

Участники игры вспоминают по очереди заклинания из сказок. Выигрывает тот, кто вспомнил больше всех. Можно также предложить детям составить свое сказочное заклинание. На этом этапе игры выигрывает тот, чье заклинание наберет больше голосов от всех детей.