

Развивающие игры В.В. Воскобовича в речевом развитии дошкольников

Старший воспитатель Клюквина Е.А.
МДОУ «Детский сад «Малыш»

Согласно Федеральному государственному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО): «Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки к обучению грамоте».

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования на первое место ставит индивидуальный подход к дошкольникам и игру, в которой происходит сохранение само ценности дошкольного детства.

Всем известно, что для детей, а особенно для детей дошкольников, самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры. Очень важно предоставить ребёнку как можно больше возможностей для самостоятельных наблюдений и исследований окружающего его мира, используя при этом самые разнообразные виды развивающих игр для детей

Игры очень важны для становления и развития личности ребёнка, поскольку являются не только инструментами его самовыражения, но, также, и способом познания окружающего мира и адаптации к нему.

Ценность развивающих детских игр состоит в том, что они быстро и эффективно позволяют достичь желаемых результатов, не утомляя при этом ребёнка.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича.

Развивающие игры имеют ряд особенностей:

- широкий возрастной диапазон участников игр;
- многофункциональность. С помощью игр можно решать множество образовательных задач;
- вариативность игровых заданий и упражнений;
- творческий потенциал каждой игры.

Одной из трёх больших групп, которые включает технология «Сказочные лабиринты игры», является группа **игр с буквами, звуками, словами и слогами**.

К ним относятся: «Теремки Воскобовича», «Складушки», «Читай-ка на шариках — 1, 2», игры-эрудиты: «Яблонька», «Ромашка», «Снеговик», знаковые конструкторы «Шнур-малыш», «Шнур-затейник», «Геокопт», «Конструктор букв».

В этих играх ребёнок решает логические задачи с буквами, составляет слоги, слова, занимается **словотворчеством**.

Игры способствуют развитию речи и интеллекта, в процессе игр происходит знакомство с орфографией, расширяется словарный запас, совершенствуется звукопроизношение, ребёнок учится делать звуковой анализ, знакомится со словообразованием.

Подготовка к обучению ребёнка чтению идёт в три этапа:

- ***Первый этап***

Знакомство со звуками и буквами. Гласные и согласные буквы. Разделение согласных звуков на твёрдые и мягкие, звонкие и глухие.

- ***Второй этап***

Знакомство со слогами. Слияние букв.

- ***Третий этап***

Слоговое чтение. Чтение простых слов.

«**Теремки Воскобовича**» – это самая популярная игра. Выглядит она очень просто. Есть кубик, на гранях которого нарисованы буквы, обозначающие гласный звук (на пяти гранях – буква и ее образ, на шестой – подсказка, где какая буква находится), и есть теремок – квадратная коробочка с согласными и окошечками на гранях. Кубик вкладываем в теремок, согласный оказывается рядом с гласным – получается слог. Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слог. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова. Всего в комплекте Воскобовича 12 деревянных теремков (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых), а также 12 картонных кубиков с гласными на гранях (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых).

Буквы на гранях не простые. У каждой свой образ. Например, гласные буквы представляет шут. В позе буквы А – Арлекин. Если шут представляет букву О, то его зовут Орлекин. А если У? – Урлекин. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин – сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаком.

В процессе знакомства с игрой «Теремки» решаются следующие задачи:

- знакомство с буквами, звуками,
- различение твердости-мягкости, звонкости-глухости;
- составление слогов, освоение слияния звуков в слог;
- знакомство с орфографическими исключениями русского языка;
- конструирование слов и простых предложений;
- использование моделей гласных и согласных букв при составлении слов;
- развитие внимания, памяти, мышления.

Не менее интересной является игра «**Складушки**».

«Складушки» — это игра, предназначенная для обучения детей 3—4 лет чтению по складовой системе. Рисунки, стихи, музыка иллюстрируют складовую систему обучения. Вместе с ребенком вы рассматриваете рисунки на карточках,

читаете стихи, придумываете сказку, поете песенки, которые ребенок помогает подпевать. Эти смешные песенки детям, как правило, нравятся, и они довольно быстро запоминают их.

К играм, помогающим педагогу добиваться высоких результатов, можно отнести **игры-эрудиты**: «Яблонька», «Снеговик», «Ромашка».

Игра состоит из деревянного макета яблони (снеговика, ромашки, парусника). На макете большими буквами написано слово. Например, «ЯБЛОНЬКА».

Около каждой буквы есть металлическая кнопка с дырочкой. В серединке звездочка с такой же кнопочкой. Звездочка будет заменять любую букву алфавита. К игре прилагается шнурок. Ребенок продевает шнурок сквозь отверстия, закручивает его вокруг отдельной буквы и из таких букв составляет слова. С помощью указанного в инструкции списка подбирает слова со «звездочкой» и придумывает свои слова.

«Игровизор». В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» позволяет избавиться от многочисленных раскрасок, прописей, книжек с заданиями. В комплект игры входят разнообразные приложения. Под прозрачную пленку подкладываются обучающие лабиринты. На каждую букву есть свой лабиринт. «Гуляя» маркером по лабиринтам, ребенок знакомится с буквами, собирает их, составляет из них слова. Неправильный путь в лабиринте можно просто стереть и проложить новый.

«Читай-ка на шариках» повышает интерес к чтению, даёт возможность сформировать навыки смыслового чтения.

Такая работа позволяет не только сформировать навык чтения, но и решить коррекционные задачи. Игра способствует развитию внимания, памяти, активизирует познавательные процессы обучающихся.

Варианты использования:

1. Прочитать слова на шариках, загибая и разгибая уголки квадратов.
2. Найти слова с определенным слогом.
3. Загадываем загадку, ребенок находит слово, которое является отгадкой.
4. Прочитать слова, которые начинаются на согласную (гласную).
5. Прочитать слова, которые состоят из одного (двух) слогов.
6. Найти названия зверей, птиц, игрушек и т.д.
7. Найти имена людей (мальчиков, девочек)

Игра «Читай-ка на шариках» развивает:

- формирование интереса к чтению;
- различение звонких, глухих согласных звуков;
- звуковой анализ слов;

- деление слов на слоги и произвольные части;
- слоговое чтение;
- конструирование и чтение слов, словотворчество;
- внимание, память, воображение, мышление;
- мелкую моторику рук.

«**Конструктор букв**» развивает воображение, внимание и память, делает ум гибким, учит анализировать и логически мыслить, тренирует мелкую моторику, координацию «глаз-рука», и помогает интересно, необычно и полезно разнообразить досуг ребенка. С помощью игры «Конструктор букв» ребенок освоит моторный образ буквы, научится проводить ее тактильный и оптический анализ.

Эта игра позволяет из семи видов элементов сконструировать любую букву алфавита. Элементы можно прикреплять на игровом поле эластичным шнуром (пришнуровывать), можно выкладывать на столе. Такое конструирование помогает ребенку запомнить моторный образ буквы и в дальнейшем не путать П и Н, Б и В, С и О.

«**Шнур-затейник**». Основа игры представляет собой дощечку 24x12 см с выпуклыми дырочками-кнопками. В комплекте 3 шнура – красный, зеленый и синий. Они петляют по доске и «рисуют» на ней замысловатые узоры, цифры, буквы и целые слова.

При «вышивании» слов из каждого получается одна буква, а значит, максимальная длина слова на дощечке — 3 буквы.

С помощью игры «**Шнур-малыш**» вы можете проводить своеобразные графические диктанты. «Шаг» влево, вправо, вверх, вниз, и на игровом поле появятся дорожки, узоры и оригинальные изображения из шнура.

«**Забавные буквы**» — это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя — Орлекин, У — Урлекин, также существуют Эрлекин, Ырлекин, Ерлекин, Ёрлекин, Юрлекин, Ярлекин, Ирлекин.

С помощью этих карточек ребенок в игровой форме познакомится со звуковым анализом слов, научится анализировать, сравнивать и сопоставлять.

В комплект «Коврограф» входят «**разноцветные верёвочки**». С этими нехитрыми приспособлениями можно играть во множество игр. Можно просто выкладывать буквы и слова.

Каждая игра технологии обязательно имеет свою сказку, но дети очень любят придумывать свои сказки к играм. Придумывание собственных небольших сказок — отличная тренировка для развития речевых навыков и логического мышления.

Таким образом, используя развивающие игры Воскобовича В. В., можно добиться положительного результата в речевом развитии детей и обучении чтению.