**

**В ФГОС ДО одной из задач речевого развития является**:

**- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте**

На этапе завершения дошкольного образования необходимо:

* Завершить автоматизацию правильного произношения звуков всех групп в свободной речевой деятельности
* Закрепить навыки слогового анализа и синтеза слов, состоящих из одного, двух, трех слогов
* Закрепить представления о гласных и согласных звуках, их отличительных признаках
* Упражнять в различении гласных и согласных звуков, в подборе слов на заданные гласные и согласные звуки
* Закрепить представления о твердости-мягкости, глухости-звонкости согласных звуков
* Совершенствовать навыки звукового анализа и синтеза слов из трех- пяти звуков
* Совершенствовать навык осознанного чтения слов, простых предложений

В ФГОС ДО выделены социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка

- ***целевые ориентиры:***

* ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки грамотности

Целевые ориентиры Программы выступают основаниями преемственности дошкольного и начального общего образования и предполагают формирование у детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения ими дошкольного образования.

**ПОДГОТОВКА ДЕТЕЙ К ШКОЛЕ**

**Игры по обучению грамоте**

**для детей 6-7 лет**

**Игра «Где наш дом?»**

*Цель:* развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (кот, лук, зонт, слон, юла, клоун, робот, кукла, кубики, машина, самолет, посуда), три домика с цифрой на каждом (1, 2 и 3).

 *Описание*: ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество слогов в произнесенном слове и ставит картинку в домик с цифрой, соответствующей числу слогов в слове. За каждый правильный ответ ребенок получает очко. Выигравшим считается тот, кто наберет большее количество очков

**Игра «Зашифрованная азбука»**

*Цель*: закреплять знание алфавита и его практическое применение.

*Описание*: взрослый выбирает несколько наиболее часто встречающихся в словах букв алфавита, каждой из них присваивает свой номерной знак. Например:

А О К Т С И Н Л Д М

1  2 3 4  5 6 7  8 9 10

Взрослый показывает ребенку, как можно записывать слова, заменяя цифрами: 9 2 10 (дом), 5 6 8 1 (сила) и т. п. Пронумеровать все буквы алфавита. Предложить ребенку поиграть в «разведчиков», посылая друг другу зашифрованные письма.

**Игра «Построим пирамиду»**

****

*Цель:*развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* на бумаге нарисована пирамида, основание которой состоит из пяти квадратов, выше - четыре квадрата, затем - три; картинки с изображением различных предметов, в названии которых пять, четыре, три звука (например: арбуз, банан, груша, вилка, замок, лиса, слон, зонт, стул, лук, сыр, дом).

*Описание*: взрослый предлагает детям заполнить пирамиду. Среди выставленных на наборное полотно картинок надо найти сначала те, в названиях которых пять звуков, затем четыре и три. Ошибочный ответ не засчитывается. Правильное выполнение задания поощряется фишкой.

** Игра «Стол находок»**

*Цель:* учить выполнять звукобуквенный анализ слов.

*Игровой материал и наглядные пособия*: предметные картинки с названиями предмета, изображенного на картинке, но в каждом слове не хватает одной согласной (например: тиг вместо тигр), набор букв.



*Описание*:

взрослый показывает детям картинки с подписями и говорит, что некоторые буквы в словах потерялись. Необходимо восстановить правильную запись. Для этого нужно обратиться в «стол находок», куда попадают все потерянные вещи. Ребята по очереди называют картинку, определяют в подписи недостающую букву, берут ее в «столе находок», ставят на место.

**Игра «Как их зовут?»**

**

*Цель*: развивать умения определять первый звук в слове, составлять из букв слова.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (из начальных букв их названий будет составлено имя мальчика или девочки); карточки с буквами.

*Описание*: взрослый показывает картинки с изображениями мальчика и девочки и говорит, что придумал им имена. Дети могут отгадать эти имена, если выделят в названиях картинок первые звуки и заменят их буквами.

Дети называют предметы, изображенные на картинках и выделяют первый звук в слове. Затем берут соответствующую букву из разрезной азбуки и заменяют ею картинку. Можно устроить соревнование между двумя командами: одна команда отгадывает имя девочки, другая - имя мальчика.

Выигрывает та команда, которая первой составила имя.

*Примерный материал*: лодка, ослик, рак, астра; шар, улитка, ружье, аист.

**Игра «Поезд для зверей и птиц»**

*Цель:* развивать умение подбирать слова с заданным количеством слогов, автоматизировать в речи разные группы звуков.

*Игровой материал и наглядные пособия*:

три вагона, на каждом из которых графическое изображение слогового состава слов (первый вагон - один слог, второй - два слога, третий - три слога); карточки с изображениями животных.

*Описание*: взрослый говорит, что зверей нужно доставить в зоопарк. Предлагает определить, каких зверей, в какой вагон можно посадить. Дети по порядку берут карточки с изображением

животного, произносят название по слогам и определяют количество слогов в слове. По количеству слогов они находят вагон для названного животного и кладут картинку.

*Примерный материал:* слон, верблюд, тигр, лев, медведь, крокодил, носорог, волк, лиса, жираф, лось, шакал, заяц, ворона, воробей, грач, ласточка и др.

*Усложнение:* выбрать животных с автоматизируемым звуком, например, «Р».

В этом случае в вагоне машиниста Клоуна размещается буква Р.

**Игра «Рассыпанные буквы»**

****

*Цель*: развивать умения составлять слова из данных букв, выполнять звукобуквенный анализ.

*****Игровой материал и наглядные пособия*: звуковые пеналы по количеству детей.

*Описание*: взрослый называет буквы, дети берут их из пенала и составляют слово. За правильно составленное слово ребенок получает одно очко (фишку).

Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее количество очков.

**Игра «Цепочка»**

*Цель:* развивать умение подбирать слова по одному слогу.

*Описание*: взрослый произносит: «окно». Дети делят это слово на слоги. Далее дети подбирают слово, которое начинается с последнего слога в слове «окно» (но-ра). Затем придумывают новое слово, начинающееся слогом ра (ра-ма) и т. д. Выигравшим считается тот, кто последним закончил цепочку и больше всех назвал слов.

**ОК-НО НО-РА РА-МА**

**Игра «Помоги Буратино»**

*Цель:* закрепить умение выделять гласные и согласные звуки (твердые и мягкие) в начале слова.

*Игровой материал и наглядные пособия:* три домика разного цвета (красный – для гласных звуков, синий – для твердых согласных, зеленый – для мягких согласных).

*Описание*: к детям приходит в гости Буратино. Он поступил в школу и просит проверить его домашнее задание: в красный домик Буратино сложил картинки с гласными звуками, в синий - с твердыми согласными, в зеленый – с мягкими согласными. Проверить, все ли картинки разложены верно. Ребенок берет по одной картинки и проверяет правильность выполнения задания.

Намеренно можно перепутать звуки, в домик с согласными положить несколько гласных и наоборот. Когда все ошибки будут исправлены, Буратино прощается и идет в школу.

*Примерный материал:* Звуки в начале слова (гласные – **О**сы, **И**ндеец, **У**тка, **А**рбуз; твердые согласные – **Б**анан, **Р**оза, **М**айка, **К**укла; мягкие согласные – **П**ингвин, **Л**иса, **М**едведь, **Б**елка).

**Игра «Расшифруй слова»**

****

*****Цель*: развивать навыки чтения и звукобуквенного анализа, внимание, память.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с заданиями, карточки с картинками и карточки с буквами.

*Описание*: взрослый предлагает детям прочитать слово на карточке, расположив буквы по порядку в соответствии с цифрами. Прочитав слово, ребенок подбирает к нему подходящую картинку.