

«Игровые технологии как средство диагностики знаний по грамоте детей старшего дошкольного возраста»

Савельева Н. А.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования г. Ульяновска «Центра детского творчества №2», г. Ульяновск.

Аннотация. В данной статье представлен мониторинг уровня знаний старших дошкольников по дополнительной общеразвивающей программе «Ступеньки знаний» блока «Грамота». Материал разработан с применением одной из ведущих технологий – игровой, предполагает дистанционную форму проведения, разработан электронный вариант проведения данной диагностики.

Ключевые слова. Игровые технологии, мониторинг, уровень знаний, речевое развитие, звук, слог, слово, предложение.

Овладение грамотой – важный этап дошкольного обучения дошкольников, диктующий необходимость использования современных педагогических, информационных средств обучения, с целью введения обучающихся в мир Грамматики во всех ее видах - чтении, письме, развитии речи.

Дошкольнику еще трудно понять и усвоить абстрактные, не встречающиеся в его практике, понятия. Применяя игровые технологии, мы создаём условия, в которых дети в адаптированной, игровой форме раскрываются в полной мере, что позволяет правильно оценить навыки и уровень усвоения программы [2].

Базой всего образовательного процесса в работе с обучающимися дошкольного возраста является игра. Она позволяет в наиболее доступной и привлекательной форме, достигнуть нового качества знаний, развивает логическое мышление, способствуя повышению качества образования дошкольников. Позволяет сделать образовательный процесс более разнообразным, познавательным, дифференцированным, индивидуальным, что существенно повышает мотивацию дошкольников к обучению и раскрытию уровня знаний и динамики их изменений, продиагностировать обучающихся в непосредственной обстановке [3].

Представляю вашему вниманию опыт применения **игровых технологий** в реализации дополнительной общеразвивающей программы «Ступеньки знаний». Блок «Грамота», данной программы, формирует предпосылки учебных умений и навыков: таких как, развитие фонематического слуха, звукового анализа слов различной структуры, начальные навыки чтения, состав предложения, графики письма, знакомство с буквами, их графическим написанием.

Овладение грамотой – важный этап дошкольного обучения дошкольников, диктующий необходимость использования современных педагогических, информационных средств обучения, с целью введения

обучающихся в мир Грамматики во всех ее видах - чтении, письме, развитии речи.

Игры и игровые упражнения используются как на занятиях, на всех его этапах, так и для контроля усвоенного материала и мониторинга состояния и результатов процесса обучения, своевременной корректировки общеразвивающей программы.

Особенно актуально использование их использование, как формы текущего контроля и промежуточного мониторинга. Игра позволяет увидеть предположительные результаты диагностики, заранее показав сильные и слабые стороны в знаниях, умениях, навыках обучающихся. А мы имеем возможность, с помощью одной игры «увидеть» результат усвоения нескольких программных задач [1].

Данный мониторинг предполагает дистанционное проведение, для этого заранее обучающимся распечатывается **перфокарта** с данными заданиями, в которых сам ребенок отмечает правильные варианты ответов, либо родитель помогает зафиксировать выбор ребёнка. Если происходит в учебном процессе это может быть взаимопроверка в парах либо проверено в игре самим ребенком.

Блок «Грамота» реализуется по 3 этапам:

1 этап. Развитие фонематического восприятия и навыка фонематического анализа и синтеза.

2 этап. Знакомство с буквами, их образом, отрабатываются первоначальные навыки чтения.

3 этап. Анализ предложений.

1 этап. Развитие фонематического восприятия и навыка фонематического анализа и синтеза.

На этом этапе выявляем умение слышать и определять неречевые звуки, определенный речевой звук, раскладывать слово на отдельные фонемы, определять их последовательность и количество, умение составлять слово из отдельных звуков, дифференцировать близкие в произношении по артикуляции парные звуки, выделять звук в зависимости от его характера, от положения в слове, от произносительных особенностей звукового ряда.

Последовательность овладения звуковым анализом, следующая:

Первые два направления подготовительные.

Первое направление - узнавание неречевых звуков

Определяем умение различать ребенком на слух неречевые звуки – показатель развития фонематического слуха (уровень развития слухового внимания, слуховой памяти, переключаемости и сосредоточенности)

Используются игры, в которых необходимо определить кто из животных или какой предмет издает данный звук (звук капающей воды, колокольчика, работающего пылесоса, скрип старой двери и т.д.)

Второе направление - различение слогов.

Выявляем умение делить слова на слоги. Уровень данного сформированного навыка поможет производить фонетический анализ слов на уроках родного языка в школе.

Игра «Собираем урожай»

В начале года для данной игры берем 3 корзины, к концу года увеличиваем количество корзин до 4.

Дети называют предмет, прохлопывают его название и определяют количество слогов и номер корзины, в которую его следует положить. Можно уже ориентироваться не на картинки, а на количество гласных в слове, применяем правило: «Сколько гласных, столько и слогов (частей) в слове»

Слова для разбора: Лук, салат, горох, свекла, помидор, морковь, авокадо, кукуруза, картофель, баклажан.

В первую корзину положим овощи, в названии которых один слог, а в другую – два слога, в третью корзину – овощи, в названии которых три слога, в четвертую – четыре слога.

Игра «Жильцы в доме»

Заселяем жильцов по этажам в зависимости от количества слогов в словах - на первом живут животные, в названии которых 1 слог, во втором – жильцы, в названии которых 2 слога и т.д.

На третьем этапе данного правления закрепляем умение выделять определенный звук из ряда звуков, слогов и слов.

Используем игровые приемы по типу "Услышишь звук - подай сигнал": «Заведём автомобиль», «Светофор», «Поймай комара», «Поймай звук в ладошку»

Серия игр, с помощью которых зафиксируем образовательный результат умения определять первый или последний звук в словах, навык звукового анализа.

Услышав необходимый звук, дети показывают соответствующий (заранее обговорённый символ) кружок, звонят в колокольчик, хлопают в ладоши, поднимают руку, зажимают кулак. В дистанционной форме данный навык отражают в картах.

Игра «Умный транспорт»

Определенный вид транспортного средства перевозит пассажиров или грузы с определенным звуком в названии, как усложнение, дополнительно – звук должен быть твердым или мягким.

Можно сразу несколько видов транспорта использовать.

С машиной соединяем слова, в названии которых звук М.

С Самолётом – слова со звуком С.

С паровозом - слова со звуком П.

Игра «Рыбки»

Игра, с помощью которой определяем уровень дифференциации звуков, например, звуков Г-К. Особенно актуально для парных согласных.

Рыбке слева оставляем слова со звуком Г, рыбке справа - слова со звуком К. И у первой, и у второй рыбки среди правильных слов встречаются картинки с парным согласным.

Выявить умение определить место звука в словах помогает:

Игра «Поставь на нужную полку предметы

(например, со звуком «Р»)

- Распределяем предметы в шкаф по полкам – на верхнюю полку положи предметы, в названии которых звук Р в начале слова, на среднюю полку положи предметы, в названии которых заданный звук в середине слова, на нижнюю - предметы, в названии которых звук Р в конце слова.

Слова для разбора: Роза, шар, жираф, ромашка, тигр, радуга, крот, сыр, муравей.

Игра «Гусеница»

(подобрать слова, которые начинаются с последнего звука предыдущего слова).

Позволяет выявить уровень фонематического восприятия (дифференциация твердого и мягкого согласного звука, схожих по артикуляции согласных, парных согласных) и навыки звукобуквенного анализа.

2 этап. Знакомство с буквами, их образом, первоначальные навыки чтения.

В процессе работы над звуками происходит формирование звукобуквенных связей и закрепляется графический образ буквы.

Упражнение на формирование буквенного гнозиса и праксиса.

Упражнение «Закрась только буквы»

Игра «Дед Буквояд»

Дед Буквояд съел звук в слове, нужно определить какой звук и вернуть его на место. В начале года игра подкрепляется картинками для визуализации, затем дети хорошо определяют звук только на слух.

Игра «Незнайка учится читать»

(по принципу «рулетки» соединить два звука в слог и записать слог в предлагаемую таблицу).

Игра «Слово рассыпалось»

Слово рассыпалось, используя представленные буквы и опоры на картинки составить слово, расставив буквы в правильном порядке

В этой игре можно провести звуковой анализ, определить место гласного, согласного звуков, определить характер согласных, количество слогов, ударный слог и ударный гласный.

Игра «Прочитай» слово по первым звукам картинок»

Определив первый звук в названии картинок, записать его и составить слово.

3 этап Анализ предложений.

Данный этап поможет выявить уровень сформированности навыков анализа и чтения предложения, умение вычленять предложения из текста и подсчитывать количество слов в предложении, навык работы со словесным составом предложения, навык работы со схемой предложения.

Упражнение «Посчитай слова в предложении»

Прочитать предложение и соединить линией с цифрой, которая обозначает количество слов в предложении.

Упражнение «Найди схему предложения»

Прочитать предложения, соединить линией с соответствующей схемой.

Упражнение «Повтори предложение»

Напечатать предложение с соблюдением всех 3 правил.

Упражнение «Отметь предложения со словами помощниками»

Упражнение «Предложение вопрос»

Таким образом, применяемые игровые технологии позволяют выявить и скорректировать дислексию и дисграфию у обучающихся, оценить уровень усвоения материала, наметить или скорректировать дальнейший маршрут реализации дополнительной общеразвивающей программы, решать педагогические задачи в естественных для ребёнка условиях.

Литература:

1. Использование дидактических игр при подготовке к обучению грамоте детей дошкольного возраста Богатырева Алла Вячеславовна, учитель-логопед. Журнал Вопросы дошкольной педагогики №2 2016г., стр.55-57
2. Обучение грамоте детей дошкольного возраста. Парциальная программа. Изд. 2-е. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2020. — 272 с
3. Подготовка старших дошкольников к обучению грамоте : система занятий, конспекты, дидактический материал / авт.-сост. О. М. Елыдова. - Волгоград: Учитель, 2009. -335 с.