

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа №19 им. Героя России Алексея Кириллина  
города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

Структурное подразделение «Детский сад № 32», реализующее  
общеобразовательные программы дошкольного образования

**Номинация: «Дидактическое пособие руками воспитателя»**

**Название: «Лабиринт заблудившихся букв»**

Выполнила: Давыдова  
Валентина Андреевна  
воспитатель СП «Детский сад №32»  
ГБОУ СОШ № 19 г.Сызрани

г. Сызрань, 2024г

## **ВВЕДЕНИЕ**

Дидактические игры представляют собой не просто способ проведения досуга для детей, а систематический и целенаправленный метод обучения, который помогает углубить и закрепить усвоенные знания. Они решают две ключевые задачи в образовании:

- во-первых, они способствуют развитию внимания, зрительного восприятия, улучшению памяти, развитию мышления, а также стимулируют самостоятельность и инициативу.
- во-вторых, они выполняют определенную дидактическую цель: осваивают новый материал, повторяют и систематизируют изученное, развивают педагогические навыки и умения.

### **Актуальность**

Это игра, которая привлечет внимание всех детей, поможет им преодолеть трудности, развить навыки и умения. Она делает учебный процесс увлекательным и способствует эффективному обучению. Игра стимулирует активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции во время занятий.

Направляя игру, организуя в игре жизнь детей, педагог влияет на все стороны развития личности ребенка: чувства, знания, волю и поведение в целом. Предоставляю игры для занятий по грамотности, которые способствуют развитию мыслительных процессов, определяющих успешность образовательного процесса. Как отметил А. С. Макаренко, "хорошая игра подобна хорошей работе", поэтому каждый педагог должен освоить искусство творчества и использовать игру на занятиях. Детей следует побуждать к игре и направлять их желание так, чтобы оно способствовало достижению конкретных образовательных целей. Игра станет эффективным методом обучения и тренировки.

**Цель:** развитие мелкой моторики, логического и пространственного мышления, зрительно-пространственной ориентировки, познавательных процессов.

**Задачи:**

- Развивать логическое мышления, зрительное восприятие, мелкую моторику;
- Тренировать устойчивое зрительное внимание;
- Развивать усидчивость и терпение;
- Развивать способность планировать в уме свои действия — предвидение последствий и понимание связей между совершенными действиями и полученными результатами;
- Тренировать зрительную память.

**Целевая аудитория:** дети подготовительной группы 6-7 лет.

**Материалы:** карточки к игре (распечатать А4 картинку) Приложение1. За ламинировать распечатанную картинку, и подготовить фломастеры на водной основе.

**Ход игры:** У каждого ребенка на столе лежит за ламинированная карточка с изображением лабиринта и фломастер. Где каждую букву нужно перенести в квадрат при помощи дорожек. Затем прочитать слово и обвести соответствующую картинку. (Приложение 2)

**Далее обсуждение.**

**Заключение**

Играть можно только с детьми знающие буквы. Начать с простых слов, затем усложнить игру сделав более сложные слова. Такая игра очень заинтересует ребенка, ведь дети любят искать, находить, играть в шпионов. И таким способом ребенок быстрее ознакомится с буквами и с интересом будет читать.

## **Литература:**

1 Земцова О.Н. Ожившие буквы. Учимся грамоте. 5-6 лет / О.Н. Земцова. – М. :

Махаон, 2015

2 Играем в слова – Серия «Говорим правильно». – Киров : ИП Бурдина С.В., 2018.–

3 Колесникова Е.В. Веселая грамматика для детей 5-7 лет. Рабочая тетрадь. ФГОС

ДО / Е.В. Колесникова. – М. : Бинوم. Лаборатория знаний, 2018

4 Ребусы, игры, головоломки: Задания на развитие логики, внимания: 4-6 лет –

Серия «Солнечные ступеньки». – М. : ВК Дакота, 2013

Приложение 1



Б А С О А К

\_\_\_\_\_



У А К А Л

\_\_\_\_\_



Л Ё Д Ж У

\_\_\_\_\_



К О М Х Я

\_\_\_\_\_



А Ч А К Ы

\_\_\_\_\_



Р Х О Г О

\_\_\_\_\_



О Г Б С Л У

\_\_\_\_\_



Ч П К Н О И

\_\_\_\_\_



М Н О Л И

\_\_\_\_\_



Е Х Т П У

\_\_\_\_\_



Л В Н У К А

\_\_\_\_\_



А Б Ы К Р

\_\_\_\_\_



Ш О К А К

\_\_\_\_\_



Е Ъ Ю Н Т Л

\_\_\_\_\_



У А Н И А Г

\_\_\_\_\_



Л А Б К Е

\_\_\_\_\_



Д К А Л О

\_\_\_\_\_



Г Е О Ц У Р

\_\_\_\_\_



