

Чернышова Наталья Николаевна Санкт-Петербург

ГБДОУ №9 Выборгского района Санкт - Петербурга

ИГРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОДУКТ **«Играйте с нами, играйте сами, играйте лучше нас!»**

Дошкольные образовательные учреждения могут посещать дети с различными речевыми нарушениями, в том числе и с общим недоразвитием речи (ОНР), когда нарушены все стороны речи.

Проводя логопедическое обследование таких ребят, изучая методическую литературу, анализируя диагностику обследования, можно сделать вывод, что развитие лексико-грамматической стороны речи и связного высказывания детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи (ОНР) значительно отстаёт от возрастной нормы.

Трудности согласования слов в словосочетаниях и предложениях выражаются у таких детей в неумении правильно подобрать окончания слов. В активной речи они используют в основном общеизвестные, часто употребляемые в обиходе слова и словосочетания. Для детей с нарушениями речи характерны низкая активность познавательной деятельности, быстрая утомляемость, недостаточная работоспособность на занятиях.

Поэтому развитие речи с детьми с ОНР является актуальнейшей проблемой в работе учителя – логопеда в дошкольных образовательных учреждениях.

Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество.

В игре ребёнок сам стремится научиться тому, что он еще не умеет, в игре происходит непосредственное общение со сверстниками, развиваются нравственные качества. Игра является самоценной формой активности ребёнка дошкольного возраста.

Зная возрастные особенности детей, а также особенности детей с речевой патологией (ОНР), учитывая их интересы, была создана серия игр с говорящим названием «Играйте с нами, играйте сами, играйте лучше нас!» по формированию лексико - грамматического строя речи и связного высказывания у детей с ОНР посредством дидактического синквейна.

Инновационность игр состоит в том, что в знакомые игры внесены новые элементы, а именно правила игры, связанные с составлением дидактического

синквейна. Также содержание игр соответствуют 7 принципам дошкольного образования, инклюзивным принципам и инклюзивным технологиям.

Серия игры «Играйте с нами, играйте сами, играйте лучше нас!» адресована: воспитателям ДОО, логопедам, а также родителям для использования в домашних условиях.

Данные игры могут быть реализованы в следующих видах деятельности: коммуникативной, познавательной, игровой, художественно-эстетической

Игры разновозрастные и разноуровневые - от младшего дошкольного возраста до младшего школьного, от нулевого уровня до продвинутого, где дети, опираясь на полученные знания, создают свои игры. Игры представлены в настольно – печатном виде и в электронном варианте.

В комплект каждой игры входит:

- титульный лист
- игровые поля
- игральные карточки (играет лицевая сторона и оборотная)
- правила игры
- диск с играми в электронном виде
- поощрительные смайлики для детей «Мастер игры»
- мини –методичка с готовыми синквейнами.

Всем известно, что мышление и речь, неразрывно связаны, поэтому в своей работе можно использовать метод дидактического синквейна, как способ развития критического мышления. Дидактический синквейн – приём, позволяющий в нескольких словах изложить учебный материал на определенную тему. («Синквейн» от фран. «пять»). Это специфическое стихотворение (без рифмы), состоящее из пяти строк.

Правила составления дидактического синквейна:

- первая строка – одно слово, обычно существительное, отражающее главную тему;
- вторая строка – два слова, прилагательные, характеризующие заданную тему;
- третья строка – три слова, глаголы, описывающие действия в рамках темы;
- четвёртая строка – фраза из нескольких слов, показывающие отношение к теме;
- пятая строка – слова, связанные с первым, отражающие сущность темы (это может быть одно слово).

При этом правила составления синквейна считаются больше рекомендацией, если автор считает нужным, может иногда и немного от них отступать, если это нужно для более красивого и содержательного стихотворения.

Конкретное содержание игровой деятельности зависит от возрастных и

индивидуальных особенностей детей. Поэтому разработана определённая последовательность введения игр в образовательную деятельность (см. презентацию)

После прохождения ребёнком каждого уровня, следует поощрять медалькой (смайликом) «Мастер игры» того или иного уровня, так как учитываем интерес, цель ребёнка – игра, пройти разные уровни игры!

Нельзя забывать, что родители являются участниками образовательных отношений. Родители могут в свободном доступе найти эти игры на сайте natalilogored.jimdo.com и сыграть с ребёнком в домашних условиях, что актуально в период самоизоляции.

0 уровень
Дидактическое пособие «Кто? Что? Какой? Какая? Какие? Что делает? Как я к этому отношусь..? Вывод
Цель: обучение составлению синквейна
Возраст: дети от 3-х лет до младшего школьного возраста

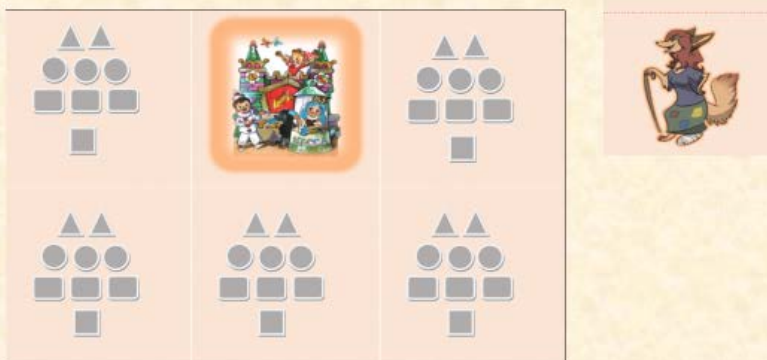
Правила игры
1 уровень
Детям предлагают поля со схемами неполного синквейна. Ведущий показывает карточку, ребёнок соотносит цвет карточки с цветом игрового поля и договаривает недостающую часть синквейна, которая обозначена серым цветом. На последней карточке, ребёнок составляет полный синквейн. Если игрок не может найти подходящее слово, то ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто быстрее закроет игровое поле.

2022 год

II уровень

Правила игры

Детям предлагают поля со схемами полного синквейна.
Ведущий показывает карточку, ребёнок соотносит цвет карточки с цветом игрового поля и составляет полный синквейн по предметной картинке.
Если игрок не может составить синквейн, то ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто быстрее закроет игровое поле.

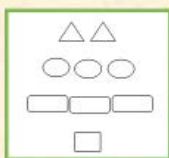


*Вариант с учётом интереса и индивидуальных возможностей детей,
можно использовать поля одной игры, но с разным уровнем.



III уровень

Синквейн – загадка (лицевая сторона карточки – закрыта)



Правила игры

Ведущий берёт карточку с предметной картинкой, составляет неполный синквейн, а игроки должны догадаться о ком или о чём синквейн. Карточка отдаётся тому, кто быстрее отгадал загадку. Выигрывает тот игрок, у которого больше всех карточек.

IV уровень

Определить неверную часть (играет лицевая сторона)





Правила игры

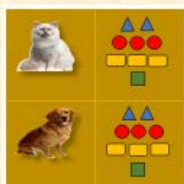
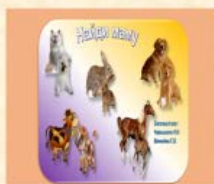
Ведущий показывает карточку и составляет синквейн. Игроки должны определить неверную часть синквейна и исправить её. Карточка отдаётся тому, кто быстрее определил и исправил неверную часть синквейна. Выигрывает тот игрок, который соберёт больше карточек.

V уровень

Игры в электронном варианте

<p>Игры - бродилки «Колесо Фортуны» (природные явления)</p> <p>МАДОУ №35 г. Пенза Учитель – логопед Чернышова Н.К.</p>	<p>Правила игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ребенок бросает игральные кости (кубики). По количеству точек на стороне игральной кости, делает соответствующее количество шагов на игровую доску. Спортивный игрок, выигрывает свой ход с той точки, где остановился игровый маркер. Если игрок останавливается на поле с предметной картинкой или с другой информацией, то он должен выполнить задание: назвать слово или составить полный синквейн. Игрок, выполнивший задание, получает дополнительный ход. Выигрывает тот игрок, который первым дойдёт до финиша. 	<p>Игра «Загадки учёного Колобка» Брейл – ринг Тема «ЖИВОТНЫЕ»</p> <p>Автор: Чернышова Н.К., учитель-логопед МАДОУ «Детский сад №35 комбинированного вида» г. Пенза</p>	<p>Правила игры</p> <ul style="list-style-type: none"> Выполняет задание команда, первой поднявшая сигнальную карту. Команда отгадывает загадку и составляет синквейн об отгадке. За правильно выполненное задание команда получает по количеству баллов, которое отмечено на слайде. При неверном ответе или невыполненном задании – ход переходит команде соперников. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.
		<p>Темы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дикие животные 2. Домашние животные 3. Животные жарких стран 4. Секретный файл 	<p>1. Дикие животные 2. Домашние животные 3. Животные жарких стран 4. Секретный файл</p> 
<p>Птицы</p> 			<p>Зверька узнаем мы с тобой По двум таким приметам: Он в шубке серенькой зимой И в рыжей шубке – летом.</p> 

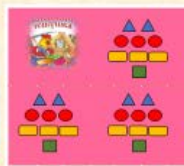
Игры для детей младшего дошкольного возраста



«Найди маму»
Правила игры
Малышам предлагаются поля со схемами синквейнов. Взрослый показывает карточку, ребёнок определяет чей детёныш и составляет, вместе с взрослым, полный синквейн по предметной картинке.



«Собери урожай»
Правила игры
Малышам предлагают поля с изображением и со схемами синквейнов. Взрослый проговаривает, что фрукты кладем в корзину, а овощи в мешок. Ребёнок определяет овощ или фрукт и составляет, при помощи взрослого, синквейн по предметной картинке



«Сказки для малышей»
Правила игры
Малышам предлагают поля с картинками сказок и со схемами синквейнов. Взрослый показывает карточку, ребёнок называет сказку и при помощи взрослого составляет синквейн о героях сказки.

