

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОСОБИЯ «ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ» ДЛЯ РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

*Барская Светлана Николаевна,
воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 399» г. о. Самара*

Речь – чудесный дар природы – не даётся человеку от рождения.
В. А. Сухомлинский

Всё больше детей дошкольного возраста приходят в детский сад неговорящими. Педагоги погружают их в речевую среду, формируют речь, создают условия для развития коммуникативных навыков. Одним из необходимых условий дальнейшего речевого развития ребенка является создание мотивации общения. Учитывая предпочтение детьми старшего дошкольного возраста двигательной и игровой деятельности, было создано пособие «Парк развлечений», с помощью которого у дошкольников формируется осмысленная речь. В пособии определены все разделы речевого развития. Для удобства работы с пособием создана картотека, каждая карточка имеет свою цветную рамку в соответствии с основной задачей.

Пособие отличается разнообразием аттракционов и зон: качели, озеро, пруд, колесо обозрения, карусель, мост-горка, автогородок, тир, кафе, сцена, кривые зеркала и лабиринты. Это позволяет использовать разные формы интеграции детей, поддерживать инициативу и самостоятельность дошкольников, применять в любом режимном моменте по различным лексическим темам.



Рис. 1. Парк развлечений

Пособие сделано из дерева и картона, можно его собрать из конструктора.

У каждого посетителя парка вместо билета – достигающий. Он позволяет дошкольнику оценить, какие задания вызвали сложности и затруднения, а какие были лёгкими. Каждый игрок подписывает свой маршрут, закрашивает фигуру около пройденного аттракциона. Игровые задания удобнее всего выполнять в паре, где один игрок выполняет, а другой проверяет. При затруднении всегда можно разрешить спорную ситуацию не только с педагогом, но и со сверстниками.

Картинок с игровыми заданиями для каждого аттракциона всегда несколько (2–3), чтобы воспитанники смогли выбрать, проявив самостоятельность.

Для педагогов работа с пособием строится по следующему алгоритму.

На первом этапе определяем тему и задачи в соответствии с возрастной группой. Разнообразие аттракционов и зон позволяет брать любую лексическую тему и различные задачи.

На втором этапе подбираем игровое задание и определяем правила игры. Можно подбирать похожие задания для разных аттракционов, можно придумать для каждого аттракциона совершенно разные задания, если задач несколько.

синий и зеленый). Второй игрок должен провести по лабиринту шарик к цветному кругу с правильным ответом и назвать пару слов с противоположным значением.

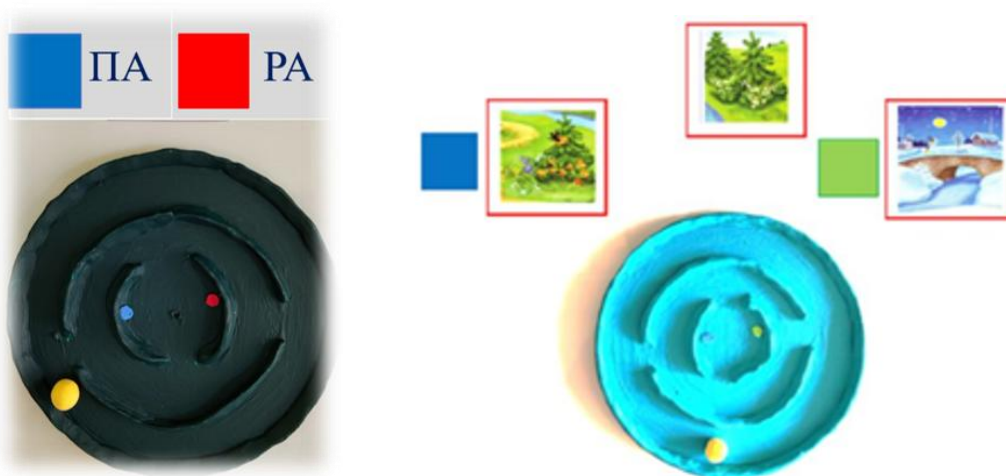


Рис. 4. Игры «Составь слово», «Скажи наоборот»

На колесе обозрения, например по теме «Дикие животные», можно использовать игру «Найди героя», предложив игрокам сначала разместить в кабинках цветные квадраты, обозначающие звуки (гласные, твердые и мягкие согласные), затем крутить колесо и по очереди подбирать героя, чье имя подходит к карточке. Можно усложнить задание и предложить разместить на колесе героев одной сказки. Можно предложить сочинить свою «Путаницу», предварительно вспомнив произведение К. И. Чуковского.

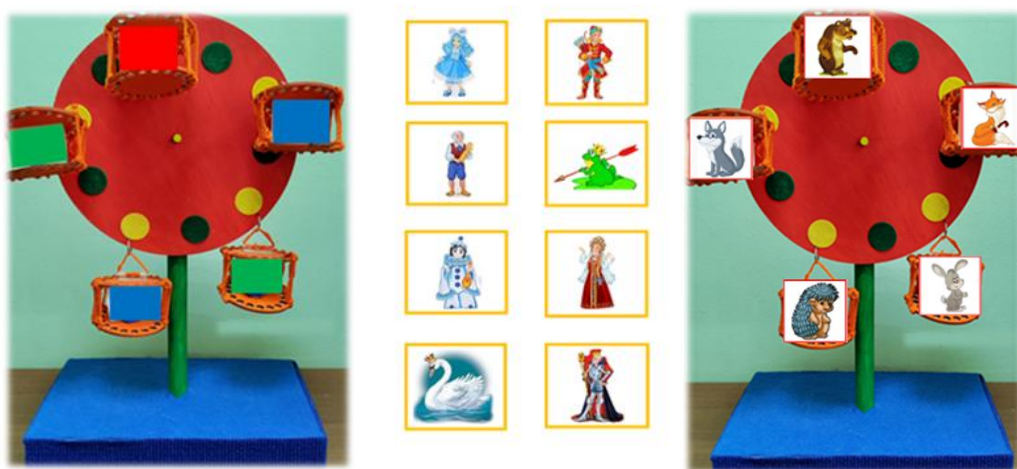


Рис. 5. Игры «Найди героя», «Путаница»

На карусели размещаем детенышей животных. Цель игры – совершенствовать умение образовывать множественное число существительных, обозначающих детенышей животных. Игроки крутят карусель и поочередно называют детенышей.

Карусель позволяет совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи, закреплять умение отвечать на вопросы и задавать их в процессе игры «Интервью». Игроки размещают на карусели картинки, выбирают тему. Договариваются, кто будет репортёром, кто будет отвечать за героев. Игроки вращают карусель, и репортёр по очереди задаёт вопросы. По завершении круга меняются картинки, тема и репортёр.



Рис. 6. Игра «Интервью»

Играть с качелями лучше вдвоём. Игровая задача – совершенствовать фонематический слух. На сиденье качелей размещаем сюжетную картинку, на которой собрано множество предметов с заданным звуком, игроки по очереди называют слова, в которых есть данный звук, раскачивая качели. Вариант игры – уточнить место звука в слове.

Другая игра предполагает размещение качелей так, чтобы один игрок сидел перед ними и видел размещенную на сиденье картинку, другой – нет. Задача – выделять признаки объекта. Игрок называет по одному признаку, например, изображенного животного, толкает сиденье игроку напротив, другой игрок, не заглядывая на картинку, пытается отгадать, о каком животном идёт речь. Как только объект определён, игроки меняются местами.



Рис. 7. Игра «Угадай-ка»

Раскачивая качели, можно играть в «Запоминай-ку» для активизации словарного запаса по лексическим темам, развития навыков понятийного обобщения и слухоречевой памяти. На качелях размещается сюжетная картинка с птицами. Игрок-ведущий произносит ряды слов и даёт задание на запоминание слов определённой тематики. Например, называет разные слова, а воспитаннику нужно запомнить и повторить только названия животных: ворона, медведь, заяц, волк, лиса, воробей и т. д. – и толкнуть качели обратно. Также можно играть в «Определи трудовые действия». На сиденье качелей размещается картинка с изображением разнообразных трудовых действий. Игроки по очереди раскачивают качели, называя действия и соответствующие профессии.

На пруду располагаются лодочки. Вместо пассажиров в них слоги и буквы. Задача игроков – составить имя сказочного героя, собрав из слогов и букв слова. Можно усложнить игру, разместив на правом и левом краю пруда цветные карты, и дать задание распределить лодки по берегам в зависимости от первого твёрдого или мягкого звука.

На пруду можно играть, например, в «Замени слово», вводя в словарь дошкольников слова с противоположным значением. На лодочках размещаются пары картинок. Ведущий называет одно слово, а второй игрок должен произнести слово, противоположное по смыслу и найти соответствующую картинку. На начальном этапе лучше называть глаголы действия (открыть – закрыть, встать – сесть), а затем перейти к существительным, прилагательным и наречиям (высокий – низкий, день – ночь, веселый – грустный, горячо – холодно и т. д.).



Рис. 8. Игры «Замени слово», «Рифма»

Можно поиграть в игру «Рифма», первоначально размещая на лодках подходящие картинки.

Аттракцион «Озеро» помогает совершенствовать умение составлять рассказы о предмете по картинке в процессе игры «Картинки-загадки». Под камнями игрок-водящий находит картинку. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал.

Мост содержит несколько заданий, размещённых на ступеньках и перед горкой. Возможные варианты: назови слово на заданную букву, с определённым количеством слогов, подбери слово, заменяя твёрдый согласный звук на мягкий, и наоборот, составь предложение по схеме, отгадай ребус.

Используя мост, можно применять игру «Шаги», расширяя запас слов, обозначающих название предметов, действий, признаков, развивая мышление, воображение. Игроки выбирают тему. Например, «Роспись». Каждый участник может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь слово по данной теме. Кто быстрее пройдёт все ступени и спустится с горки, тот и предлагает новую тему.

Игра «Мостик» направлена на расширение запаса слов, обозначающих действие. В игре нужно придумать слово, находящееся между двух выбранных предметов и служащее как бы мостиком между ними. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, игрок выбрал карточки «гусь» и «дерево». Могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать»

(из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. п. Карточки со словами игроки могут выбирать случайным образом или друг для друга.



Рис. 9. Игра «Мостик»

На мосту можно играть в «Звуковое лото». Игроку нужно определять местоположение заданного звука в слове. Игрок рассматривает и называет картинку с заданным звуком, затем кладет ее на первую, вторую или третью ступеньку в зависимости от его местоположения в этом слове.

Аттракцион «Мост» помогает формировать умение составлять небольшой рассказ о предмете, используя при необходимости мнемотаблицу. На ступеньках игроки размещают картинки, можно несколько. Шагая на ступеньку, игрок выбирает одну картинку, составляет небольшой рассказ, перемещается вверх. Можно предложить сравнить два предмета между собой, развивая словесное творчество.

Автогородок представляет собой дорогу без привычных знаков. Вместо них маршрут движения игроки определяют по речевым знакам: по первым буквам (буквы можно вписывать маркером) нужно составить слово, которое подскажет дальнейшие действия и путь (стоп, прямо, направо, налево, дом, стол, кот (предметы и объекты располагаются по маршруту)). Игра завершается, когда круг пройден.

Можно использовать игру «Следопыт» на развитие фонематического слуха. Ведущий называет звук. Игрок находит изображение, в названии которого есть данный звук, двигается к нему и т. д. Игра завершается, когда круг пройден.

Автогородок позволяет формировать умение последовательно пересказывать небольшие литературные произведения. Вместо дорожных знаков размещены сюжетные картинки фрагментов одного произведения. Игрок определяет последовательность, перемещается к очередной сюжетной картинке, рассказывает фрагмент, затем двигается к следующей, пока не завершит повествование до конца.



Рис. 10. Игра «Проложи маршрут»

Тир и кафе представляют собой двустороннюю мини-ширму с фетровым покрытием для удобства крепления и замены карточек.

Аттракцион «Тир» помогает, например, расширять запас слов, обозначающих название предметов, действий. Игроки по очереди выбирают картинку-действие, называют подходящие предметы. Например, летает – самолет, ракета, лебедь, бабочка, вертолет.

Другая задача игрока в тире – определить звуковую схему слова, соответствующую картинке, и попасть в нее. Цель игры – формировать умение производить звуковой анализ слова.

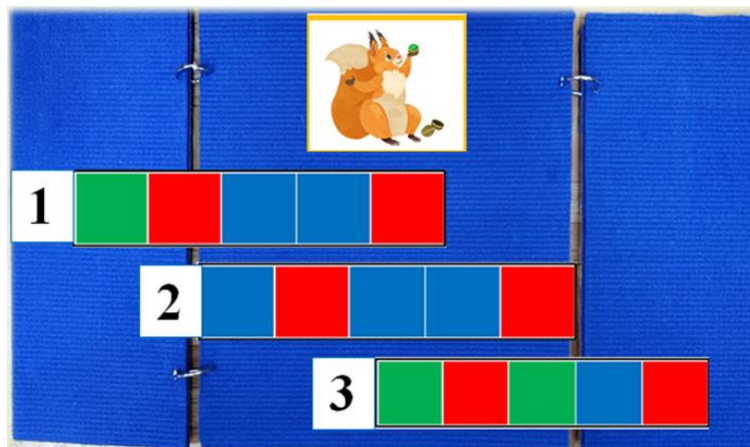


Рис. 11. Игра «Найди схему»

В тире можно упражняться в умении выделять начальный звук в слове в процессе игры «Разложи». Игрок должен распределить картинки по начальному звуку. Например: [л] – лес, луна, лиса, лошадь, лампа и т. д.; [а] – автобус, ананас, арбуз, альбом и т. д.; [у] – утка, удочка, улей, улитка, уют и т. д.; [м] – мак, муха, малина, машина, мост и т. д.; [к] – кот, конь, кубик, кофта, кукла и т. д.; [н] – нос, нога, ножик, ножницы, носорог и т. д.; [и] – ива, индюк, иголка, игрушки, иволга и т. д.

В процессе игры «Опиши героя» один игрок описывает литературного персонажа, давая ему характеристику, второй игрок должен выбрать и правильно определить, о ком идёт речь.

Материал игры «Кафе» служит совершенствованию диалогической и монологической формы речи, обогащению словарного запаса, формированию навыка образования относительных прилагательных, упражнения в составлении простых и сложных предложений. Меню в кафе необычное – оно состоит из схем звукового состава слова.

Играя в кафе, дошкольники расширяют запас слов, обозначающих название предметов, признаков. Игрок ведущий начинает: «Мы в кафе с тобой идём, берём всё ... сладкое». По очереди игроки называют всё сладкое. Варианты игры: называть всё жидкое, кислое, твёрдое и т. д. Игрок, ответивший последним, придумывает следующий вариант игры.



Рис. 12. Игра «Кафе»

Другим вариантом игры может быть заказ в кафе при одном условии: необходимо составить описательный рассказ о предмете (можно пользоваться мнемотаблицей), чтобы второй игрок смог определить, что хочет заказать клиент.

На сцене можно расположить сказочных героев и предложить определить, из какой они сказки, вспомнить сюжет, разыграть, сочинить свою сказку.

На сцене игроки инсценируют, выразительно передавая диалоги действующих лиц, любую сказку или рассказ по собственному выбору. Можно предложить разыграть фрагмент сказки, не называя героев, а зрители должны угадать произведение.



Рис. 13. Игра «Определи сказку»

Вариантов игр много, всё зависит от возрастной группы и индивидуальных особенностей дошкольников. Самостоятельный выбор последовательности аттракционов, партнёров, игровых заданий, заполнение «Достигатора» позволяет поддерживать интерес дошкольников к пособию.

Картотека игр постоянно пополняется, поскольку в процессе у дошкольников появляются идеи и предложения.

Пособие «Парк развлечений» обогащает словарь, формирует грамматический строй речи, развивает связную речь, помогает осуществлять подготовку детей к обучению грамоте, развивать мышление, творческие способности, способствуют проявлению инициативы, самостоятельности, взаимодействию со сверстниками и взрослыми. Эффективность пособия зависит от систематичности использования, распределения заданий в порядке нарастающей сложности, чередовании и вариативности упражнений, воспитания внимания к речи.

Литература

1. Гвоздев А. Н. Вопросы изучения детской речи. – СПб.: Детство-Пресс; М.: Творческий центр Сфера, 2007. – 470 с.
2. Голубева Л. П. Из опыта работы с неговорящими детьми / под ред. Р. Е. Левиной. – М.: Учпедгиз, 1947. – 103 с.
3. Датешидзе Т. А. Система коррекционной работы с детьми с задержкой речевого развития. – СПб.: Речь, 2004.