

Дидактическое пособие по развитию речи

Игра-викторина

«Путешествие по Красноярскому краю»

Авторы: Рыжкова Екатерина Львовна – воспитатель;
Вихрева Татьяна Александровна – воспитатель;
Девяева Юлия Владимировна – воспитатель;
Копылова Оксана Владимировна – воспитатель;
Вебер Екатерина Александровна – воспитатель;
Панишева Анна Аркадьевна – воспитатель.

Аннотация

Данная методическая разработка направлена на развитие речи у дошкольников. В которой обучение языку, развитие коммуникативных способностей рассматривается как способ индивидуальной работы с детьми и в малых подгруппах, что позволяет точнее сформировать навык, увидеть дефициты и легко в игровой форме их устранить.

Игра-викторина рассчитана на старший дошкольный возраст и подходит для овладения и закрепление детьми фонематических и грамматических навыков. Кроме того, в процессе игры дети закрепляют представления о животных и растениях Красноярского края, что обеспечивает их познавательное развитие.

Данная игра может применяться при организации образовательного процесса с детьми дошкольного возраста в разных видах деятельности (игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская) в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

Представленный материал может быть использован воспитателями, логопедами, педагогами-психологами, узкими специалистами и родителями.

Пояснительная записка

Своевременное развитие речи ребёнка является важнейшим условием его полноценного речевого и общего психического развития, поскольку язык и речь выполняют психическую функцию в развитии мышления и речевого общения, в планировании и организации деятельности ребёнка, самоорганизации поведения, в формировании социальных связей.

Из опыта работы становится очевидным то, что на сегодняшний день существует необходимость дополнительно организовывать с детьми деятельность, направленную на формирование грамматически правильной, лексически богатой и фонетически четкой речи.

Поэтому **целью** методического пособия является создание условий для развития речи у детей старшего дошкольного возраста.

В методическом пособии разработаны и представлены материалы, которые создают условия для:

- развития связной речи;
- развития лексической стороны речи;
- формирования грамматического строя речи;
- развития звуковой стороны речи;
- развития образной речи.

Таким образом, можно определить следующие группы **задач**:
образовательные:

- активизировать словарь детей;
- актуализировать знания о флоре и фауне Красноярского края;
- дать возможность применить на практике полученные знания о звуках, слогах, словах и предложениях.

развивающие:

- формировать умение согласовывать слова в предложении, подбирать прилагательные к существительному;
- закреплять умение выделять звуки в слове, соединять звуки в слоги;
- совершенствовать умение составлять предложения и описательные рассказы.

воспитательные:

- воспитывать культуру речи;
- продолжать формировать умение соблюдать правила;
- воспитывать умение внимательно выслушивать сверстников.

Особенностью данного пособия является возможность выбора ребенком темы игры, случайность выпадения заданий, а также позицией ребенка: он соблюдает правила игры, а не подчиняется взрослому. Кроме того, возможность располагать игру в пространстве на свое усмотрение позволяет получить больше свободы и сохранить интерес к процессу. В итоге у детей формируются необходимые знания и навыки в игровой форме, чему способствует и соревновательный интерес если это командная игра.

Содержание пособия

В данной игре принимать участие могут от 1 (если это индивидуальная игра) до 4 игроков на одном игровом поле в возрасте от 5 до 7 лет при обязательном участии взрослого (он читает вопросы и контролирует правильность ответов). Два поля игры позволяют эффективно использовать ее одновременно двум группам играющих.

Игра выглядит как паровоз (что соответствует идее путешествия) и состоит из 3 частей: локомотива и двух вагонов. Объемные игровые поля изготовлены из мягкой двухслойной, приятной на ощупь ткани, внутри которой находится синтепон. Само поле белое, а края обшиты цветной лентой. Белый цвет поля выбран не случайно, он является фоном для цветных картинок и не отвлекает внимание детей, позволяя им сосредоточиться на выполнении заданий. На локомотиве съемные цветные конверты, в которых хранятся карточки для игры по темам:

- «Животные Красноярского края» - 16 шт.,
- «Птицы Красноярского края» - 16 шт.,
- «Цветы Красноярского края» - 16 шт.,
- «Деревья и кустарники Красноярского края» - 16 шт.,
- «Насекомые Красноярского края» - 16 шт.

Данный список можно продолжить, по мере овладения темами.

На поле каждого вагончика есть дорожка, на которой на некотором расстоянии располагаются липучки, а рядом порядковый номер. Перед началом игры дети выбирают тему по желанию, рассматривают и обсуждают карточки, прикрепляя их к липучкам, и моделируя поле по своему желанию.

Мобильность игрового поля позволяет располагать его на свое усмотрение: на полу, на столе и даже на стене, что дает ребенку свободу выбора в организации пространства для игры.

Сам принцип игры прост. Задача игроков – правильно отвечать на вопросы, дойти последовательно по цифрам от старта до финиша, перемещая фишку в зависимости от выпавшего числа на кубике. Дорожка разделена на 4 цветных участка. От цвета цифры зависит, из какой стопки задается вопрос. Вопросы первого порядка связаны с темой «звуки», второго – «слоги», третьего «слова», четвертого – «предложения» (темы последовательно усложняются). Игрок берет тематическую карточку нужного цвета, и выполняет задание применительно к той картинке около которой стоит его фишка. За правильный ответ игрок забирает карточку себе (в конце игры за каждую карточку игрока начисляется 1 балл). Если ответ не правильный, задание можно разобрать со взрослым или на вопрос может ответить другой игрок, но карточка с вопросом возвращается в общую стопку. Чтобы каждый игрок смог пройти все темы заданий есть небольшая хитрость: все дело в особенном кубике, на котором нет чисел 5 и 6, а дублируются числа 3 и 4. Темы заданий расположены по порядку друг за другом, в одной теме четыре хода. Таким образом, на одной теме игрок может остановиться от 1 до 4 раз.

Дойдя до финиша, ребенок вытягивает наугад карточку «Супер-игра», на которой зашифровано описание животного по схеме. Код карточки: первый символ обозначает домашнее это животное или дикое, второй – особенности животного (внешнего вида или предпочтений в еде), третий – с какой буквы начинается название животного и четвертое – как называют его детеныша. За правильно декодированную схему начисляется дополнительный 1 балл. В конце игры побеждает тот, у кого окажется больше баллов.

Желание победить в игре стимулирует ребенка собраться и сосредоточиться, а правильные ответы, помогают поверить в себя, демонстрируют полезность знаний и дают правильную мотивацию: хочу узнать то, чего не знаю. Да и неправильный ответ не становится трагедией – это всего лишь игра, где ошибка – временная неудача, которую вполне можно исправить дальнейшими верными ответами.

Игра красиво оформлена и снабжена удобным продуманными отсеками для хранения карточек. Возможность менять поле надолго сохраняют интерес к игре. Возможность самому располагать карточки с изображением объектов создают непринужденную веселую атмосферу, а большое количество вопросов позволяет проработать фонематическую и грамматическую сторону речи.

Вопросы к карточкам по направлениям

№	«Звуки»	«Слоги»	«Слова»	«Предложения»
1	Назови первый звук в слове. Он гласный или согласный?	Подели слово на слоги. Посчитай, сколько в слове слогов.	Назови буквы в слове и посчитай их.	Дай описание: внешний вид и способ питания.

2	Назови последний звук в слове. Он гласный или согласный?	Найди на поле 3 картинки с «длинным словом».	Назови части.	Расскажи, что ты знаешь: место обитания и способ питания.
3	Назови в слове гласные звуки.	Назови первый слог.	Назови ласково.	Составь рассказ о... из 3 предложений.
4	Назови в слове согласные звуки.	Назови последний слог.	Назови: один – ... много – ...	Где можно это увидеть (встретить)?
5	Найди в слове твердый согласный звук.	Определи какой слог ударный.	Скажи со словами: над, под, около.	Расскажи, какую пользу приносит человеку?
6	Найди в слове мягкий согласный звук.	Придумай слово на первый слог.	Скажи со словами: в, за, над.	Расскажи, какой вред приносит человеку?
7	Найди на поле картинки со звуком [А].	Придумай слово на последний слог.	Скажи со словами: перед, внизу, справа от.	Придумай загадку о...
8	Найди на поле картинки со звуком [Р], [Р`].	Найди на поле 3 картинки с «коротким словом».	Он (она) какой (ая)? Назови 3 признака.	Спроси. Что ты хочешь узнать о...?

Заключение

Наблюдение за детьми группы подтверждает наличие у всех детей устойчивой мотивации к деятельности при использовании игры «Путешествие по Красноярскому краю». Ребята не только с удовольствием играют, но и предлагают дополнительные темы: «Рыбы Красноярского края», «Улицы Красноярского края», «Знаменитые люди Красноярского края». Эти темы войдут в дальнейшую разработку и обязательно появятся в игре. Также можно отметить, что ребята стали лучше слышать друг друга, по принципу «если я хочу, чтобы меня услышали, я тоже буду слушать другого».

Результаты работы также выявили, что у детей есть определенные сложности в определении твердости и мягкости согласного звука, поэтому в той же игре увеличилось количество заданий на проработку звуков. Впоследствии стали видны результаты, теперь дети легче справляются с этим заданием. Дети научились соединять звуки в слоги, у некоторых ребят самостоятельно появился навык чтения. Хочется также отметить успехи детей в согласовании слов в словосочетаниях или предложениях. Если раньше у

некоторых детей были трудности, то теперь ошибок стало значительно меньше.

В целом считаем разработку успешной, удобной в использовании, дающей положительные результаты в работе.