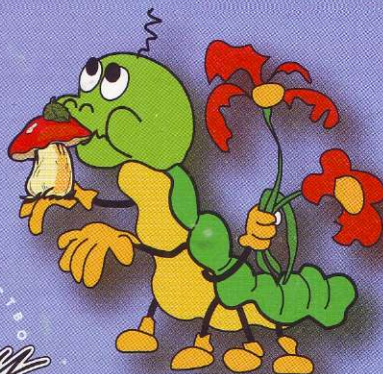


Готовимся к школе!

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРОЦЕССЕ
ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ
К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ**



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Алтын

// Готовимся к школе! //

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРОЦЕССЕ
ПОДГОТОВКИ ДЕТЕЙ
К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ**

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Апекс
МОСКВА
2010

УДК 372.3./4
ББК 74.102
И27

ВВЕДЕНИЕ

Рецензенты:

Е.И. Агаркова — кандидат педагогических наук, доцент, проректор по научно-методической работе ТОИПКРО

С.В. Любимова — директор МОУ начальная школа — детский сад № 53 «Елочка» г. Тамбова

И27 **Игровые технологии** в процессе подготовки детей к обучению в школе /Авт.-сост.: Г.М. Казакова, Е.В. Калмыкова. — М.: АРКТИ, 2010. — 104 с. (*Готовимся к школе*)

ISBN 978-5-89415-803-7

Методические рекомендации «Игровые технологии в процессе подготовки детей к обучению в школе» предназначены для педагогов, реализующих работу с детьми старшего дошкольного возраста в условиях дошкольного образования.

УДК 372.3./4
ББК 74.102

- © Управление образования и науки Тамбовской области, 2010
- © ТОИПКРО, 2009
- © АРКТИ, 2010

ISBN 978-5-89415-803-7

Развитие образовательных процессов в современном обществе, огромный опыт педагогических инноваций, авторских школ и педагогов-новаторов, результаты психолого-педагогических исследований постоянно требуют обобщения и систематизации. Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к педагогическим процессам в сфере образования.

В дошкольном образовании педагогическая технология представляет совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса. Сущность технологического воспитательно-образовательного процесса конструируется на основе заданных исходных установок: социальный заказ (родители, общество), образовательные ориентиры, цели и содержание образования. Эти исходные установки должны конкретизировать современные подходы к оценке достижений дошкольников, а также создавать условия для индивидуальных и дифференцированных заданий.

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом развития ребенка, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Эти и другие важнейшие качества формируются не только в процессе специальных занятий, но также в ведущей деятельности дошкольника — игре, дающей ребенку возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли, быть лично причастным к изучаемому явлению, прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. Ее феномен и состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Наиболее важное значение имеет игра для развития личности будущего школьника, так как именно в игре происходят важнейшие изменения в психике ребенка, закладывается основа его отношений с окружающим миром, осуществляется подготовка малыша к более сложной ведущей деятельности — учению. Воспитательное и обучающее значение игры определяется профессиональным мастерством педагога, знанием им детской психологии, учетом возрастных и индивидуальных особенностей, четкой организацией и проведением всевозможных игр.

В современной системе образования игровая деятельность используется в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы; как элементы более обширной технологии; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Применение игровой технологии во всех сферах жизни ребенка старшего дошкольного возраста позволяет существенно повысить уровень его психологической подготовленности к обучению в школе и способствует созданию полноценной мотивационной основы для последующего формирования учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в воспитательно-образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда (игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и т.п.). Невозможно грамотно и эффективно сконструировать педагогический процесс, не владея арсеналом образовательных технологий, а в условиях дошкольного образования — без знаний особенностей, механизмов внедрения, условий оптимальной реализации игровой технологии.

Методические рекомендации «Игровые технологии в процессе подготовки детей к обучению в школе» разработаны с целью оказания помощи специалистам системы дошкольного образования в организации воспитательно-образовательного процесса с применением игровых технологий.

Понятие «педагогическая технология» впервые упомянуто в работах по рефлексологии (И.П. Павлов, В.М. Бехтерев, С.Т. Шацкий) в 20-е годы. В Педагогической энциклопедии тридцатых годов термин был представлен как совокупность приемов и средств, направленных на четкую и эффективную организацию учебных занятий. К педагогической технологии было отнесено также умение оперировать учебным и лабораторным оборудованием, использовать наглядные пособия.

К концу 70-х — началу 80-х гг. вследствие развития техники и начавшейся затем за рубежом компьютеризации обучения понятия «технология обучения» и «педагогическая технология» все чаще стали осознаваться как система средств, методов организации и управления учебно-воспитательным процессом. При этом были выделены две стороны педагогической технологии: применение системного знания для решения практических задач и использование в учебном процессе технических устройств.

Известны три принципа педагогической технологии — это последовательно разворачивающиеся характеристики педагогического воздействия: направленность на инициирование субъектности ребенка, направленность на содержание свободного выбора ребенка как субъекта и направленность на отношение как результат воспитания и основной объект воспитательного процесса.

Область применения понятия «технология» в педагогике в настоящий момент не определена достаточно четко и употребляется, по крайней мере, в трех смыслах:

— как синоним понятий «методика» или «форма организации обучения» (технология написания контрольной работы, технология организации групповой деятельности, технология общения и т.д.);

— как совокупность всех использованных в конкретной педагогической системе методов, средств и форм (технология В.В. Давыдова, традиционная технология обучения и т.д.);

— как совокупность и последовательность методов и процессов, позволяющих получить продукт с заданными свойствами.

Использование понятия «технология» в первом смысле не дает педагогике чего-то нового, не конкретизирует процесс обучения. Просто происходит подмена одного понятия другим. Например, если ранее говорили «методика (или система) Д.Б. Эльконина — В.В. Давыдова», то теперь для того, чтобы блеснуть своей эрудицией, говорят «технология Д.Б. Эльконина — В.В. Давыдова». От перемены слов суть предмета (системы Д.Б. Эльконина — В.В. Давыдова) не изменилась.

Необходимо уточнить, что методика в большинстве случаев — это совокупность рекомендаций по организации и проведению учебного процесса. Педагогическую технологию характеризуют два принципиальных момента: *гарантированность* конечного результата и *проектирование* будущего учебного процесса. Педагогическая технология — это упорядоченная система процедур, неукоснительное выполнение которых приведет к достижению определенного планируемого результата, т.е. в данном случае — государственного стандарта.

Во втором случае, когда под технологией подразумевается совокупность всех использованных в конкретной педагогической системе методов, средств и форм, речь идет о новом смысловом понятии. Однако, в этом случае понятие «технология» теряет свой первоначальный смысл, с которым оно пришло из промышленной сферы. Кроме того, нет четкого разграничения, что ведет к неразберихе. Вывод можно сделать однозначный: замена хорошо известных и отработанных понятий на более общие и неконкретные — определенный шаг назад, отступление от научных позиций. Поэтому термин «технология» можно использовать только в третьей трактовке, которая сохраняет первоначальный, пришедший из промышленного производства смысл: технология — совокупность и последовательность методов и процессов, позволяющих получить продукт с заданными свойствами.

По сравнению с обучением, построенным на основе методики, технология обучения имеет серьезные преимущества. Во-первых, основой технологии служит четкое определение конечной цели. В традиционной педагогике проблема целей не является ведущей, степень достижения определяется неточно. В технологии цель рассматривается как центральный компонент, что и позволяет определять степень ее достижения более точно.

Во-вторых, технология, в которой цель (конечная и промежуточная) определена очень точно (диагностично), позволяет разработать объективные методы контроля ее достижения.

В-третьих, технология позволяет свести к минимуму ситуации, когда педагог поставлен перед выбором и вынужден переходить к педагогическим экспромтам в поиске приемлемого варианта.

В-четвертых, в отличие от ранее использовавшихся методических поурочных разработок, ориентированных на педагога и виды его деятельности, технология предлагает проект учебного процесса, определяющего структуру и содержание учебно-познавательной деятельности учащихся, что ведет к более высокой стабильности успехов практически любого числа учащихся.

Педагогическая технология функционирует в качестве науки (область педагогической теории), исследующей и проектирующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы алгоритмов, способов и регулятивов деятельности, и в качестве реального процесса обучения и воспитания.

Технологический подход позволяет:

- с большей определенностью предсказывать результаты и управлять педагогическими процессами;
- анализировать и систематизировать на научной основе имеющийся практический опыт и его использование;
- комплексно решать образовательные и социально-воспитательные проблемы;
- обеспечивать благоприятные условия для развития личности;
- уменьшать эффект влияния неблагоприятных обстоятельств на человека;
- оптимально использовать имеющиеся в распоряжении ресурсы;
- выбирать наиболее эффективные и разрабатывать новые технологии и модели для решения возникающих социально-педагогических проблем.

Основные качества современных образовательных технологий. Любая педагогическая технология должна удовлетворять некоторым основным методологическим требованиям (качествам).

Технологическая схема (карта) — условное изображение технологии процесса с помощью разделения его на отдельные функциональные элементы и обозначения логических связей между ними.

Научная база. Каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию усвоения опыта, научное обоснование процесса достижения образовательных целей.

Системность. Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы; логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

Управляемость. Предполагает возможность целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

Эффективность. Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны гарантировать достижение определенного стандарта обучения, являться эффективными по результатам и оптимальными по затратам.

Воспроизводимость. Подразумевает возможность применения педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Основными критериями технологичности являются:

- *системность* (комплексность, целостность);
- *научность* (концептуальность, развивающий характер);
- *структурированность* (иерархичность, логичность, алгоритмичность, процессуальность, преемственность, вариативность);
- *управляемость* (диагностичность, прогнозируемость, эффективность, оптимальность, воспроизводимость).

Особенности педагогической технологии заключаются в следующем: отдельные технологические процессы по своей структуре и способам их реализации воспитывают только внимание, исполнительность, способность действовать механически, исключительно при жестко заданной последовательности основных элементов программы. Другие технологические процессы выполняют функцию подспорья для активной сознательной мыслительной работы и развивают в творческой личности способность облегчать свою работу путем кодирования, поддающейся формализации информации. Преподавание одним единственным методом ведет к однообразию и монотонности в обучении со всеми вытекающими отсюда последствиями. Отсюда вполне правомерно возникает проблема выбора используемых технологий, их оптимальных сочетаний для достижения лучших результатов обучения и воспитания, проблема меры и дозировки педагогических воздействий.

К особенностям педагогической технологии относится и то, что каждому технологическому звену, системе, цепочке, приему нужно найти свое целесообразное место в целостном педагогическом процессе. Никакая технология не может заменить живого, эмоционального человеческого общения.

Любая педагогическая технология, ее разработка и применение требуют высочайшей творческой активности педагога и учащихся. Педагог привлекает детей к творческому участию в разработке технологического инструментария: составлению технологических опорных схем, карт, к организации технологически четких форм воспитания и обучения. Активность педагога проявляется также в том, что он хорошо знает психологические и личностные особенности своих воспитанников и на этом основании вносит индивидуальные коррективы в ход технологических процессов, предоставляя наиболее подготовленным детям в процессе выполнения заданий полную самостоятельность, оказывая помощь другим, менее подготовленным. В ходе реализации технологических процессов взрослый организует взаимные консультации, взаимопроверку и самооценку. Активность детей проявляется в возрастающей самостоятельности, в осуществлении на основе технологического инструментария взаимообучения, в технологическом творчестве. Огромное значение в активизации деятельности учащихся в технологическом процессе имеют психологическая установка на глубокое освоение знаний.

СПЕЦИФИКА ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Принцип активности ребенка в процессе обучения остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью. Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии, представляющие собой определенную последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности (А. Прудченков, 1997, с. 32).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Виды педагогических игр. В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливают по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами различают: все предметные (математические, литературные и др.), спортивные, подвижные, интеллектуальные, музыкальные, коррекционные и т.д.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с техническими средствами обучения, а также с разными средствами передвижения.

И, наконец, по форме (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники, карнавалы, маскарады, аукционы и т.д.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

— свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

— творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

— эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п.;

— наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Главным компонентом в воспитательно-образовательном процессе, формой реализации педагогических воздействий является занятие, где происходит непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Использование игровых технологий на занятиях активизирует воспитанников, повышает познавательный интерес, вызывает эмоциональный подъем, способствующий возникновению творчества. Новое всегда рождает любопытство и любознательность, при проявлении которых дети стремятся к получению новых знаний. Игры-занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии скованности. Устанавливается особое общение педагога с детьми.

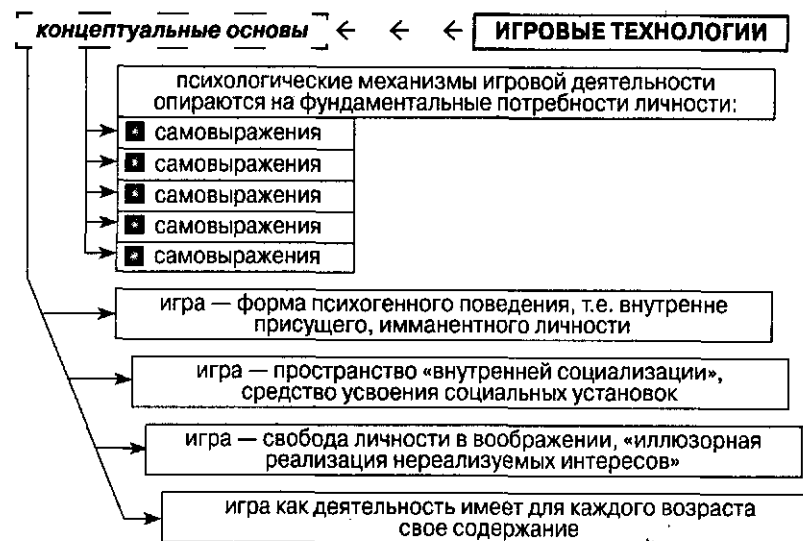
Игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве технологий занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Широкое распространение игровых технологий выдвигает задачу разработки такой концепции строения игровой деятельности, которая могла бы стать основой проектирования новых обучающих игр, одновременно давая возможность объяснения их особенностей как вида деятельности.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях происходит по следующим направлениям: дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Концептуальные основы игровых технологий:



Специфической и непосредственной целью игровых технологий является спонтанно-направленное развитие личности играющего. Опыт показывает, что игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Попадая в ситуации реальной жизни, ситуации успеха, создаваемые игровыми технологиями, дошкольники лучше усваивают материал любой сложности.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у детей развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого педагога.

Традиционное отечественное образование, прежде всего, концентрируется на передаче знаний фундаментального теоретического характера и гораздо меньше внимания уделяет прикладным. Отсутствие знаний и навыков прикладного, практического уровня в дальнейшем нередко приводит к возникновению у детей значительных трудностей в социальной адаптации, задержке социального развития; будущие социальные роли не воспринимаются как свои.

Использование игровых технологий в воспитательно-образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста способствует подготовке их к важнейшим социальным ролям, которые дети смогут «примерить» на себя на занятиях. Кроме того, игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ребенку быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игры и задания игрового характера позволяют в увлекательной форме развивать у детей ценные для предстоящего школьного обучения качества: внимание, самоконтроль, наблюдательность, сообразительность, настойчивость. Однако, прежде, чем включить игровую технологию в учебный процесс, необходимо определить: какой учебный материал целесообразно изучать с использованием игровой технологии; для какого состава детей следует ее применять; как увязать игру с другими способами воспитания и обучения; как найти время в учебном плане для ее проведения; какую игровую технологию следует выбрать по конкретной изучаемой теме.

Применение игровой технологии предусматривает стремление педагога к максимальной концентрации во времени, т.к. при значительных перерывах дети теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В то же время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию,

изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, педагог может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем показателям. В этом случае вводную информацию надо менять, чтобы у явных лидеров не пропало желание играть, а у отстающих появилась возможность выровнять игру.

Освоение нового дается многим детям нелегко. Если же их заранее предупреждают, что новое дело — сложно, то оно может оказаться для ребенка трудным вдвойне. Отказ от такой «мотивации» и предложение ее воспитанникам как видоизменение уже известного им дела, способствует возникновению благоприятных условий для игровой формы освоения нового.

Педагогическое мастерство включает в себя и мастерство создания игр. Педагоги, использующие игровые приемы обучения, нередко допускают промахи и просчеты, что помогает принять право детей на ошибки. Одно из негативных последствий просчетов — отказ детей от участия в предложенном игровом упражнении — снимается предварительной готовностью взрослого преодолеть этот отказ специальным набором заданий. Эти задания должны быть легко выполнимы и связаны с движением: «достаньте, откройте, найдите, подойдите» и др., чтобы отказывающиеся нашли в себе уверенность для участия в общей работе. Различные движения, передвижения, перестановки наполняют жизнь дошкольников полноценными впечатлениями о себе, о других, о предполагаемых мнениях других о себе и о связях всего этого между собой.

Многие психологи и педагоги неоднократно обращали внимание на то, что, как правило, взрослые редко видят и используют возможности малых групп, хотя именно в них таятся корни успеха образовательного процесса. Чтобы использовать игровые технологии в своей деятельности, педагог должен знать общие приемы по организации работы с группой, методику игротехники, понимать важность презентационных, коммуникативных навыков, динамики в игре и умения эту игру выстроить. Самому педагогу надо быть готовым играть, вовлекая, участвуя, помогая детям. Но необходимо следить и за тем, чтобы игровой активностью и раскованностью не подавить детей, превратив их в зрителей.

Диалектика живого обучения связана с отношением педагога к изучаемой теме как к предлогу для обучения чему-то другому, непреходящему, общечеловеческому. Тогда работа педагога становится искусством, помогающим детям жить полноценно и насыщенно.

Эффективность дошкольного образования во многом определяется тем, насколько педагог учитывает своеобразие деятельности дошкольников и, в частности, как он использует для этой цели игровые технологии. Повышенное внимание к учебному процессу в подготовительной к школе (предшкольной) группе нередко приводит к тому, что значение творческой, сюжетно-ролевой, театрализованной игры незаслуженно принижается. Между тем, она таит в себе огромные воспитательные возможности именно в подготовке детей к школе. Применение игровых технологий более эффективно при формировании школьной мотивации, чем урочная форма, которую в последнее время нередко приносят в образовательный процесс с детьми старшего дошкольного возраста.

Следует отметить, что для полноценной подготовки детей к обучению в школе необходимо проникновение игры во все сферы жизни ребенка 5–7 лет. Основными формами образования детей в группах дошкольной подготовки, кроме продуктивной художественно-эстетической деятельности, конструирования и моделирования, экспериментирования и опытнической деятельности, должны быть развивающие, сюжетно-ролевые, театрализованные, компьютерные и подвижные игры, учебные занятия с применением игровых технологий. Введение игры в занятие позволяет сохранить специфику дошкольного типа обучения. Игра, как правило, собственная инициатива детей. Поэтому представления, получаемые в игре, оказываются не пассивным багажом, а прочными знаниями, которыми ребенок активно пользуется. При обучении дошкольников крайне важно продумать, как включить учебное содержание в игровую деятельность, какую именно для этого нужно подобрать игру, как ее организовать.

Планирование системы педагогических мероприятий, с одной стороны, должно направлять детей на отображение в игре разно-

образных, новых для них явлений окружающей действительности, с другой стороны, усложняет способы и средства воспроизведения этой действительности. Знания детей об окружающей жизни, полученные из разных источников, определяют содержание игровых задач, тему сюжета. От умелого усложнения способов и средств решения игровых задач зависит формирование самой игры. Приобретенные на занятиях или во время специальных наблюдений сведения и впечатления детей учитываются при планировании воспитательной работы по руководству игровой деятельностью.

Руководство и управление играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр необходимо отнести ряд следующих моментов.

Выбор игры. Зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, зависит от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации; и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний и др. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования.

В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой: удовольствие от самого процесса игры — в данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость; функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей; отражение творческих задач игры — разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Опираясь на интересы и представления детей, педагог руководит выбором игры. Различными приемами он вызывает в памяти ребят то, что они видели, о чем им читали. В старшем дошкольном возрасте большой игровой опыт, более развитое воображение помогают детям

самим придумывать различные интересные сюжеты. Достаточно лишь словесного напоминания об экскурсии, книге, кинофильме, чтобы родилась идея новой хорошей игры. Важным побудителем игры является беседа, в которой раскрывается смысл виденного и прочитанного, характеры действующих лиц, их переживания. Если удастся увлечь детей сюжетом, игра возникает естественно даже без предложения воспитателя. Но педагог может и посоветовать детям тему игры, если знает, что она заинтересует их.

Предложение игры детям. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитателя и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиобъявления и т.п. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий.

Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различных играющих, объяснение значения игровых аксессуаров и т.д.

Оборудование и оснащение игровой площадки, ее архитектура. Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для количества играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей и т.п.). Любой микромир игры в помещении или на улице требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью понимается такая ее разработка, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

Организация игрового коллектива и становление в этом коллективе личности каждого ребенка — один из важнейших и очень сложных вопросов педагогики детского возраста. Сложность вызвана двойственным характером переживаний и взаимоотношений играющих. С увлечением выполняя свою роль, ребенок не утрачивает чувства реальности, помнит, что на самом деле он не матрос, и капитан — это только его товарищ. Оказывая внешнее уважение командиру, он, может быть, испытывает совсем другие чувства — осуждает его, завидует ему. Если же игра сильно увлекает ребенка, если он

осознанно и глубоко вошел в роль, игровые переживания побеждают эгоистические порывы. Задача педагога — воспитывать детей на лучших примерах из жизни и деятельности людей, способствующих формированию положительных чувств и побуждений.

При организации игры перед педагогом встают трудные вопросы: каждому ребенку хочется быть главным, но не все умеют считаться с мнением товарищей, справедливо разрешать споры. Выбор организатора требует большого внимания. Не каждый может справиться с этой ролью. Но у всех детей необходимо воспитывать активность и организаторские умения.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в детских играх — *распределение ролей*. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре — дело трудное и щепетильное. Оно не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей; для некоторых требуются командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна конкретному ребенку, педагог использует следующие приемы: назначение на роль непосредственно взрослым; назначение на роль через старшего (капитана, водящего); выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий); добровольное принятие роли ребенком, по его желанию; очередность выполнения роли в игре и т.д.

Распределять командные роли следует так, чтобы принятие и выполнение роли помогало неавторитетным детям укрепить авторитет, неактивным — проявить активность, недисциплинированным — стать организованными; детям, чем-то себя скомпрометировавшим, — вернуть потерянный авторитет; новичкам — проявить себя, сдружиться со всеми. В ходе игры необходимо следить за тем, чтобы не было проявлений зазнайства, превышения власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может ее разрушить. Важно следить за тем, чтобы у роли было действие, — роль без действия мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях. Например, «наши — белые, красные — фашисты» и т.п.

Развитие игровой ситуации предполагает изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принципы развития игровой динамики;
- принципы поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);

— принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;

— принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил: от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр — к играм-комплексам, от возрастных игр — к безвозрастным, «вечным».

Полноценного развития игра детей достигает лишь тогда, когда педагог систематически и целенаправленно формирует эту деятельность, отработывая все ее основные компоненты. Своеобразие детской деятельности требует своеобразных приемов управления. Важнейшее условие успешного руководства играми — умение завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это достигается только в том случае, если взрослый относится к игре серьезно, с искренним интересом, понимает замыслы детей, их переживания. Такому педагогу ребята охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью. При необходимости взрослый должен вмешаться в детскую игру, если это требуется для того, чтобы дать игре нужное направление. Но вмешательство только тогда будет успешным, когда педагог пользуется у детей достаточным уважением и доверием, умеет, не нарушая их замыслов, сделать игру увлекательнее. В игре раскрываются особенности каждого ребенка, его интересы, положительные и отрицательные черты характера. Наблюдения за детьми в процессе этого вида деятельности дают педагогу богатый материал для изучения своих воспитанников, помогают найти правильный подход к каждому ребенку. Основной путь воспитания и обучения в игре — влияние на ее

содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов.

Так, например, игра с куклами в дочки-матери существовала во все времена. Это естественно: семья дает ребенку первые впечатления об окружающей жизни, родители — самые близкие, любимые люди, которым, прежде всего, хочется подражать. Закономерно также, что куклы привлекают, главным образом, девочек, ведь о детях больше заботятся мамы и бабушки. Однако, если мальчикам не внушают презрения к таким играм («зачем тебе кукла, ты ведь не девочка»), они с удовольствием бывают папами, выполняют домашние обязанности, возят в коляске малышей. Наблюдая поведение ребенка в игре, можно судить о взаимоотношениях взрослых в семье, об их обращении с детьми; воспитывать у детей уважение к родителям, к старшим, желание заботиться о малышах. Подражая домашней работе взрослых, дети усваивают некоторые навыки хозяйственного труда: вытирают пыль с кукольной мебели, подметают пол в своем «доме», стирают кукольное белье. Задача педагога — помочь малышам организовать эти игры, сделать их увлекательными, насыщенными действиями.

Не следует предлагать детям разработанные педагогом, готовые сюжеты игры. Дети в игре подражают деятельности взрослых, но не копируют ее, а комбинируют имеющиеся у них представления, выражают свои мысли и чувства. Если предложить им действовать по предложенному плану, копировать данные образы, то это будет подавлять детское воображение, самостоятельность, непосредственность. Очень важно не шаблонизировать игры, а давать простор детской инициативе и фантазии. Чтобы решить вопрос о методах влияния на игровую деятельность детей, необходимо понять, чем они руководствуются в выборе игры, почему подражают именно этому герою, изображают данное событие.

Многочисленные наблюдения показывают, что выбор игры определяется силой переживаний ребенка. Он испытывает потребность отражать в игре и повседневные впечатления, связанные с теми чувствами, которые он питает к близким людям, и необычные события, которые привлекают его своей новизной. Взрослый должен помочь ребенку выбрать из массы жизненных впечатлений самые яркие, такие, которые могут послужить сюжетом хорошей игры, взволновать детей событиями жизни, трудовыми подвигами, чтобы они захотели подражать им. Опыт лучших педагогов убеждает в том, что единственно правильный путь управления игрой — создание интереса к тому или иному событию жизни, влияние на воображение и чувство детей.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

Формирование эмоциональной и волевой сфер

Слушай команду

Цель: развитие способности к сосредоточению.

Руководство: дети маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, взяться за руки и т.п.). Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра выполняется до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.

Кто за кем?

Цель: снижение возбужденности детей.

Руководство: звучит спокойная музыка (например, «Гавот» А. Ферро или «Инвенция» И.С. Баха). В комнате расставлены стулья. Ведущий называет первого ребенка, он начинает двигаться между стульями и, когда в музыке возникает перерыв, садится на стул. (Другие дети стоят в стороне и смотрят.) Затем ведущий вызывает другого ребенка, под музыку он тоже двигается между стульями и садится тогда, когда возникает перерыв. Игра продолжается до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.

Поссорились два петушка

Цель: развитие раскованности, самоконтроля.

Руководство: звучит веселая музыка (желательно А. Райчева «Поссорились два петушка»). Дети двигаются по типу «броуновского движения» и слегка толкаются плечами. Не разрешается, чтобы удары детей были слишком сильными и болезненными. Дети обязательно должны играть «по правде» и одновременно держать символизм игры («понарошку»).

Дракон кусает свой хвост

Цель: снятие напряженности, невротических состояний, страхов.

Руководство: звучит веселая музыка. Дети встают в цепочку и крепко держатся друг за друга (за плечи). Первый ребенок — «голова дракона», последний — «хвост дракона». «Голова дракона» пытается поймать «хвост», а тот уворачивается от нее.

Иголка и нитка

Цель: развитие произвольности.

Руководство: выбирается водящий из детей. Под музыку он играет роль иголки, а все другие дети — роль нитки. «Иголка» бегаёт между стульями, а «нитка» (группа детей друг за другом) — за ней.

Примечание. Если в группе имеется зажатый, аутичный ребенок, то предложите роль «иголки» ему. В ходе игры, когда он будет водить за собой группу детей, у него будут развиваться коммуникативные и организаторские способности.

Сова

Цель: развитие произвольности.

Руководство: дети выбирают водящего — «сову», которая садится в «гнездо» (на стул) и «спит». В течение «дня» дети двигаются. Затем ведущий командует: «Ночь!» Дети замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить. Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой. Звучит музыка («Балалар» О. Гейльфуса).

Скучно, скучно так сидеть

Цель: развитие раскованности, тренировка самоорганизации.

Руководство: вдоль одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на один меньше количества детей. Дети садятся около первой стороны комнаты. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга все глядеть.
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться?

Как только ведущий проговаривает последние строки, все дети бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула.

Примечание. Не разрешается детям начинать бег раньше, чем кончится стишок. Запрещается ребенку спихивать другого ребенка со стула, если тот занял его раньше.

Лисонька, где ты?

Цель: развитие произвольности.

Руководство: дети становятся полукругом, ведущий — центр. Дети отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до плеча одного ребенка, что означает, что он будет играть роль лисы. Все остальные — зайцы. По сигналу все открывают глаза и поворачиваются. Никто не знает, кто лиса. Ведущий зовет: «Лисонька, где ты?» Лиса не отзывается. Ведущий зовет второй и третий раз. И только на третий раз лиса бросается ловить зайцев. Если заяц успел присесть на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

Развитие произвольного внимания и памяти

Белоснежка и семь гномов

Цель: развитие внимания, способности сравнивать и анализировать.

Руководство: гномы оделись не одинаково, некоторые нарушили подбор одежды. Белоснежка должна быстро разыскать рас-



сеянных гномов и помочь им переодеться. В игре детям нужно решить, как выглядит костюм гнома, и, соответственно, найти нарушения в одежде рассеянных гномов. Найдя одежду, ребенок зарисовывает определенный значок в кружке.

Самый зоркий

Цель: развитие внимания, развитие зрительной памяти, способность сравнивать и анализировать.

Оборудование: набор предметных или сюжетных картинок и их дубликаты.

Руководство: детям на несколько секунд, под счет «раз, два, три — внимательно смотри!», показывается та или иная картинка. Затем она прячется и ее следует быстро отыскать среди четырех-пяти других. Побеждает тот, кто первым назовет нужную картинку.

Хитрый гном

Цель: развитие внимания.

Руководство: хитрый гном похитил и заколдовал животных и птиц. Дети отправляются на поиски, они находят дом гнома и стучатся к нему, однако гном выдвигает условие: дети сами должны найти и расколдовать животных и птиц, но для этого надо быть очень внимательными. В окошке домика гном только на очень короткое время показывает изображения заколдованных животных — ведь он не хочет, чтобы дети их разыскали! За это время дети должны запомнить, как выглядят птица, собака, котенок, похищенные гномом, и потом найти их среди других аналогичных изображений, которые хитрый гном специально ставит, чтобы запутать детей. Если ребенок ошибается, гном похищает и его, т.е. усаживает рядом с собой. Затем он показывает в окошке другую картинку, и поиск продолжается. Если в игре большинство детей допускают ошибки, педагог либо увеличивает время рассматривания картинок, либо упрощает изображение. Игра усложняется тем, что хитрый гном иногда предлагает детям изображения, отличающиеся только одной-двумя деталями (собаки одной породы, в одинаковой позе, но с разными бантами и т.д.). Это требует от участников игры повышенного внимания.

По ходу игры или в конце ее происходит выкуп похищенных гномом детей. Гном просит, чтобы дети отгадали загадки, выполнили какие-нибудь задания: спели, станцевали, прочитали стихи. Если гному понравится, как выполнены его задания, то он отпускает детей и игра продолжается.

Что лежит в сундучке?

Цель: развитие внимания, расширение объема кратковременной памяти, развитие умения контролировать друг друга.

Оборудование: набор из шести-десяти предметов, знакомых детям (например, матрешка, кукла, пирамидка, цыпленок, петрушка, курочка, зайчик, медвежонок, обсызянка), сундучок.

Руководство: внимательно посмотреть на игрушки и постараться их запомнить. Затем дети закрывают глаза, а педагог прячет одну, две или три игрушки в сундучок. Дети называют, какие игрушки спрятались в сундучке.

В а р и а н т з а д а н и я: сказать, сколько игрушек находится в сундучке, и перечислить их. Вызвавшийся ребенок называет игрушки: «В сундучке спрятались три игрушки, это...» Сундучок открывается, и дети проверяют, правильно ли назвал предметы ребенок. За правильный ответ он получает фишку. Выигрывает тот, кто дал больше правильных ответов.

Для повышения интереса к игре и развития умения контролировать друг друга дети могут быть разделены на две команды. Пока одна команда, закрыв глаза, ждет сигнала, другая смотрит, какие игрушки прячет педагог, и запоминает, а затем исправляет неправильные ответы детей. Возможен и такой вариант, когда обе команды действуют одновременно. Побеждает та, игроки которой быстрее дают правильный ответ. В течение игры для поддержания интереса к ней педагог неоднократно заменяет комплект игрушек: или отдельные предметы, прячет в сундучок все большее их количество. Он поддерживает эмоциональный настрой и внимание детей репликами: «Вот какие у меня внимательные дети! Просто удивительно! Придется дать задание посложнее, теперь уж точно никто не запомнит, что лежит в сундучке. Опять догадались! Тогда сейчас я заменю игрушки, вот теперь будет нелегко!» И т.д.

Эмоциональное соучастие в игре педагога создает атмосферу веселья и соревнования. Взрослый предлагает кому-нибудь из ребят заменить его, а сам садится с детьми на правах участника игры: «Хочу проверить себя!» Отвечая на вопрос нового ведущего, педагог может специально ошибаться, чтобы дети исправляли его ошибки.

Каскад слов

Цель: расширение объема кратковременной слуховой памяти.

Руководство: педагог предлагает ребенку повторять слова. Начинать нужно с одного слова, затем назвать два. Ребенок должен

их повторить в той же последовательности. Затем взрослый называет три слова и т.д. Если ребенок не справляется со словесным рядом, нужно повторить ряд еще 2–3 раза:

огонь;

дом, молоко;

конь, гриб, игла;

петух, солнце, асфальт, тетрадь;

крыша, пень, вода, свеча, школа;

карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб;

орел, игра, дуб, телефон, стакан, пальто, сын;

гора, ворона, часы, стол, снег, картина, сосна, мел;

мяч, яблоко, шапка, морковка, стул, бабочка, метро, цыпленок,

носки;

грузовик, камень, яблоки, портфель, санки, молоток, лавочка, скатерть, арбуз, памятник.

Что изменилось?

Цель: развитие зрительной памяти, удержание словесного текста, формирование навыков изобразительной деятельности.

Руководство:

В а р и а н т 1. Перед ребенком (в зависимости от возраста) на столе раскладываются от трех до двенадцати картинок, просят рассмотреть их и назвать. После этого предлагают закрыть глаза, затем меняют местоположение картинок, просят открыть глаза и сказать, что изменилось.

Данный вариант игрового задания может проводиться с установкой на запоминание и без такой установки.

В а р и а н т 2. Ребенку поочередно предлагаются таблицы с изображением знакомых предметов и фигур, которые следует запомнить, а затем определить, что изменилось в каждой паре таблиц.

В а р и а н т 3. Ребенку рассказывается история о том, как девочка принесла из леса много разных грибов (или ягод, цветов, шишек, листьев деревьев) и решила нарисовать их. В процессе рассказа выставляют картинки с изображением этих предметов, которые затем убирают. Ребенку дается лист чистой бумаги, карандаш и его просят по памяти нарисовать эти предметы.

Запомни слова по рисункам

Цель: формирование слуховой и кратковременной памяти, расширение объема памяти, развитие способности удерживать инструкцию в процессе деятельности.

САД	
ШКОЛА	
СТОЛ	
ГРИБ	
ПЛАТЬЕ	
ЗИМА	
ДЕНЬ	
НОЧЬ	
ВОДА	
ИГРА	

Руководство: на таблице слева написаны слова, справа дано изображение предметов или деталей предметов, связанных с данными словами по смыслу. Ребенку предлагают установить связи между словом и рисунком, после чего левый столбик со словами закрывают и просят вспомнить слова по рисункам.

Запомни и воспроизведи

Цель: расширение объема кратковременной слуховой памяти.

Руководство:

В а р и а н т 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает.

Например, «4, 1, 8 ...», «3, 2, 8, 5 ...» и т.д.

В а р и а н т 2. Ребенку называют слова и просят воспроизвести (от 5 до 10 слов).

Слова могут быть объединены тематически или по смыслу, а могут быть подобраны произвольно.

В а р и а н т 3. Ребенку называют числа в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

Например, «6, 1, 8» — ребенок воспроизводит: «8, 1, 6».

«8, 3, 4, 6, 9» — «9, 6, 4, 3, 8».

Подобная работа может проводиться и со словами.

Вспомни и покажи

Цель: развитие двигательной памяти, формирование воображения.

Руководство: детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу; косолапого медведя; ползущую гусеницу; нахохленного петуха и т.д.).

Цепочка действий

Цель: развитие способности удерживать в памяти заданные инструкции.

Руководство: ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: «Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, отнеси ее учителю в соседний класс и попроси, чтобы через урок ее нам вернули».

Подобную работу следует проводить в различных вариантах регулярно, так как часто причиной невыполнения учебных заданий является «потеря» условия задачи, неспособность удерживать в памяти заданные действия.

Эти задания формируют также сосредоточенность, концентрацию и переключение внимания, навык самоконтроля.

Замри

Цель: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов, произвольного поведения.

Руководство: по сигналу ведущего все дети замирают в той позе, в которой были в момент сигнала. Тот, кто шевелится или не услышал — проигрывает и выбывает из игры.

Птичка

Цель: развитие внимания и памяти.

Руководство: все игроки усаживаются и выбирают ведущего. Он садится в середину круга и всем игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа, ель и т. п.). Каждый должен запомнить свое название.

Ведущий говорит: «Прилетела птичка, села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу я не была, улетела на елку!» Елка вызывает другое дерево и т.д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются. (Фанты — любая мелкая игрушка, вещь и т.п.)

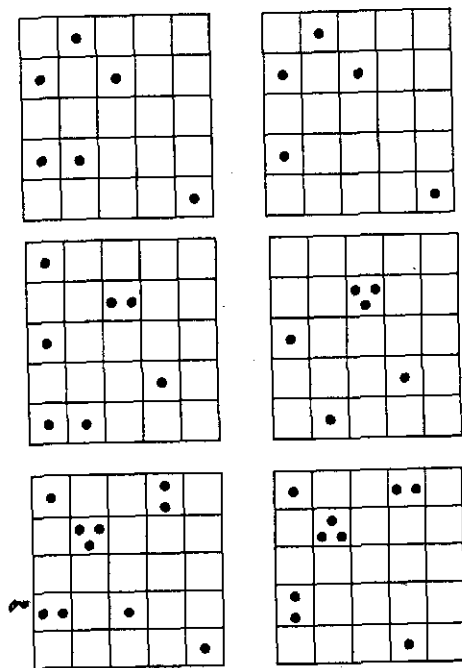
Расставь точки

Цель: формирование основных качеств внимания, зрительной памяти.

Руководство:

В а р и а н т 1. Ребенку предлагаются две таблицы, на одной из которых хаотично расставлены точки. Необходимо перенести их на чистый вариант таблицы.

В а р и а н т 2. Ребенок закрывает одну из таблиц и переносит точки в положенные клеточки пустой таблицы.



Зачеркни предмет

(модификация методики «Коррективные пробы»)

Цель: формирование основных качеств внимания, зрительной памяти.

Руководство: ребенку предлагается таблица с изображением знакомых ему предметов (методика С. Лиепинь).

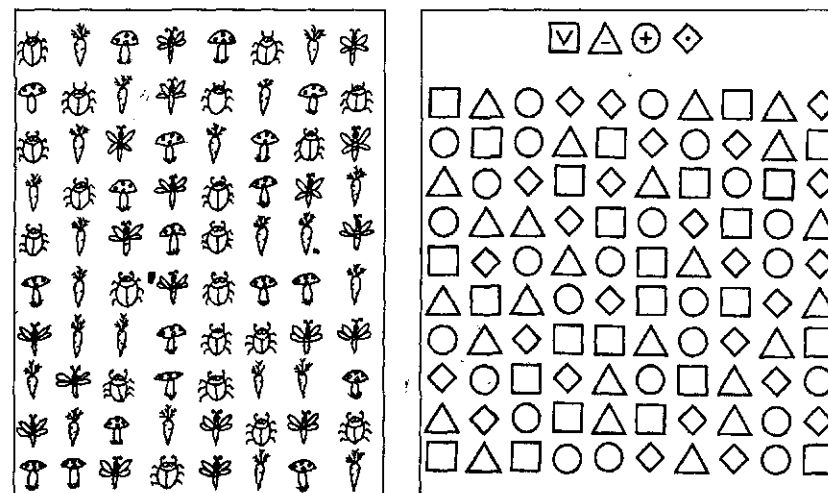
Для детей дошкольного возраста на первых этапах работы предлагается 2–3 строки (не более 24 знаков). При этом на начальных этапах ребенку предлагается зачеркнуть только один предмет в каждой строке. По мере занятий с детьми увеличивается количество

предлагаемых для работы строк, следовательно, и количество предметов, которые ребенок должен зачеркнуть.

На следующем этапе работа с данной таблицей усложняется: ребенку предлагают зачеркнуть один предмет и подчеркнуть другой. Тем самым формируется распределенность внимания в процессе деятельности.

Для предотвращения у ребенка пресыщения данным видом занятий мы рекомендуем менять внешнюю сторону деятельности (например, предлагать раскрасить один предмет в зеленый, а другой – в синий цвет; подчеркивать заданный предмет синим, а зачеркивать красным цветом и т. д.).

При проведении занятий с использованием заданий данного вида необходимо соблюдать ряд условий. Во-первых, данная работа должна проводиться регулярно. Во-вторых, на первых этапах формирования внимания скорость работы не учитывается, но постепенно, по мере формирования необходимых качеств, темп самостоятельной деятельности ребенка должен наращиваться. Для этого можно вводить в подобные занятия элементы занимательности, игровые формы, использовать работу с секундомером и др.



Найди различия

Цель: формирование концентрации внимания.

Руководство: ребенку предлагается картинка с изображением одного и того же объекта, отличающегося отдельными деталями. В зависимости от возраста ребенка количество отличий может увеличиваться (от 2–3 до 5–6). В случае возникновения трудностей

при рассматривании предъявленных объектов ребенку может быть оказана организующая помощь: «Посмотри, что держит в лапках кот» и т.д. Выполнение этого задания требует максимальной концентрации внимания для того, чтобы увидеть различия, которые присутствуют в изображенных объектах.

Назови цифру

(модификация методики «Таблицы Шульте»)

Цель: формирование концентрации, объема, переключения внимания.

Руководство: ребенок должен назвать последовательно цифры, которые вразнобой представлены в таблице.

В а р и а н т 1. Для детей, владеющих счетом в пределах 10, предлагается таблица и допустимо одновременное называние и показывание цифр (указкой, пальцем). Таким образом, задание выполняется наглядно-действенным соотнесением.

В а р и а н т 2. Усложненным вариантом является выполнение задания только на основе зрительного нахождения последовательности цифр.

5	2	9
1	8	4
7	3	6

Пересчитай мячи

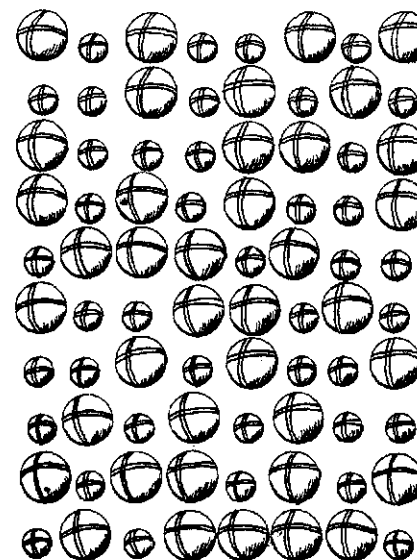
(модификация методики Рыбакова)

Цель: формирование распределения внимания и способности к переключению, кратковременной памяти.

Руководство: рекомендуемые задания можно использовать в работе с детьми, владеющими счетом в пределах десяти.

В а р и а н т 1. На таблице представлены 10 строк по 8 мячей разного размера. Учитывая возраст и степень умственного развития ребенка, ему предлагают посчитать все мячи одного размера (например, все большие или все маленькие). Счет построчный.

В а р и а н т 2 (усложненный). Ребенок одновременно должен пересчитывать мячи каждого размера (например, один большой, один маленький, два больших, два маленьких, три больших, три маленьких, шесть больших, четыре маленьких и т.д.).



Дорисуй

Цель: формирование внимания, воображения, изобразительной деятельности.

Руководство: ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать.



Найди сходства

Цель: формирование основных качеств внимания, наблюдательности, усиления воли; развитие мыслительных операций — анализа, синтеза и сравнения.

Руководство: ребенку поочередно предъявляются таблицы, на которых слева дан объект-образец, справа — четыре таких же объекта, но каждый из них отличается деталями. Один из четырех точно такой же, как и предлагаемый на образце слева, его необходимо найти. Задание направлено на формирование у ребенка умения находить сходные признаки в изображенных объектах.

Развитие восприятия

Узнай и раскрась

Цель: актуализация запаса имеющихся у ребенка сведений об окружающем мире (узнавание предмета, представления об этом предмете, знание его характерных признаков); формирование восприятия; навыка изобразительной деятельности (создание образа предмета по контуру, его раскрашивание).

Руководство: ребенку предлагаются таблицы с пунктирным изображением знакомых предметов. Ребенок сначала должен узнать эти предметы, затем обвести по контуру и раскрасить полученные изображения.

Более сложный вариант задания — узнавание объектов в точечном изображении, наложенных один на другой. Можно провести беседу об объектах, изображенных на таблицах.



Чудесный мешочек

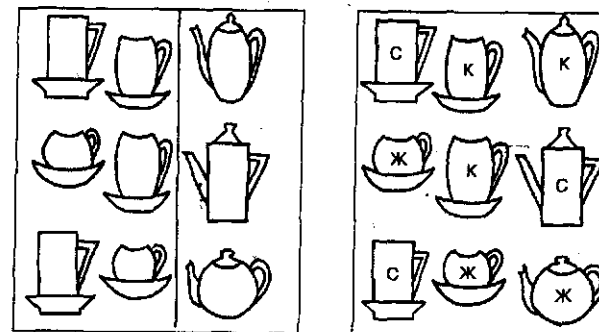
Цель: развитие кинестетических ощущений, восприятия цвета, формы, умения сотрудничать со взрослым.

Руководство: на левую руку ребенку надевают волшебный «мешочек», в котором находятся изготовленные из плотного цветного картона (из пластика, из дерева) геометрические фигурки. Мешочек должен быть чуть больше ладошки (по краю отверстия пришивается резинка, сам мешочек лучше сшить из ярких разноцветных лоскутков). На ощупь ребенок левой рукой выбирает по заданию взрослого определенную геометрическую фигуру, а правой рисует на бумаге его контуры. Затем из мешочка вынимается выбранная фигурка, она сравнивается с нарисованной, раскрашивается тем же цветом, что и оригинал. Желательно, чтобы ребенок во время работы произносил вслух название фигуры, цвета и те действия, которые, он производит. Игру лучше проводить в такой последовательности: сначала в мешочке должны находиться предметы только одной формы (например, только треугольники, затем, — двух форм, трех форм, четырех форм и т.д. Всякий раз (кроме первого варианта) ребенку дается такая установка: «Выбери такой предмет, как я тебе покажу». Или более сложный вариант: «Нарисуй предмет, который ты держишь в левой руке в мешочке» — в этом случае образец отсутствует, ребенок действует только по словесной инструкции.

Найди похожие

Цель: формирование восприятия признаков формы, цвета, процесса сериации предметов.

Руководство: ребенку поочередно предлагаются две таблицы с изображением знакомых предметов. На первой таблице требуется соотнести предметы только по одному признаку — по форме. На другой таблице предметы различаются не только формой, но и цветом (предварительно раскрасьте).



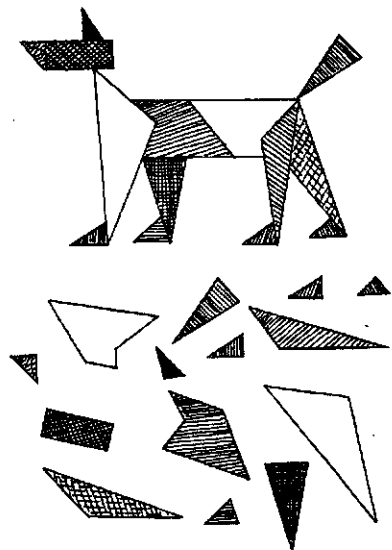
Составь фигуры

Цель: формирование восприятия целого по его частям, развитие наблюдательности, умения анализировать и сравнивать объекты.

Руководство: ребенку предлагаются поочередно усложняющиеся таблицы с изображением знакомых объектов. Сначала предъявляется готовый образец, а затем все составляющие его части. Методика работы представляет следующие этапы:

- наложение соответствующих частей на готовый объект;
- составление объекта по образцу, который лежит перед ребенком;
- самостоятельное составление объекта из частей без заданного образца.

В процессе работы у детей формируются такие качества деятельности, как целенаправленность, планирование, самоконтроль, волевые качества. Выполнение этого задания позволяет формировать и конструктивную деятельность. Целесообразно иметь наборы разных вариантов, построенных по принципу данного задания. Можно использовать также танграммы, в которых ребенок собирает знакомые фигуры из частей: круги, овалы и т.д.



Составь целое из частей

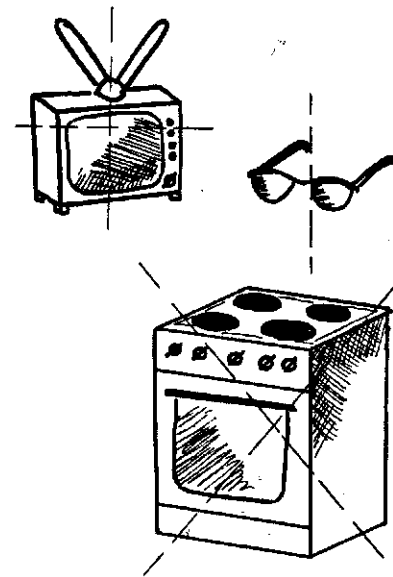
Цель: формирование восприятия целого по его частям, развитие наблюдательности.

Руководство: ребенку, в зависимости от возраста, предлагается собрать картинку с изображением одного знакомого объекта, раз-

резанного на 2 части, 4 части (по вертикали и горизонтали) и 4 части (по диагоналям).

В процессе работы ребенку можно предлагать разные виды помощи (например, картинка, разрезанная по диагоналям, собирается по уже собранной и положенной одной части. Если такая мера помощи оказывается недостаточной, выкладываются обе части. Возможно и предварительное построение объекта, привлечение внимания ребенка к его частям, а затем самостоятельное собирание объекта без наличия образца).

Следует упражнять ребенка в видении целого предмета по какой-то одной части. Подобная работа должна проводиться регулярно на разном материале. Только после того, как ребенок научится собирать отдельный объект из частей, можно переходить к разрезанным сюжетным картинкам.



Определи правую и левую стороны

Цель: формирование и закрепление восприятия правой и левой сторон.

Руководство: ребенку предлагается сначала определить правую и левую стороны на себе (например, показать правую руку, левый глаз, левую руку, правую ногу; взять карандаш правой рукой, поднять мяч левой рукой, закрыть левый глаз, дотронуться рукой до правого уха и т.д.). Затем определение правой и левой стороны

проводится на таблицах. Например, нужно определить, в какой руке у Гномика цветок, а в какой веточка; найти Гномика, у которого в правой руке ветка, а в левой цветок и т.п.



Определи положение предметов

Цель: формирование внимания, ориентировки в пространстве, способности удерживать инструкцию, навыка самоконтроля.

Руководство: ребенку предлагается рисунок, на котором изображены знакомые предметы, расположенные в разных частях листа. Он должен сказать, что нарисовано в центре, затем — что нарисовано в левом верхнем углу, в правом нижнем и т.д. После этого ответить на вопросы, где расположен тот или иной предмет. Полезно после упражнений на определение положения на листе бумаги перейти к определению положения в пространстве. Ребенок должен сказать, где стоит книжный шкаф, что находится справа от него и т.д.

Хорошим упражнением является также слуховой диктант, который может проходить в виде занимательной игры. Для этого ребенку дают лист, разделенный на 9 или 12 квадратов, и с помощью фишки он должен передвигаться в заданном направлении (например, два шага влево, три вверх, один вправо и т.д.).

Найди место

Цель: формирование восприятия целого, понимания причинно-следственных зависимостей.

Руководство:

В а р и а н т 1. Ребенку предлагается рисунок, составленный из геометрических фигур. Одна часть рисунка вырезана. Предлага-

ется четыре варианта разных изображений вырезанной части, одно из них является искомым. Необходимо найти эту часть и поставить в паз. Важно в процессе работы с подобным заданием постепенно переходить от наглядно-действенного выполнения к зрительному соотнесению.

В а р и а н т 2. Ребенку предлагается сюжетная картинка, в которой вырезаны отдельные значимые части. Он должен найти место каждой из них. В этом задании проводится работа по формированию пространственного восприятия, формируется понимание изображенной ситуации, актуализируются имеющиеся знания и представления ребенка. Если изображена ситуация из знакомой детям сказки или рассказа, можно предложить вспомнить этот текст, рассказать, что было до этого, что будет дальше.

Развитие мышления

Мячик

Цель: развитие аналитического мышления.

Материал: мяч.

Руководство: педагог говорит ребенку: «Ты будешь бросать мне мяч и говорить любое слово, а я брошу мяч тебе обратно и назову слово, которое подходит к слову, названному тобой». Например, пары слов: тучка — дождик, хлеб — нож, конура — собака, варенье — банка, школа — парта, цветник — лейка, конфеты — ваза, мяч — футбол, книга — библиотека, лист — дерево, капуста — огород, карандаш — альбом и т.д.

Затем дети и взрослый меняются заданиями.

Найди лишнее слово

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Руководство: ребенку читают серию, состоящую из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно отличается от них и должно быть исключено.

В а р и а н т ы с е р и й с л о в:
храбрый, злой, смелый, отважный;
яблоко, слива, огурец, груша;
ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
платье, свитер, шапка, рубашка;
береза, дуб, сосна, земляника;
мыло, мочалка, шампунь, веник.

Четвертый лишний

Цель: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать.

Оборудование: пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предмета; три предмета связаны между собой каким-либо общим признаком, а четвертый — лишний.

В а р и а н т ы к а р т о ч е к:
огурец, капуста, пирожок, свекла;
ручка, пенал, карандаш, фломастер;
тетрадь, журнал, книга, газета;
мальчик, девочка, мужчина, бабушка;
лампа, свеча, торшер, фонарик.

Руководство: ребенку поочередно показывают карточки. Педагог просит показать и назвать лишний предмет на каждой карточке.

Угадай предмет

Цель: развитие мыслительных операций анализа и сравнения.

Оборудование: 15 картинок с изображением знакомых ребенку предметов.

Руководство: педагог поочередно показывает картинки ребенку и называет характерные признаки каждого изображенного предмета. Например, показывая сапог, педагог говорит, что это — теплая обувь, сапоги носят зимой и т.д. после того, как все картинки проанализированы, воспитатель убирает их. Затем он достает картинки и называет ребенку признаки предмета, нарисованного на ней (ребенок картинку не видит). Ребенок должен назвать предмет.

Мостик

Цель: развитие мыслительных ассоциативных связей.

Оборудование: 5 пар картинок: лес — гриб; книга — мальчик; ваза — цветы; плита — кастрюля; пуговица — иголка.

Руководство: педагог показывает первую пару картинок и говорит, что эти картинки пока никак не связаны между собой. Ребенок должен придумать слово, которое, как мостик, соединило бы две разные картинки. Например: между картинками «лес» и «гриб» мостиком может быть слово «растет» (гриб растет в лесу) и т.д.

Установи сходства и различия

Цель: формирование мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, умения находить различия в сходных и устанавливать сходства в различных предметах.

Руководство:

В а р и а н т 1. Ребенку предлагается рисунок, на котором изображены одинаковые предметы и предметы, отличающиеся отдельными признаками. Ребенок должен найти признаки сходства и различия в этих предметах.

Данные мыслительные операции будут протекать успешнее при сформированном внимании.

В а р и а н т 2. Ребенку предлагают установить сходства и различия без наглядной опоры (например, чем похожи и чем отличаются береза и сосна, окно и дверь, поезд и самолет, лыжи и коньки, лыжи и ролики, сказка и песня и т.п.).

Выдели неподходящий предмет

Цель: формирование мыслительных операций: анализа, синтеза, обобщения.

Руководство: в зависимости от возраста перед ребенком раскладывают от 4 до 8–10 картинок, относящихся к одной родовой категории. Одна картинка не входит в эту группу. Ребенок должен ее найти (например, картинки с изображениями предметов одежды и картинка с изображением животного; картинки с изображением продуктов питания и картинка с изображением обуви и т.п.).

Группировка предметов

Цель: формирование аналитико-синтетической деятельности, операции обобщения, расширения запаса сведений и представлений об окружающем мире.

Руководство: в зависимости от возраста ребенку предлагают разные по количеству наборы картинок (24, 40) с изображением предметов, относящихся к разным родовым группам. Нужно разложить вместе карточки, похожие между собой. Принцип группировки должен выбрать сам ребенок. Только в том случае, если он не понимает задание, ему оказывают помощь (взрослый выкладывает четыре карточки с предметами разных родовых групп, затем предлагает ребенку разложить остальные карточки). Мера помощи — взрослый начинает, а ребенок продолжает раскладывать, либо задает уточняющие вопросы.

Эту работу целесообразно проводить на разном материале, в разной форме (например, игра «Лото» и др.).

Следует также в процессе группировки просить ребенка объяснить, почему он именно так раскладывает карточки. В ходе таких уточнений формируется и речь ребенка.

Установление закономерностей

Цель: формирование способностей к операциям анализа, синтеза, сравнения, обобщения, понимания логических отношений.

Руководство:

В а р и а н т 1. Ребенку предъявляется таблица, на которой определенной последовательности изображены предметы. Среди этих предметов есть пропущенные. Сами предметы и их последовательность даны в образце. Ребенок, пользуясь образцом, должен определить и нарисовать пропущенные предметы.

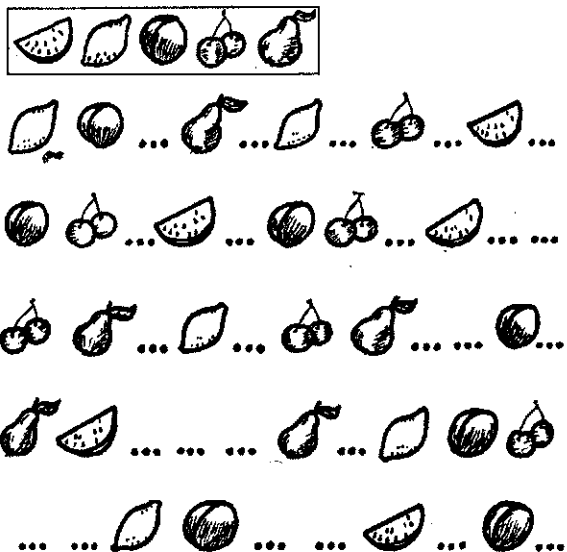
В этом задании ребенок учится анализировать и контролировать свою деятельность.

В а р и а н т 2. Ребенку предлагаются четыре разные фигуры. В четырех клетках таблицы расположены три фигуры, четвертую ребенок должен найти в приведенном образце. Более сложным заданием является нахождение закономерностей в девяти изображениях.

В этой работе требуется установить сходства, различия, выделить закономерности.

В а р и а н т 3. Ребенку предлагают таблицу, состоящую из девяти клеток с изображением восьми предметов, и просят сказать, какой предмет не нарисован.

Для решения этой задачи требуется провести анализ, сравнение и установить закономерность расположения предметов.



Собери портфель

Цель: развитие мотивационной готовности ребенка к школе.

Руководство: перед ребенком разные предметы: игрушки, вещи, учебные принадлежности. Нужно за 1 минуту собрать портфель к школе. Если ребенок выбрал предметы правильно и уложился в отведенное время, он справился с заданием.

Придумай и продолжи действие

(в форме рассказа с элементами инсценирования)

Цель: развивать творческое воображение, учить невербальными действиями внешне выражать образы, фантазировать на заданную тему.

Руководство: педагог начинает рассказ с элементами драматизации: «Девочка Маша решила помочь маме убрать комнату. Она взяла веник и стала подметать пол: «Ой!...». Один из детей должен, вообразив себя Машей, придумать окончание истории и изобразить ее в действиях (опыт использования упражнения показывает, что дети предлагают много вариантов: «увидел брошку», «раздался звонок», «ползет муравей» и т.д.).

Найди котенка

Цель: учить создавать воображаемую ситуацию и невербально передавать ее содержание.

Руководство: педагог предлагает детям поискать в группе спрятавшегося котенка (игрушку), найдя его, «напоить» молоком из мисочки. Затем задание повторяется с воображаемым котенком или щенком.

Что лежит в портфеле?

Цель: закрепить и приумножить знания о том, что нужно для школы.

Руководство: дети стоят по кругу. Педагог кидает мяч кому-нибудь из детей и называет какой-либо предмет, например, ручка, тетрадь, кирпич и т.д. Если, по мнению ребенка, этот предмет должен лежать в портфеле, он ловит мяч, если нет — ловить мяч не нужно.

Покажи знакомую сказку

(с опорой на плоскостные модели персонажей)

Цель: действовать в режиссерской игре, учить подбирать модели персонажей к сказке, создавать воображаемую ситуацию, планировать свои действия «в театре на столе», последовательно передавать сюжет, интонационно передавая образы.

Руководство: детям предлагается (с помощью педагога) «рассказать» декорации», подобрать фигурки персонажей к сказке, а затем показать ее в «театре» для детей-зрителей.

Измени сказку

Цель: формирование комбинаторных способностей детей с помощью метода «фантастических гипотез».

Руководство: ребенок совместно с педагогом инсценирует сказку «Красная шапочка» в настольном театре. В ходе режиссерской игры педагог «включает» в сюжет персонаж из другой сказки: «И вдруг появилась лиса: “Ой, меня укусила оса!”». Ребенку предлагается придумать, что может произойти в сказке, если Волк станет помогать Лисе, рассказать или показать продолжение измененной сказки.

Установи причину и следствие

Цель: учить детей устанавливать причину и следствие.

Ветер

Вчера был очень сильный ветер.
Он поломал большие ветки.
Они дорожки перекрыли.
Все утром ветки обходили.

Вопросы:

1. Почему утром люди не могли пройти по дороге?
2. Что нужно сделать для того, чтобы можно было свободно ходить по дорожкам?

Цветы

Забыли дети про цветы
И их не поливали.
А к концу недели
Все цветы завяли.

Вопросы:

1. Какие условия необходимы растениям?
2. Для чего растениям вода?
3. Почему завяли цветы?
4. Что дети должны были делать, чтобы цветы не завяли?

Авария

Перебегал дорогу мальчик
Не там, где светофор стоит.
Машины ехали так быстро,
Что не смогли затормозить.
Попал тот мальчик под машину.
Найди аварии причину.

Вопросы:

1. Как вы понимаете значение слова «авария»?
2. Почему мальчик попал под машину?
3. Почему машина не смогла затормозить?
4. Что должен был сделать мальчик, чтобы не попасть под машину?
5. Какие правила дорожного движения надо строго соблюдать?

Сладкоежка

Маша ест одни конфеты,
Шоколадки, пастилу.
Очень любит она сладкое,
Не уступит никому.
А недавно у Марии
Заболели зубы все.
Плачет девочка, ей больно.
Ела сладкое зачем?

Вопросы:

1. Кого называют «сластена»?
2. Почему у Маши заболели зубы?
3. Что нужно делать, чтобы зубы не болели?
4. Какие продукты полезны для зубов?
5. Какие продукты вредны для зубов?

Качели

Во дворе качался Витя.
Высоко летят качели.
Руки Витины разжались,
Вверх качели полетели.
С них в песок свалился он.
Слышен только Витин стон.

Вопросы:

1. Почему упал Витя?
2. Какие правила надо соблюдать, когда вы качаетесь на качелях?

Белым-бело

Всю ночь на землю падал снег.
Его хватило бы на всех.
А утром все белым-бело,
Дома, дороги замело.
Снег на деревьях и домах,
Он на крыльчке и кустах.

Вопросы:

1. Почему утром все белым-бело?
2. Что засыпал снег?

3. Каким может быть снег?
4. Чем хорошо и чем плохо, когда зима снежная?
5. Подберите слова — определения к слову «снег». Снег какой?

Снег

Снег валил всю ночь, весь день
И замел дороги.
Ни проехать, ни пройти
Люди все не могут.
Вышли дворники, машины,
Чтоб заносы все убрать,
Чтоб машины на дорогах
Перестали застревать.

Вопросы:

1. Почему машины не могли проехать?
2. Почему люди не могли пройти?
3. Как решили эту проблему?
4. Какие машины помогают расчищать тротуары?

Драчун

Саша драться любит очень,
Обижает всех подряд.
В детском садике ребята
С ним водиться не хотят.
Не хотят на день рожденья
Сашу в гости приглашать,
Не хотят с ним поделиться,
Слово доброе сказать.

Вопросы:

1. Как вы понимаете слово «дружить»?
2. Что такое «дружба»?
3. Почему с Сашей дети не хотят играть?
4. Почему не приглашают его на день рождения?
5. Почему не делятся с Сашей ничем?
6. Как надо себя вести с детьми, чтобы все с тобой дружили?

Весна

Наступила весна.
И подул южный ветер.
Солнце светит все ярче,
Припекает сильнее.
Тают быстро сугробы.
И ручьи, словно реки,
Разливаются шире
И бегут все быстрее.

Вопросы:

1. Когда наступает весна? За каким временем года следует весна?
2. Почему стали таять сугробы?
3. Почему подул южный ветер?
4. Как образуются ручьи?
5. Почему ручьи становятся все шире и бегут все быстрее?
6. В какую сторону всегда бегут ручьи?

Облака

Облака, как паруса,
Мчит их ветер, гонит.
Если много облаков,
Будет точно дождик.
Ну, а если облака,
Как перо жар-птицы,
Будет солнышко с утра,
Зашебечут птицы.
А столкнутся лоб об лоб,
В тучу превратятся.
И тогда грохочет гром —
Это тучи злятся.

Вопросы:

1. Что такое облака?
2. Как образуются облака?
3. Какими бывают облака?
4. Почему облака передвигаются?
5. Как могут облака передвигаться?
6. Какая погода будет, если на небе мало облаков или они, как перышки?
7. Как по движению облаков определить наличие ветра?
8. Что происходит, когда облака собираются в тучи?

Лужи-зеркала

Ночью дождик сильно лил
И всю землю намочил.
Утром солнце рано встало,
Посмотрело сверху вниз.
Что с землей за ночь стало?
Вот удача, вот сюрприз!
Сто зеркал внизу лежали
И на солнышке сияли.
Отражались в них деревья
И прекрасные цветы,

Фонари, дома, заборы —
Всем хватило красоты.
Солнцу лужи — зеркала
Очень приглянулись.
И от всей души оно
Жарко улыбнулось.
От такой улыбки лужи
Сразу изменились.
И к обеду, обмелев,
Вовсе испарились.

Вопросы:

1. Почему утром на земле образовались лужи?
2. Почему в лужах все отражается?
3. Почему к обеду лужи испарились?

Сосулька

Вниз головой висит сосулька.
От солнца насморк у нее.
То от тепла она заплачет,
То платянице ушьет свое.
Придет мороз, и закалеет,
Немного за ночь подрастет,
Окрепнет телом, потолстеет,
Тяжелой станет — упадет.

Вопросы:

1. В какое время года можно увидеть сосульки?
2. Почему сосулька висит вниз головой?
3. Почему тает сосулька?
4. Почему ночью сосулька подрастает и становится толще?
5. Почему сосулька может упасть?
6. Что может случиться, если упадет большая сосулька?
7. Как себя нужно вести около домов, где на крышах висят большие сосульки?
8. Какие слова-определения можно подобрать к слову «сосулька»?
Сосулька какая?

Озорник

Не послушал мальчик маму
И по лужам бегал долго.
Намочил все туфли, ноги.
Догадаться нам не сложно —
Он простыл и заболел.
Слег в постель с температурой.
Больше в лужу не хотел.

Вопросы:

1. Почему мальчик заболел?
2. Почему нельзя без специальной обуви ходить по холодным лужам?
3. Чем можно пораниться в луже, если она не прозрачная?

Мороз

Вчера были лужи,
Сегодня — мороз.
Он всюду развесил
Сосульки из слез.
Он талые лужи в каток превратил
И всю обстановку за ночь изменил.

Вопросы:

1. Почему после оттепели появились сосульки?
2. Почему лужи превратились в каток?

Засуха

Все лето не было дождя.
Трава вся пожелтела,
Потрескалась кругом земля,
И листья облетели.

Вопросы:

1. Почему пожелтела трава, и облетели листья?
2. Почему потрескалась земля?
3. Что еще может случиться в засушливое лето?

Игры и упражнения на релаксацию и контроль за дыханием

Драка

Цель: расслабить мышцы нижней части лица и кистей рук.

Руководство: «Вы с другом поссорились. Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохните, крепко-накрепко сожмите челюсти. Пальцы рук зафиксируйте в кулаках, до боли вдавите пальцы в ладони. Затаите дыхание на несколько секунд. Задумайтесь: «А может, не стоит драться? Выдохните и расслабьтесь. Неприятности позади!»

Воздушный шарик

Цель: снять напряжение, успокоить детей.

Руководство: все играющие стоят или сидят в кругу. Ведущий дает инструкцию: «Представьте себе, что сейчас мы с вами будем надувать шарики. Вдохните воздух, поднесите воображаемый шарик

к губам и, раздувая щеки, медленно, через приоткрытые губы надувайте его. Следите глазами за тем, как ваш шарик становится все больше и больше, как увеличиваются, растут узоры на нем. Представили? Я тоже представила ваши огромные шары. Дуйте осторожно, чтобы шарик не лопнул. А теперь покажите их друг другу».

Корабль и ветер

Цель: настроить группу на рабочий лад, особенно, если дети устали.

Руководство: «Представьте себе, что наш парусник плыл по волнам, но вдруг остановился. Давайте поможем ему и позовем на помощь ветер. Вдохните в себя воздух, сильно втяните щеки... А теперь шумно выдохните через рот воздух, и пусть вырвавшийся на волю ветер подгоняет кораблик. Давайте попробуем еще раз. Я хочу услышать, как шумит ветер!» Упражнение можно повторить 3 раза.

Подарок под елкой

Цель: расслабление мышц лица, особенно вокруг глаз.

Руководство: «Представьте себе, что скоро Новогодний праздник. Вы целый год мечтали о замечательном подарке. Вот вы подходите к елке, крепко-крепко зажмуриваете глаза и делаете глубокий вдох. Затаите дыхание. Что же лежит под елкой? Теперь выдохните и откройте глаза. О, чудо! Долгожданная игрушка перед вами! Вы рады? Улыбнитесь». После выполнения упражнения можно обсудить (если дети захотят), кто о чем мечтает.

Дудочка

Цель: расслабление мышц лица, особенно вокруг губ.

Руководство: «Давайте поиграем на дудочке. Неглубоко вдохните воздух, поднесите дудочку к губам. Начинайте медленно выдыхать, и на выдохе попытайтесь вытянуть губы в трубочку. Затем начните сначала. Играйте! Какой замечательный оркестр!»

Штанга

Цель: расслабить мышцы рук и спины, дать возможность ребенку почувствовать себя успешным.

Руководство:

В а р и а н т 1. «Сейчас мы с вами будем спортсменами-тяжелотлетами. Представьте, что на полу лежит тяжелая штанга. Сделайте вдох, оторвите штангу от пола на вытянутых руках, приподнимите ее. Очень тяжело. Выдохните, бросьте штангу на пол, отдохните. Попробуем еще раз».

В а р и а н т 2. «А теперь возьмем штангу полегче и будем поднимать ее над головой. Сделали вдох, подняли штангу, зафиксировали это положение, чтобы судьи засчитали вам победу. Тяжело так стоять, бросьте штангу, выдохните. Расслабьтесь. Ура! Вы все чемпионы. Можете поклониться зрителям. Вам все хлопают, поклонитесь еще раз, как чемпионы». Упражнение можно выполнить несколько раз.

Винт

Цель: снять мышечные зажимы в области плечевого пояса.

Руководство: «Давайте попробуем превратиться в винт. Для этого поставьте пятки и носки вместе. По моей команде: “Начали!” — будем поворачивать корпус то влево, то вправо. Одновременно с этим руки будут свободно следовать за корпусом в том же направлении. Начали! Стоп!» Этюд может сопровождаться музыкой Н. Римского-Корсакова «Пляска скоморохов» из оперы «Снегурочка».

Сосулька

Цель: расслабить мышцы рук.

Руководство: «Ребята, я хочу загадать вам загадку:

У нас под крышей
Белый гвоздь висит,
Солнце взойдет,
Гвоздь упадет. (В. Селиверстов)

Давайте представим, что мы с вами артисты и ставим спектакль для малышей. Диктор (это я) читает им эту загадку, а вы будете изображать сосульки. Когда я прочитаю первые две строчки, вы сделаете вдох и поднимете руки над головой, а на третью, четвертую — уроните расслабленные руки вниз. Итак, репетируем... А теперь выступаем. Здорово получилось!»

Шалтай-Болтай

Цель: расслабить мышцы рук, спины и груди.

Руководство: «Давайте поставим еще один маленький спектакль. Он называется “Шалтай-Болтай”.

Шалтай-Болтай
Сидел на стене.
Шалтай-Болтай
Свалился во сне. (С. Маршак)

Сначала будем поворачивать туловище вправо-влево, руки при этом свободно болтаются, как у тряпичной куклы. На слова “свалился во сне” — резко наклоняем корпус тела вниз».

Насос и мяч

Цель: расслабить максимальное количество мышц тела.

Руководство: «Разбейтесь на пары. Один из вас — большой надувной мяч, другой насосом надувает этот мяч. Мяч стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки, шея расслаблены. Корпус наклонен несколько вперед, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). Товарищ начинает надувать мяч, сопровождая движение рук (они качают воздух) звуком «с». С каждой подачей воздуха мяч надувается все больше. Услышав первый звук «с», он вдыхает порцию воздуха, одновременно выпрямляя ноги в коленях, после второго «с» выпрямилось туловище, после третьего — у мяча поднимается голова, после четвертого — надулись щеки и даже руки отошли от боков. Мяч надут. Насос перестал накачивать. Товарищ выдергивает из мяча шланг насоса. Из мяча с силой выходит воздух со звуком «ш». Тело вновь обмякло, вернулось в исходное положение. Затем играющие меняются ролями.

Ловушка

Цель: обучение рефлексии; снятие эмоционального напряжения.

Руководство: ребенку рассказывают историю, состоящую из нелепостей: «Летом я была в деревне. В первый летний месяц март мы собирали яблоки. Они уродились на славу: каждое размером с футбольный мяч. Мой любимый сорт — синие яблоки. Собирать яблоки приходилось в перчатках — ведь на ветках яблоневых пальм огромные колючки. В первый день сбора яблок я забыла надеть шапку и отморозила уши. Но в остальном месяц прошел без приключений...». Педагог просит ребенка объяснить, почему он смеется.

Развитие речи

Поезд

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: картонный поезд с вагончиками, к которым прикреплены кармашки; серии предметных картинок (дикие и домашние животные, птицы, насекомые).

Руководство: вызванный к доске ребенок выбирает предметную картинку, определяет количество слогов в названии животного на картинке и «сажает» его в вагон. Порядок посадки следующий: в первый вагон посадить животных, название которых состоит из одного слога, во второй — из двух, в третий — их трех слогов.

Контролеры (дети группы) хором произносят названия животных (птиц или насекомых) по слогам и таким образом проверяют, свои ли места занимают пассажиры.

В а р и а н т и г р ы. Меняется порядок посадки пассажиров в вагоны. В первый вагон садятся животные с первым ударным слогом в названии, во втором — со вторым ударным слогом, в третий — с ударением на третьем слоге.

Слоговые часы

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: модель циферблата, на котором вместо цифр по кругу расположены картинки.

Руководство: педагог вызывает ребенка — «часовщика», который по заданию воспитателя называет слово, состоящее из определенного количества слогов, и устанавливает часовую стрелку напротив соответствующей картинки.

Рассели животных

Цели: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: трехэтажный картонный дом с окнами-кармашками, серии картинок (дикие и домашние животные, птицы, насекомые).

Руководство: педагог предлагает детям игровую ситуацию: «Животные заселяют новый дом. На первом этаже поселяются те из них, названия которых состоят из одного слога, на втором — из двух, на третьем — из трех слогов». Дети поочередно выбирают картинку из разложенных на столе, проговаривают названия животных по слогам и в соответствии со слоговой структурой слова помещают картинку в том или ином окне дома.

В а р и а н т и г р ы: этаж для животного выбирается в соответствии с порядковым номером ударного слога слова — названия картинки.

Собери букет

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: контурное изображение двух ваз с прорезями и цветы (луговые, лесные и декоративные).

Руководство: педагог, разделив детей на две группы, сообщает игровую ситуацию: «Каждая группа должна собрать свой букет.

Первая группа собирает букет из цветов, название которых состоит из двух слогов, вторая — из цветов с трехсложными названиями». По сигналу дети из каждой группы по очереди подбегают к цветам, снимают нужные цветы и устанавливают их в прорези.

При проведении игры следует помнить, что названия цветов используют в единственном числе: роза, ромашка, василек, нарцисс и др.

В а р и а н т и г р ы: педагог может назначить садовников — контролеров, которые проверяют правильность составления букетов, проговаривая слова по слогам.

Цветы можно размещать в вазах в зависимости от места ударения в слове.

Птичий рынок

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: игрушки — животные.

Руководство: педагог предлагает детям игровую ситуацию: «Вы пришли на рынок, где можете купить собаку, кота, птичку или рыбок. Чтобы купить того, кто вам нравится, необходимо придумать животному кличку, которая состояла бы из двух (трех-четырех) слогов». Дети подбирают слова и, если делают это правильно, получают право играть с «купленной» игрушкой на протяжении дня.

В а р и а н т и г р ы: кличку подбирают с ударением на указанном слоге.

Кто больше?

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: предметные картинки.

Руководство: педагог предлагает рассмотреть картинки предметов, названия которых состоят из одного слога: лис, кот, дом, слон, сон, рог, луг, лес, рот, ком, нос и др. Дети называют свои варианты измененных слов и количество слогов в них:

Лес — лесок (2 слога) — лесочек — (3 слога) — лесничество (4 слога);

Хлеб — хлебец (2 слога) — хлебушко (3 слога);

Сад — садик (2 слога) — садовник (3 слога) — садоводчество (5 слогов);

Луг — лужок (2 слога) — луговой (3 слога);

Дом — домик (2 слога) — домовой (3 слога) — домовитый (4 слога).

Испорченный микрофон

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: предметные картинки.

Руководство: педагог сообщает игровую ситуацию: «Я сейчас буду говорить в микрофон. Но микрофон испорчен, поэтому в некоторые моменты звук может исчезать. Вы должны догадаться, на какой части слова пропал звук, и назвать ее. Педагог показывает предметную картинку и произносит название изображенного на ней предмета. На одном из слогов он «выключает звук», т.е. произносит слог шепотом: ма-(ши)-на, со-(ба)-ка, бо-(ло)-то и т.д. Дети называют слово и слог, который «пропал».

Ошибки телеграфиста

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: предметные картинки.

Руководство: педагог сообщает детям игровую ситуацию: «Телеграфист работает очень быстро и, случается, делает ошибки. Я прочитаю вам текст телеграмм, которые он передал, а вы должны проверить его работу и, если это необходимо, исправить ошибки». Педагог показывает предметную картинку и произносит название предмета, переставляя в нем слоги: манали (малина), шкако (кошка) и т.д. Дети произносят слово правильно и объясняют ошибки, допущенные телеграфистом.

Назови, что знаешь

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове

Оборудование: предметные картинки, схемы слов разной слоговой структуры.

Руководство: педагог показывает предметную картинку, в названии которой, например, два слога. Дети должны назвать свои слова соответствующей слоговой структуры. Педагог меняет рисунок на другой, названием которого является слово иной слоговой структуры. Дети называют свои слова с данным количеством слогов. Каждый, назвавший слово, получает фишку. Победителем становится ребенок, набравший наибольшее количество фишек.

В а р и а н т и г р ы: педагог показывает детям не картинку, а схему — модель слова или показывает схему — модель слова с обозначенным ударным слогом.

Где твой круг?

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Руководство: дети образуют два круга: в один круг становятся те из них, имена которых имеют ударение на первом слоге (Вера, Катя, Слава, Костя, Влад, Инна, Аня, Оля и т.д.), во второй — на втором (Серезжа, Данила, Ирина, Оксана, Андрей, Аркадий, Илюша и т.д.). Педагог предлагает подумать, как нужно изменить свое имя, чтобы можно было перейти из одного круга в другой (Ната — Наташа, Вова — Володя, Ира — Ирина, Маша — Мария и т.д.). По сигналу педагога дети переходят из круга в круг, выразительно произнося свои имена и выделяя в них голосом ударный слог.

Магазин

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: предметные картинки, карточки с цифрами.

Руководство: педагог предлагает игровую ситуацию: «Мама послала вас в магазин за продуктами. Купить то, что нужно, вы сможете тогда, когда правильно проговорите слово — название продукта по слогам и покажите их количество цифрой на карточке. Этой карточкой вы «расплатитесь за покупку».

В а р и а н т и г р ы: цифрой на карточке показывается порядковый номер слога в названии продукта.

Угадай слово

Цель: учить детей делить слова на слоги; определять места ударения в слове.

Оборудование: предметные картинки.

Руководство: на наборном полотне тыльной стороной к детям выставлены предметные картинки. Педагог снимает одну из них, не показывая детям, и произносит первый слог названия предмета. Дети придумывают слова, которые начинаются с названного слога. Когда кто-нибудь отгадает название предмета, то получает право загадать следующее слово.

Дети могут загадывать слова и по картинкам, которые получают от воспитателя в начале занятия.

Назови и объясни

Цель: развивать связную речь, логическое мышление.

Руководство: педагог предлагает отгадать загадки.

Взяли мы с утра корзинки
И пошли в лесок.
И нашли мы под осинкой
Маленький грибок. Какой?
(Подосиновик.)

А у Пети с Васей
Руки словно в масле.
Отгадайте, малыши,
Какой гриб они нашли?
(Масленок.)

Самый яркий и красивый
И полезный для зверей.
Не клади его в корзину:
Он опасен для людей!
(Мухомор.)

Вопросы: Что это за гриб? Какую пользу приносит животным? Чем опасен для людей? Может ли быть полезен людям?

Почему они так называются?

Цель: приобщать детей к элементарному этимологическому анализу слов родного языка — понимать связь названий некоторых предметов с родственными словами, развивать способность к абстрагированию. Развивать объяснительную речь детей.

Оборудование: 10–12 карточек с тремя однородными предметами, один из которых связан по названию с другим родственным словом. Подбор предметов на карточках:

Клюква, черника, крыжовник	Туфли, босоножки, ботинки
Ромашка, астра, подснежник	Погремушка, мячик, юла
Роза, клевер, тюльпан	Сорока, ласточка, кукушка
Аист, синица, сова	Подберезовик, груздь, мухомор
Жук, гусеница, муха	Клевер, одуванчик, фиалка
Бескозырка, кепка, фуражка	Лисичка, белый, опенок

Предметные картинки: подсолнечник, удав, скворечник, капутница (бабочка), грабли, осьминог, пастух, беседка, подосиновик, опенок, грузовик.

Руководство:

В а р и а н т 1. Перед игрой педагог рассказывает детям (6–7 лет): «В русском языке есть слова, которые можно назвать родственными. Они как-то связаны между собой и похожи по звучанию. Например, слова снеговик и снег. Как вы думаете, дети, что связывает эти слова? Это родственные слова, потому что снеговика лепят из снега. А можно ли назвать родственными слова *снегирь* и *снег!* (Да.) Почему? (*Снегири прилетают к нам зимой, когда земля покрыта снегом.*)

Посмотрите на эти два предмета. Они называются *наперсток* и *перстень*. Есть такое слово *перст*, но сейчас это слово в разговорах не употребляется, потому что это старинное слово. А в далекие времена палец на руке называли *перстом*. Значит, слова *наперсток* и *перстень* являются родственными словами слову *перст*. Это слово можно встретить в волшебных сказках и в рассказах про старину».

Далее педагог предлагает детям сыграть в игру «Почему они так называются?», раздаст детям по две карточки и объясняет, что на каждой карточке нарисовано по 3 предмета: 3 птицы, 3 цветка, 3 игрушки, 3 гриба и др. Среди 3-х предметов есть один, который является родственным какому-то другому предмету, названию цвета, движению или звуку: «Я буду рассказывать вам о предмете, а вы должны угадать его, положить на него фишку, а потом объяснить, почему он так называется и с каким родственным словом связан».

Вопросы к детям:

– Название этой ягоды связано с названием черного цвета. Как называется эта ягода и с каким родственным словом она связана? (*Черника — черный.*)

– Этот цветок появляется первым ранней весной, едва лишь сойдет снег. Назови цветок и его родственное слово. (*Подснежник — снег.*)

– Эту обувь носят летом в жаркую погоду. У нее нет носка и пятки. Как она называется и каким может быть ее родственное слово? (*Босоножки — босой.*)

– Эта птица получила название из-за своего крика. Как она называется и как кричит? (*Кукушка — ку-ку.*)

– А эта небольшая юркая птичка называется так потому, что в ее оперении есть синие перышки. Кто она? (*Синичка — синий.*)

– Эта игрушка своим названием похожа на звук, который мы слышим во время грозы, только не такой громкий. (*Погремушка — гром.*)

– Этот гриб растет в лесу под деревом с белым стволом. Как он называется и почему? (*Подберезовик — береза.*)

– Название этого гриба такое же, как у лесного зверя, потому что он такого же цвета, как цвет шерсти этого животного. (*Лисички — лиса.*)

– Этот цветок люди считают самым красивым и свое название он получил от розового цвета, хотя и бывает красным, желтым. Как называется королева цветов? (*Роза — розовый.*)

– Когда это насекомое летит, то издает такой звук, по которому получил свое название. Как оно называется? (*Жук — жужжит.*)

– Стоит ветру подуть на этот цветок, как от него отрываются пушинки и летят по воздуху. Как он называется? (*Одуванчик — дуть.*)

– Этот головной убор не имеет козырька, а сзади у него ленточки. Как он называется? (*Бескозырка — козырек.*)

Если ребенок дает правильный ответ, то фишка у него остается, если ошибается, воспитатель забирает у него фишку и передает ее ребенку, который пожелает дать ответ на этот вопрос.

Выигравшими считаются дети, у которых две и более фишек.

В а р и а н т 2. По слову найти предмет, название которого произошло от него.

Педагог кладет на середину стола картинку изображением вниз и предлагает детям взять по 2 штуки. Спрашивает, все ли знают, что или кто нарисован на картинках и, если нужно, дает пояснения.

Затем объясняет правила игры: «Я буду называть разные слова. От этих слов произошли названия предметов, нарисованных на ваших картинках. Если вы заметите связь между словом и своим предметом, то назовете его и поясните, почему вы так думаете».

Слова воспитателя	Картинки для детей
солнце	подсолнечник
давить	удав
скворец	скворечник
капуста	капустница (бабочка)
сгребать	грабли
восемь	осьминог
пастыба (коров)	пастух
беседовать	беседка
осина	подосиновик
лень	опенок
груз	грузовик

Примерные предполагаемые ответы детей:

Беседка — это небольшое строение в саду, где можно собраться и побеседовать друг с другом.

Граблями сгребают сено, мусор, опавшие листья.

Капуста — это овощ, листья которого объедают гусеницы бабочки-капустницы.

Скворец — это птица, для которой люди строят домики-скворечники.

Удав — это громадная змея, которая обвивается вокруг жертвы, давит и душит ее.

Подсолнух — это растение с желтыми лепестками, похожее на солнце.

Пастух — это человек, который пасет стадо коров (овец, коз).

Пень — это то, что осталось от спиленного дерева. На нем растут грибы опенки. И т.д.

За правильные ответы дети получают фишки.

Кто в домике живет?

Цель: упражнять детей в подборе слов с определенным звуком.

Оборудование:

1. Карточки (из бумаги) в виде плоских домиков с четырьмя окошками. Под каждым окошком — кармашек, куда вставляется картинка (в том случае, если игра проводится с детьми на занятии). На чердачном окошке — буква.

2. Предметные картинки:

К	С	Л	Р	З	И	Ж
кот	слон	лось	рак	заяц	цыпленок	жираф
коза	собака	лошадь	рыба	зебра	цапля	журавль
кролик	сорока	белка	тигр	коза	курица	ежик
кенгуру	снегирь	волк	ворона	обезьяна	овца	жаба
крокодил	лиса	иволга	воробей			
			крот			

Руководство: педагог помещает на доску 2–3 домика, а на стол кладет предметные картинки (или вешает наборное полотно с картинками). Рассказывает: «Для зверей и птиц построили домики. Давайте, дети, поможем животным расселиться. В первом домике могут жить те животные, в названии которых есть звук *к*, во втором — те, у кого в названии есть звук *з*. В каждом домике четыре квартиры. Найдите четырех животных и переселите в домик».

По вызову педагога двое детей отбирают нужные картинки, вставляют их в кармашки, а потом говорят, кого они поселили в домик. Остальные дети проверяют, правильно ли выполнено задание.

Когда домики будут заселены, взрослый спрашивает: «Может быть, кто-то из зверей или птиц хочет жить рядом с другими соседями? Могут ли некоторые жильцы поменять домики?» Дети определяют, что курица из домика с буквой *ц* может переехать в домик с буквой *к*, а кролик — переехать в дом с буквой *л*, подальше от зубастого крокодила.

Ход игры вне занятия: играют трое-четверо детей. Каждый играющий получает домик. Педагог берет из стопки картинку с изображением животного, называет его, а дети определяют, в каком домике оно должно жить. Если животное может жить в разных домиках (например, жираф — в домике *ж* и в домике *р*), то картинку получает тот ребенок, который первым сказал, что это животное должно жить в его домике. Если окажется, что какому-то животному негде жить, потому что полагающийся ему домик уже заселен (например, кот может жить только в домике *к*), педагог предлагает детям подумать, куда можно переселить других животных, чтобы освободить ему место.

Цветочный магазин

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги, закрепить в словаре детей названия цветов.

Оборудование: открытки с изображениями цветов, названия которых состоят из двух, трех и четырех слогов. Двухсложные: *роза*, *пион*, *астра*, *тюльпан*, *нарцисс*, *ирис*. Трехсложные: *ромашка*, *лилия*, *василек*, *гвоздика*. Четырехсложные: *незабудка*, *колокольчик*, *хризантема*.

Числовые карточки-«деньги» с двумя, тремя и четырьмя кружками. Наборное полотно.

Руководство: педагог предлагает детям поиграть в цветочный магазин и ставит перед ними наборное полотно с открытками, на которых нарисованы цветы. Рассказывает: «Это у нас цветочный магазин. В нем продаются разные цветы. Одни — с короткими названиями, например *пион*, другие — с длинными названиями, например *незабудка*. У каждого из вас есть числовая карточка с кружками. Это — «деньги». Вы будете покупателями, а я — продавцом. Покупатель может купить лишь тот цветок, в названии которого столько частей (слогов), сколько кружков на карточке. Вы придете в магазин, предъявите мне числовую карточку и произнесете название цветка по частям. Если вы правильно определили,

какой цветок можете купить, то получите его. Если ошибетесь, цветок останется на прилавке».

Вызванные дети произносят по слогам названия цветов и отдают воспитателю числовые карточки.

В конце игры взрослый сам показывает детям числовую карточку с двумя кружками, просит показать и назвать купленные цветы. Дети выходят с открытками к его столу и поочередно произносят названия своих цветов: «Роза... пион... тюльпан» и т.д. Потом педагог показывает карточку с тремя и четырьмя кружками, и дети произносят трехсложные, а затем и четырехсложные названия.

Чересчур

Цель: развивать связную речь, логическое мышление.

Руководство: педагог предлагает детям ответить на вопросы.

Вопрос. Если съесть одну конфету — вкусно, приятно. А если много съесть конфет?

Ответ. Заболят зубы, живот...

Вопрос. Одна таблетка помогает снять боль, а если съесть много таблеток?

Ответ. Можно отравиться и даже умереть.

Вопрос. Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?

Ответ. Зимой снег оберегает деревья от мороза. Весной растает — будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.

Вопрос. А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?

Ответ. Лес весной может погибнуть: когда снег начнет таять, воды будет очень много, поэтому деревья и кустарники могут погибнуть.

Вопрос. А если зимой снега в лесу очень мало?

Ответ. Деревьям будет холодно, они могут замерзнуть и погибнуть.

Вопрос. Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу?

Ответ. С ветром.

Педагог предлагает детям послушать увлекательную историю о том, как ветер уносит снег в свое царство-государство.

«Ветер о сугробы-подушки бока свои выюгой чешет, песни поет, в буран — рвет, завывает. А деревья по краю леса сгибаются до земли стволами. Веточками цепляются друг за друга — непроходимую стену возводят. Бьется ветер, да силы теряет, пока сквозь щелочки пролезает — устает. Никак ему пальчиками-сквознячками снег в лесу не ухватить. Выстоял лес, дождался солнышка красного».

Цепочка ассоциаций

Цель: развивать связную речь, логическое мышление.

Руководство: педагог говорит любое слово, например, слово «автомобиль»; следующий, услышав это слово, говорит «водитель», третий игрок — «двигатель», четвертый — «руль» и т.д.

В а р и а н т ы:

1. Автомобиль — водитель — двигатель — руль — дорога — гараж.

2. Библиотека — книга — библиотекарь — рисунок — обложка — страница — буква.

3. Осень — желтые листья — дождь — серое небо — свинцовая туча — грибы — листопад.

4. Школа — учебник — парта — азбука — учитель — портфель — доска.

5. Конфета — шоколад — начинка — ваза — больной зуб — магазин — обертка.

6. Картина — художник — краски — кисти — выставка — пейзаж — музей.

7. Мяч — игра — спорт — прыжок — резина — футбол — ворота — поле — судья.

8. Дача — цветы — земля — инструменты — лейка — лопата — песочница — лето — река — лес — земля.

9. Детский сад — песочница — игрушки — группа — дети — праздник — воспитатель — заведующая — зарядка.

10. Река — кувшинки — лодка — песок — камыш — солнце — лето — стрекоза.

Куда пойдешь, что найдешь

Цель: развивать связную речь, логическое мышление.

Оборудование: карточка с изображением леса (луга, поля, огорода, сада, продуктового и цветочного магазинов, водоема), конверт с набором картинок: грибов, ягод, садовых и луговых цветов, овощей, фруктов, злаковых культур, деревьев, кустарников, насекомых, рыб, животных.

Руководство: педагог предлагает детям выбрать карточку и рассказать, что на ней изображено, дать ей название; после этого подобрать к карточке картинки с изображением предметов или явлений соответствующих данному сюжету. Например: ребенок выбирает карточку, на которой изображен лес. «В лесу можно встретить ежа, найти грибы и ягоды, орехи, понаблюдать за муравейником, увидеть деревья и кустарники и полюбоваться ими, послушать пение птиц, собрать букет цветов» и т.д.

Подбери слово к схеме

Цель: упражнять детей в нахождении звука в слове (в начале, середине или конце).

Оборудование: карточки со схемами расположения звука в словах; предметные картинки со звуком «ш»: шуба, шапка, шляпа, шарф, мишка, ромашка, вишня, чашка, карандаш, камыш, душ, ландыш, шкаф, шпага; со звуком «с»: сыр, сом, сок, сук, сумка, скамейка, совок, скалка, лиса, весы, собака, сорока, капуста, миска, усы, ананас, автобус, лес, поднос, кактус.

Руководство: педагог раздает детям карточки со схемами, затем поочередно берет из стопки по одной картинке, предлагает назвать, выделяя голосом нужный звук, а дети определяют позицию звука в слове. Если местонахождение звука в слове соответствует схеме на его карточке, ребенок берет картинку и кладет ее на свою карточку.

Ребенок, получив карточку, подбирает определение к данному слову. Например: *ландыш — душистый ландыш, карандаш — заточенный карандаш, сом — усатый сом, лес — мрачный лес и т.д.*

Цепочка слов

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах, подбирать к словам определения.

Оборудование: карточки с предметными картинками: ослик — кузнечик — карандаш — шарф — флажок — куст — топор — ракета — ананас — собака — автобус — сом — мишка — абажур — рыба и т.д.

Руководство: педагог предлагает составить цепочку из карточек. Наша цепочка начнется со слова *ослик*, следующим звеном цепочки будет слово, которое начинается с того звука, каким заканчивается слово *ослик*. Нашедший карточку с таким словом должен присоединить свою карточку к предыдущей и назвать слово так, чтобы четко слышался последний звук. Когда выложена вся цепочка, воспитатель предлагает детям подобрать определение к предмету, указанному на карточке.

Найди лишнее слово

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Руководство: ребенку читают серию, состоящую из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно отличается от них и должно быть исключено.

Варианты серий слов:
храбрый, злой, смелый, отважный;
яблоко, слива, огурец, груша;

ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
платье, свитер, шапка, рубашка;
береза, дуб, сосна, земляника;
кукла, мяч, кубики, машина, парта;
маргаритки, ирисы, незабудки, орешник;
тополь, осина, каштан, лиственница;
корова, собака, лошадь, гусь.

Четвертый лишний

Цель: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать.

Оборудование: пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предмета; три предмета связаны между собой каким-либо общим признаком, а четвертый — лишний.

Варианты карточек:

огурец, капуста, пирожок, свекла;
ручка, пенал, карандаш, фломастер;
тетрадь, журнал, книга, газета;
мальчик, девочка, мужчина, бабушка;
лампа, свеча, торшер, фонарик.

Руководство: педагог поочередно показывает детям карточки с изображенными предметами. Предлагает показать и назвать словом лишний предмет на карточке, подобрать определение к слову.

Угадай предмет

Цель: развитие мыслительных операций анализа и сравнения.

Оборудование: 15 картинок с изображением знакомых ребенку предметов.

Руководство: педагог поочередно показывает картинки ребенку и называет характерные признаки каждого изображенного предмета. Например, показывая сапог, педагог говорит, что это — теплая обувь, сапоги носят зимой и т.д. после того, как все картинки проанализированы, воспитатель убирает их. Затем он достает картинки и называет ребенку признаки предмета, нарисованного на ней (ребенок картинку не видит). Ребенок должен назвать предмет.

Мостик

Цель: развитие мыслительных ассоциативных связей.

Оборудование: картинки на которых изображены лес, гриб; книга, мальчик; ваза, цветы; плита, кастрюля; луговица, иголка; художник картина; дождь, зонтик; снег, лыжи; корзина, грибок; собака, конура; мяч, ворота; платье, девочка; удочка, рыба; сачок,

бабочка; дерево, лист; самолет, облако; лодка, река; серпантин, елка; погремушка, малыш.

Руководство: педагог показывает первую пару картинок и говорит, что эти картинки пока никак не связаны между собой. Ребенок должен придумать слово, которое, как мостик, соединило бы две разные картинки. Например: между картинками «лес» и «гриб» мостиком может быть слово «растет» (гриб растет в лесу); между картинками «ваза» и «цветы» мостиком может быть слово «стоит» (цветок стоит в вазе) и т.д.

Наоборот

Цель: учить подбирать слова противоположные по значению рифме; развивать чувство слова и понимания.

Руководство: педагог предлагает внимательно прослушать текст и подобрать слова, противоположные по значению рифме.

И нам с тобой пришел черед
Сыграть в игру наоборот.
Скажу я слово: «Высоко», —
А ты ответишь: — «Низко».
Скажу я слово «Далеко»,
А ты ответишь ...
Скажу я слово: «Потолок»,
А ты ответишь — «Пол».
Скажу я слово: «Потерял»,
И скажешь ты: «...»

Бесконечное предложение

Цель: учить правильно строить предложения, соблюдая последовательность событий; продолжать замысел другого.

Оборудование: карточка с изображением Золушки, шьющей платье.

Руководство:

- Что делает Золушка? (*Золушка шьет.*)
- Сколько слов в этом предложении? (*Два слова.*)
- Какая Золушка? (*Добрая, трудолюбивая, аккуратная.*)
- Добрая, трудолюбивая Золушка шьет что? (*Платье.*)
- Увеличьте и это предложение. Расскажите, какое платье шьет Золушка. Для кого она это делает? Зачем нужно это платье?
- Какое предложение у нас получилось?
- А это предложение можно увеличить?

(При распространении предложения, слова можно расположить в разных местах, главное, чтобы не потерялся смысл.)

Учимся представлять последствия событий

Цель: научить детей старшего дошкольного возраста определять варианты последствий некоторых событий в природе и жизни людей.

Руководство: педагог говорит о том, что в природе все взаимосвязано. Она будет называть некоторые события, которые могут произойти в природе, а дети должны назвать как можно больше событий, которые могут произойти из-за названного события в природе или в жизни людей.

После теплых майских дней ударил мороз:

- замерзли цветки и завязи плодов;
- не будет урожая ягод;
- погибнут ранние посеы, посадки.

За зиму выпало очень много снега:

- растения хорошо перезимовали;
- весной всем растениям хватило влаги;
- хороший урожай;
- много работы дворникам;
- застревал транспорт;
- поломалось много веток;
- трудно людям передвигаться;
- много снега для зимних игр.

Зимой снег почти не накрыл землю:

- зима более холодная;
- не будет паводка;
- многие растения замерзли;
- весной растениям не хватило влаги;
- плохая всхожесть озимых;
- плохой урожай;
- у дворников мало работы.

Каждый день летом лил дождь:

- не вызрел урожай овощей и фруктов;
- у растений погнили корни;
- невозможно было загорать, купаться;
- все лето пришлось ходить в плаще;
- наводнение;
- аварии на дорогах.

Несколько дней подряд дул сильный ветер:

- облетели листья на деревьях и лепестки цветов;
- сорвало крыши с домов;
- повалились деревья;
- невозможно передвигаться;

- поднялись пыльные бури;
- аварии.

Усвоение категорий рода, числа, падежа существительных; вида, времени и склонения глаголов

Подбираем рифмы

Цель: учить образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных (ботинок, чулок, носков, тапочек).

Оборудование: предметные картинки (ботинки, чулки, носки, тапочки, рукавички, две сороки, два щенка, две синички).

Руководство: педагог читает стихотворение-песню:

Даю вам честное слово,
Вчера в половине шестого
Я видел двух свинок
Без шляп и ботинок,
Даю вам честное слово!
(Англ. нар. песня пер. С. Маршака)

- Дети, вам понравилось стихотворение?
- Носят ли свинки ботинки?
- А могут ли свинки носить чулки?
- Мы с вами тоже можем сочинить веселые шутки про разных птиц и животных. Я буду начинать, а вы продолжайте. Чтобы вам помочь, я буду показывать картинки-подсказки.

Даю вам честное слово,
Вчера в половине шестого
Мы видали двух сорок
Без ... (ботинок) и ... (чулок),
И щенков
Без ... (носков),
И синичек
Без ... (тапочек) и ... (рукавичек)
Мы видали сорок без ботинок и ... (чулок),
Без носков — ... (щенков).
Без тапочек и рукавичек — ... (синичек).

- Веселые шутки у нас получились?

Кого я вижу, что я вижу

Цель: различение в речи формы винительного падежа одушевленных существительных, развитие кратковременной слуховой памяти.

Руководство: педагог начинает игру: «Мы будем называть предметы, находящиеся вокруг».

– Я вижу воробья, — бросает мяч любому игроку. Тот должен продолжить: «Я вижу воробья, голубя» и бросить мяч следующему. Если кто-то не может продолжить перечисление объектов, которые можно наблюдать в данной ситуации, он выходит из игры. Затем называются неодушевленные предметы, и составляется новое предложение.

Три линейки

Цель: ориентироваться на употребление окончаний слов при определении родовой принадлежности существительных.

Оборудование: лесенка, имеющая 3 ступеньки; мелкие игрушки и предметы, обозначающие существительные мужского, женского и среднего рода (блюде, яблоко, яйцо, полотенце, кольцо, совок, грибок, апельсин, груша, пуговица, матрешка, поднос).

Руководство: на подносе — разные предметы. Нужно рассмотреть предметы и разложить на лесенке так, чтобы на нижней ступеньке были те, про которые говорят «один», на 2-й — «одна», на 3-й — «одно».

Сначала предлагаем найти предметы, про которые говорим один. Взрослый предлагает ему проверить себя: «Один совок — можно так сказать?» (можно), «Одна конфета?», «Одно яблоко?».

Угадай-ка

Цель: ориентирование на окончание слов при согласовании существительных и прилагательных в роде.

Оборудование: плюшевый медведь.

Руководство: педагог загадывает загадку: «Летом гуляет, а зимой спит» (медведь). Появляется медведь, здоровается.

Педагог снова обращается к детям: «Послушайте еще загадку: большая, лохматая, коричневая — это собака или медведь?»

М е д в е д ь: «Это, конечно, я. Я большой, лохматый, но ты сказала: большая, лохматая. Большая — собака, а я — большой».

– Дети, а эта загадка о ком? Коричневая, веселая, смешная — это мишка или обезьянка?

– Мы с ребятами уже знаем, смешная — обезьянка, а я веселый и смешной, — заявляет медведь.

– А это кто: косолапая, большелапая, меховая?»

– Правильно, ребята, отгадали, и я отгадал: косолапая — медведица, а я — косолапый.

Для игры могут быть предложены следующие загадки:

– Синий, блестящий, большой — это кувшин или ваза?

– Белая с голубыми цветами — это блюдо или ваза?

Эти загадки могут быть загаданы при ознакомлении с глиняными предметами, стеклянными.

- Стеклянный, прозрачный, высокий — это стакан или банка?
- Стеклянная, хрупкая, прозрачная — это стакан или ваза?

Кафетерий

Цель: познакомить с употреблением незнакомых слов (кофе, какао.)

Оборудование: поднос с чайными парами.

Руководство: педагог сообщает детям: «У нас открылся кафетерий. Вы можете отдохнуть там и выпить чаю, сока, кофе или какао. Я хотела бы чашечку какао. А Вам кофе? Кофе может быть с молоком или черный? А Вам налить чаю? Какой чай Вы предпочитаете — с молоком или лимоном?»

Обходит детей, предлагая им поднос с чашками. Дети говорят, чего они хотели бы выпить, пробуют напитки.

— Вы обратили внимание, что слова кофе и какао не изменяются?

— Мы говорим: выпить сока, чаю (подчеркнуто произносит окончание), но кофе, какао.

Отгадай кличку

Цель: подбирать слова для характеристики игрушечных персонажей. **Оборудование:** рыжий лисенок и черный щенок.

Руководство: «В гости к нам пришли лисенок и щенок. Отгадайте, как их зовут. Имена должны быть такие, чтобы можно было сразу догадаться, кто есть кто».

— Как зовут лисенка? Лисенок хитрый, хвост у него пушистый. Он рыжий, почти оранжевый, как солнышко. Как можно назвать? (Огонек, Рыжик.) Аналогично проводится игра со щенком.

Петрушкины команды

Цель: образовывать формы единственного и множественного числа глагола «хотеть», формы повелительного наклонения глаголов «рисовать, танцевать».

Оборудование: кукла Петрушка.

Руководство: Петрушка здороваается, предлагает поиграть и говорит, что будет отдавать команды: — скачите, пляшите, нарисуйте в воздухе круг, потанцуйте. Воспитатель: «Вы тоже, ребята, можете попросить его выполнить ваши команды. Не забывайте волшебное слово «пожалуйста». Вова, ты хочешь попросить Петрушку? Попроси. Кто еще хочет попросить? Какие интересные

слова услышал Петрушка? Когда говорит один человек, то просит: я хочу, он хочет, а когда говорят несколько человек, то они произносят: мы хотим, они хотят».

Что изменилось

Цель: учить употреблять предлоги с пространственным значением (на, между, около).

Оборудование: лесенка, игрушки: мишка, кот, лисичка, заяц.

Руководство: воспитатель расставляет на ступеньках лесенки игрушки.

— Внимательно рассмотрите игрушки и запомните, кто где стоит. Закройте глаза. Что изменилось? Что стало с мишкой? (Он стоял на верхней ступеньке слева, а сейчас стоит на средней ступеньке между котом и лягушкой.)

Таким образом обыгрываются все положения игрушек на лесенке (5–6 раз).

Кузовок

Цель: образовывать уменьшительно-ласкательные наименования; соотносить действие с его названием.

Оборудование: корзинка, расписной платок.

Руководство: ведущий на стол ставит корзинку и говорит соседу-ребенку:

Вот тебе кузовок,

Клади в него то, что на «ок».

Обмолвишься — отдашь залог.

Дети называют слова, например: «Я положу в кузовок клубок (замок, сучок и т.д.)». Если кто-то ошибается, то кладет в корзину залог.

Развитие понимания смысловой стороны слова

Скажи какой, какая, какое, какие?

Цель: называть не только предмет, но также его признаки и действия, обогащать речь прилагательными и глаголами, согласовывая их.

Руководство:

а) по отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки (круглое, сладкое, румяное — что это?);

б) дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос: какой предмет по вкусу, цвету — сахар (какой?);

- в) закончить словарный ряд:
 снег — белый, холодный (еще какой?);
 белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая;
 пальто — теплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, красное;
 мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, веселая, грустная;
 мяч — резиновый, круглый, большой, синий;
 дом — деревянный, каменный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный;
 морковь — желтая...;
- г) назвать, какие в комнате вещи — круглые, большие и т.д.
 — Вспомните и скажите: кто из животных и птиц как передвигается, как голос подает?

Найти нужное слово

Цель: подбирать слова близкие и противоположные по смыслу.
Руководство: Вы знаете много слов, описывающих какой предмет, и знаете слова, которые обозначают, что можно делать с предметом. Предметы отличаются друг от друга по величине, форме, цвету. И еще предметы имеют название, имя. Каждое слово что-то обозначает, имеет смысл. Есть слова, похожие по смыслу: слова — большой, огромный, громадный?

- Придумайте предложения с этими словами. Помогите найти противоположные слова по смыслу:
- Сахар сладкий, а лимон?
 - Луна видна ночью, а солнце?
 - Камень тяжелый, а перо?

Для уточнения значения анонимов можно загадывать дополнительные вопросы, например: что бывает широким, что бывает узким?

Ты кто?

Цель: учить детей употреблять в речи глаголы, называть признаки предметов.

Оборудование: кукла Таня.

Руководство: к детям приходит говорящая кукла Таня, она читает стихотворение А. Барто.

У меня живет козленок,
 я сама его пасу.
 Я козленка в сад зеленый
 рано утром отнесу.
 Он заблудится в саду,
 я сама его найду.

— Про кого говорит Таня? (*Про козленка.*) Что она о нем рассказала? Что Таня делала? (*Читала стихи, рассказывала.*) Что она сейчас делает? (*Сидит, стоит, машет рукой.*)

— Сначала вы слышали Танин голос, она говорила, а теперь она... (*Молчит, замолчала.*) Как вы думаете, что Таня умеет делать? А теперь расскажите ей, что вы умеете делать? (*Рисовать, мыть посуду, играть, гулять и т.п.*)

— У Тани был козленок, а у вас будут другие животные. Сейчас я вам раздам картинки, и вы превратитесь в животных, которые на них нарисованы.

Дети рассматривают картинки. Педагог спрашивает: «Ты кто? (*Собака, слоненок, волчонок, тигренок и т.п.*)»

— Какой ты, тигренок? (*Полосатый, пушистый, красивый.*) Что ты умеешь делать? (*Рычать, играть, резвиться.*)

Педагог опрашивает всех играющих. В случае затруднения воспитатель привлекает к ответам других детей.

Найди ручку

Цель: составлять предложения со словом «ручка», употребляя его в разных значениях.

Руководство: дети отвечают на вопросы, которые им задает взрослый, заканчивают начатые предложения.

— Таня здоровается с детьми и начинает гладить утюгом. Чем берет Таня утюг? (*Ручкой, рукой.*)

— А за что она держит утюг? (*За ручку.*)

— У меня рука большая, а у Тани? (*Маленькая.*) Как мы ласково называем руку ребенка? (*Ручка.*) Какие еще предметы называются словом ручка? (*Которые пишут.*)

— А теперь вы должны сказать, что я буду делать (кладет ручку на стол, берет чашку, держит ее за ручку). Дети называют глаголы: «кладете, берете, держите».

— Какие ручки вы видите в комнате? Какие ручки встречались вам дома, на улице, в транспорте? (*Ручка у двери, у сумки, у сковородки, у холодильника, у шкафа, у вилки и т.п.*)

— Закончите предложения, которые я начну.

— Ручкой можно...(*писать*). Ручку можно на стол...(*положить*). За ручку можно чашку...(*брать, держать, взять*). У кастрюли две (*ручки*).

— Для чего нужна ручка?

— Вспомните, что сказала Таня, когда пришла к вам (*Сказала «здравствуйте», поздоровалась.*) А теперь, что она делает? (*Прощается, машет ручкой, говорит: «До свидания!».*)

Новоселье слов-близнецов

Цель: упражнять в подборе слов с разным лексическим значением, но по звучанию одинаковых (многозначные слова).

Оборудование: домик с одинаковыми окошками, предметные картинки.

Руководство: педагог обращает внимание детей: на столе лежит домик, а под ним перевернутые карточки-картинки. Играющие дети по очереди переворачивают их и ищут слово, такое же по звучанию (близнец), но с другим значением. Крепят в окошко.

Игра заканчивается, когда все картинки распределятся по парам. Педагог предлагает составить предложения с данными словами, раскрывая смысл значения слов.

Какое это бывает?

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Руководство: детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: *зеленым* — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки;

широким — река, дорога, лента, бульвар, улица;

новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель;

маленьким — котенок, мышка, лисенок, брат, хомячок, мальчик;

вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, торт;

холодным — чай, снег, молоко, лед, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое;

высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура;

круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце, помидор.

Я начну, а ты продолжи

Цель: продолжать синонимический ряд, находить слова, близкие по смыслу.

Руководство: взрослый говорит предложение, выделяя в нем какое-то слово. Ребенок подбирает к этому слову синонимы, например: «Мама достала из шкафа чистую рубашку. Чистую...» — (*свежую, нарядную, только что постиранную*).

«Заяц убегает от лисы». Каким словом можно заменить слово «убегает»? — (*Мчится, удирает, несется, летит во всю прыть, летит как стрела, спасается бегством, уносит ноги.*) «На диване сидит лентяй» — (*ленивец, лежебока, бездельник, лодырь*).

Превращения наоборот

Цель: подбирать картинки, употребляя слова, противоположные по смыслу (антонимы).

Оборудование: два набора картинок, разных по содержанию: «заколдованные» (грязные ботинки, грязная посуда, неубранная постель, девочка плачет, мальчик ломает постройку из кубиков) и «расколдованные» (чистые ботинки, чистая посуда, девочка смеется и т.д.).

Руководство: детям предлагают расколдовать картинки, которые заколдовал злой волшебник. Сделать это просто: надо накрыть заколдованную картинку расколдованной, например, поверх картинки «грязная посуда» кладется «чистая посуда».

Поезд

Цель: устанавливать схематические отношения между словами, мотивировать свои решения по подбору картинок, активизировать словарь.

Оборудование: 20 предметных картинок (10×80см.). Примерный набор: молоток, скворечник, гвоздь, топор, дерево, дятел, синица, стол, чашка, чайник, девочки, велосипед, автобус, пианино, гитара, корзина, яблоки, огурцы, ведро, котенок, бабушка, лопата.

Руководство: игра в поезд. «Кладу первую картинку — вагончик. Вагончики всегда скрепляются друг с другом. Для того, чтобы следующий положил свой вагончик, его нужно скрепить с моим, а для этого надо сказать, чем похожи картинки. Например: кладу картинку, на которой изображена синица и дятел — птицы. Дятла можно скрепить с деревом, потому что дятел живет в лесу, на дереве».

Так, каждый по очереди может класть свои картинки-вагончики, надо только объяснять, как они скрепляются.

Чудесное животное

Цель: учить придумывать, распространять предложение путем введения определений, однородных членов предложений, совершенствуем навыки диалога.

Руководство: «Мы с вами читали сказку “Бычок — смоляной бочок”. Давайте придумаем чудесное домашнее животное! Какие полезные части возьмем от разных животных?»

— От коровы — рога и вымя. Она будет защищаться от врагов и давать вкусное молоко.

— От овцы — пушистую шерсть, чтобы вязать носки и рукавички.

— От лошади — длинные стройные ножки, чтобы быстро бегать и умело скакать.

— От свиньи — пятачок и туловище; пусть будет толстенное и веселое и т.д.

— Чем хорошо такое животное? Чем плохо такое необыкновенное домашнее животное?

Нарисуйте чудесное животное и расскажите о нем».

Буква заблудилась

Неизвестно, как случилось,
Только буква заблудилась.
Заскочила в чей-то дом
И хозяйничает в нем.
Но едва туда вошла
Буква-озорница —
Очень странные дела
Начали твориться...
Закричал охотник: «Ой!
Двери (звери) гонятся за мной!»
Тает снег. Течет ручей.
На ветвях полно *врачей (грачей)*.
На виду у детворы
Крысу (крышу) красят маляры.
Мама с *бочками (дочками)* пошла
По дороге вдоль села.
Старый дедушка Пахом
На *козе (коне)* скакал верхом.
Сели в *ложку (лодку)* и — айда!
По реке туда-сюда!
Врач напомнил дяде Мите:
«Не забудьте об одном:
Обязательно примите
Десять *цапель (капель)* перед сном».
Писем мы не написали:
Тучку (ручку) целый день искали.
Сидит на грядке крепко
Оранжевая *кепка (репка)*.
Загремел весенний *гром (гром)*,
Тучи на небе кругом.
Говорят, один рыбак
В речке выловил башмак.
Но зато ему потом
На крючок попался *дом (сом)*.
Лежит лентяй на раскладушке,

Грызет, похрустывая, *пушки (сушки)*.
Ехал дядя без *жилета (билета)*,
Заплатил он штраф за это.
Жучка будку (булку) не доела,
Неохота, надоело.
Я рубашку сшила *мишке (мышке)*,
Я сошью ему штанишки.
Поэт закончил строчку,
В конце поставил *бочку (точку)*.
На пожелтевшую листву
Роняет *лев (лес)* свою листву.
Где обедал, воробей?
В зоопарке, у *дверей (зверей)*.
На *волке (полке)* — сметана,
Творог, молоко.
И рад бы поесть,
Да достать нелегко.
Забодал меня *котел (козел)*,
На него я очень зол.
Тащит мышонок в норку
Огромную хлебную *горку (корку)*.
Не учил уроки,
А играл в футбол.
Оттого в тетрадке
Появился *гол (кол)*.
На островок налетел ураган,
На пальме остался последний *баран (банан)*.
Под березами, где тень,
Притаился старый *день (пень)*.
На поляне весной
Вырос *зуб (дуб)* молодой.
Куклу выронишь из рук,
Маша мчится к маме:
Там ползет зеленый *лук (жук)*
С длинными усами.
Эй, не стойте слишком близко.
Я тигренок, а не *миска (киска)*.
Пять *баранов (бананов)* скушал Толька
И сказал: «Еще бы столько...»
Мы собираем васильки,
На головах у нас *щенки (венки)*.

А. Шибеев

Заметь и исправь ошибку Незнайки

Цель: упражнять в подборе слов по смыслу, исправлении речевых ошибок, умении контролировать чужую речь.

Руководство: Незнайка произносит высказывания, в которых содержатся лексические или грамматические ошибки. Ребенок должен заметить и исправить ошибку. Например:

Я весь босой.

Я уклонил (уложил) мишку спать.

Я заключаю (закрываю) дверь.

Это я проснул (разбудил) Буратино.

Ребята, идите шепотом (медленно). (Из книги К.И. Чуковского «От двух до пяти». — М. Педагогика, 1990. — С. 387.)

В процессе игры взрослый вопросами помогает ребенку уточнить значение слова, например: — Что можно делать шепотом? (*Шепотить, петь.*) А как можно идти? (*Быстро, медленно, вприпрыжку, на пяточках, на носочках, вперевалочку.*) Как правильно сказать? (*Ребята, идите медленно.*) Как об этом можно сказать по-другому? (*Идите неторопливо, не спеша, лениво, черепашиным шагом.*)

Словообразование

Пойми меня

Цель: точно использовать названия детенышей животных в единственном и множественном числе.

Руководство: взрослый изображает тигренка (рычит, растопыривает пальцы).

— Кого я изобразила, кто это? (*Тигр.*) А кто детеныш у тигра? Тигренок, а если много, как мы скажем? (*Тигрята.*) Изобразите тигрят.

Ребенку дается (шепотом) задание изобразить котенка. Котенок лапкой моет мордочку, мурлычет.

— Отгадайте, кто это? Да, это котенок.

Аналогично дети изображают и называют козленка, козлят, утенка, утят. Затем козлята и утята убегают (не стало козлят, не стало утят). Дети могут, если захотят, придумать и загадать загадки и о детенышах других животных.

Чье, чье? Мое!

Цель: образовывать притяжательные прилагательные, согласовывать существительное и прилагательное в роде.

Оборудование: мешок, сорока (игрушка или картинка), детские вещи (одежда, игрушки).

Руководство: взрослый складывает в мешок детские вещи и игрушки. Мешок вносит в комнату вместе с сорокой. Объясняет: «Это сорока-воровка. Она насобирала разных вещей у нас в комнате, все схватила, что плохо лежит. Смеется над Вами. «Чье, чье все? Мое!». Давайте-ка рассмотрим, что чье. Это что? (*Туфли.*) Чьи туфли?» И т.д. Вещи по одной достают из мешка, называют, определяют хозяина (Чей? Чья? Чье?). Хозяин получает свою вещь и убирает ее на место.

Кто куда поселится

Цель: упражнять в подборе слов женского, среднего, мужского родов, множественного числа.

Оборудование: домики на картоне, картинки с изображением различных предметов.

Руководство: на столе произвольно разложены домики, а под ними картинки для заселения домов. Играющие по очереди бросают кубик и берут нужную по счету картинку. Эту картинку нужно подложить к домику с таким же родовым понятием. Например: яблоко (оно мое) — в домик, где солнышко; брюки (они мои) — в домик, где мальчик и девочка; сумка (она моя) — в домик, где девочка; карандаш (он мой) — в домик, где мальчик.

Игры, развивающие речь, позволяющие контролировать эмоциональное состояние ребенка

Изучение выразительности речи

(упражнения проводятся индивидуально с каждым ребенком)

Педагог предлагает ребенку произнести фразу «У меня есть собака» радостно, грустно, испуганно, сердито, удивленно.

Адекватно переданную эмоцию воспитатель обозначает знаком «+» в соответствующей графе таблицы.

Ф.И. ребенка	Радостно	Грустно	Испуганно	Сердито	Удивленно

Обработка данных: делают сравнительный анализ выразительности речи у детей при передаче разных эмоциональных состояний.

Мама и детеныш

Цель: развитие эмпатии, самоконтроля, выразительности движений и речи.

Руководство: дети разбиваются на пары. Один в паре выполняет роль мамы, другой — детеныша. Затем меняются ролями. Воспитатель говорит, что мамы могут ласкать, отчитывать, наказывать, жалеть, спасать детенышей, а детеныши — реагировать на эти действия. Животных называет педагог. Это может быть семья кошек, обезьян, лошадей, ворон, собак, кур и т.п.

Я и животное

Цель: развитие воображения, выразительности движений и речи.

Руководство: дети представляют, что рядом с ними названное воспитателем животное, и эмоционально реагируют на него. Это могут быть кошка, собака, змея, медведь, еж, крыса, хомяк и т.п.

Облака

Цель: развитие воображения, выразительности движений.

Руководство: педагог читает стихотворение Н.А. Екимовой, а дети изображают облака в соответствии с текстом.

По небу плыли облака,
А я на них смотрел.
И два похожих облачка
Найти я захотел.
Я долго всматривался ввысь
И даже щурил глаз,
А что увидел я, то вам
Все расскажу сейчас.
Вот облачко веселое
Смеется надо мной:
— Зачем ты щуришь глазки так?
Какой же ты смешной!
Я тоже посмеялся с ним:
— Мне весело с тобой!
И долго-долго облачку
Махал я вслед рукой.
А вот другое облачко
Расстроилось всерьез:
Его от мамы ветерок
Вдруг далеко унес.
И каплями дождинками
Расплакалось оно...

И стало грустно-грустно так,
А вовсе не смешно.
И вдруг по небу грозное
Страшилище летит
И кулаком громадным
Сердито мне грозит.
Ох, испугался я, друзья,
Но ветер мне помог:
Так дунул, что страшилище
Пустилось наутек.
А маленькое облачко
Над озером плывет,
И удивленно облачко
Приоткрывает рот:
— Ой, кто там, в глади озера
Пушистенький такой,
Такой мохнатый, мягонький?
Летим, летим со мной!
Так очень долго я играл
И вам хочу сказать,
Что два похожих облачка
Не смог я отыскать.

Наседка и цыплята

Цель: развитие выразительности движений и речи, раскованности, воображения, произвольности, групповой сплоченности.

Руководство: дети присаживаются на корточки лицом в круг, наклонив голову и прижав руки, согнутые в локтях, к телу. В центре сидит педагог, изображая наседку: «Долго сидела наседка на яйцах. И вот пришла пора появиться цыплятам на свет. Первый цыпленок (к нему прикасается воспитатель) появился на свет и удивился: «Как просторно вокруг, а в скорлупке было так тесно!» (Ребенок поднимается и изображает этого цыпленка.)

Второй цыпленок рассердился, нахмутив свои желтенькие брови: он так хотел родиться первым, но его опередили. (Ребенок, на которого указывает воспитатель, передает состояние этого цыпленка.)

Третий цыпленок появился на свет и сразу расплакался: ему так хорошо и уютно было в яичной скорлупе, а тут так много места и всюду опасности. (Этот ребенок и следующие, выбранные дети изображают то настроение цыплят, которое описывает взрослый.)

Четвертый цыпленок очень обрадовался своему появлению на свет и воскликнул: «Какой чудесный, какой яркий мир вокруг!»

Пятому цыпленку, как только он родился, все было интересно, и он сразу же стал рассматривать своих братьев и сестер, заглядывать им в глаза, дотрагиваться до них.

Шестой цыпленок открыл глаза и увидел, что все уже вылупились и ждут его. Ему стало стыдно, что он всех задерживал».

Далее взрослый-«наседка» предлагает деткам поискать червячка.

Сказочные зайцы

Цель: развитие воображения, наблюдательности, выразительности движений и речи.

Руководство: педагог предлагает детям вспомнить сказки, в которых герои — зайцы, и изобразить их, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц. Дети должны быть знакомы со сказками: «Лиса, заяц и петух», «Заяц-хваста», «Сказка про храброго зайца», «Колобок», «Теремок», «Заяц и сж» и др.

Колобок

Цель: развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

Оборудование: мяч.

Руководство: дети стоят в кругу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, кому попадет «Колобок», должен задать ему несколько вопросов, остальные дети должны быть внимательными, готовыми также задать вопрос.

Например:

- Как тебя зовут?
- Колобок, я знаю, из какой ты сказки.
- Колобок, давай с тобой дружить.
- Приходи ко мне в гости, колобок.

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» соседу или кому захочет. Можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети должны обращаться к «Колобку» в этой роли.

Волшебные шары

Цель: развитие воображения, наблюдательности, выразительности речи.

Оборудование: картинки с изображением воздушных шаров.



Руководство: детям предъявляются картинки с изображением воздушных шаров разнообразной формы. Каждый ребенок выбирает тот шарик, который ему больше понравился, и выразительно рассказывает о его настроении, ориентируясь на форму (а так же на цвет, если шары цветные). В случае затруднения воспитатель начинает первым. Его рассказ может быть таким: «Держала девочка за веревочку круглый шарик, и ему было хорошо с такой хозяйкой. Он радостно кружился в воздухе. Вдруг шарик заметил на небе облако, похожее на себя, и от удивления вытянулся».

Что было, что есть, что будет

Цель: формировать умения видеть себя в определенных временных рамках, знакомить с категориями до, после, сейчас; устанавливать причинно-следственные связи.

Оборудование: кусочек дерева, предметные картинки, чашка, книга.

Руководство: ребенку предъявляется какой-либо простой предмет, например, камушек, кусочек дерева, карандаш т.д.

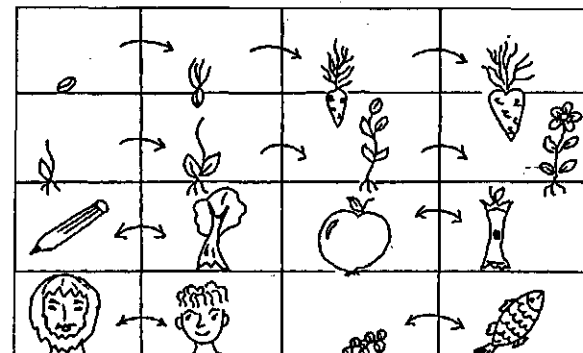
Вопросы:

- Опиши его свойства.
- Как он попал сюда?
- Что с ним было раньше?
- Что с ним будет потом? Расскажи.

Можно усложнить упражнение, дать более сложный предмет (например, чашка, книга и др.). Затем поговорить о каких-либо исторических фактах (жизненный путь самого ребенка с момента рождения до школы, после начала учебы и т.д.).

Обратить внимание, чтобы ребенок на картинках, иллюстрациях в детских книгах умел устанавливать последовательность событий:

- Что было сначала, что было потом?



На приведенных далее рисунках попросите ребенка показать, какая из картинок будет первой, какая второй, третьей и четвертой. Попросите составить рассказ.

Это задание способствует и развитию логической связной речи ребенка.

Круглый год

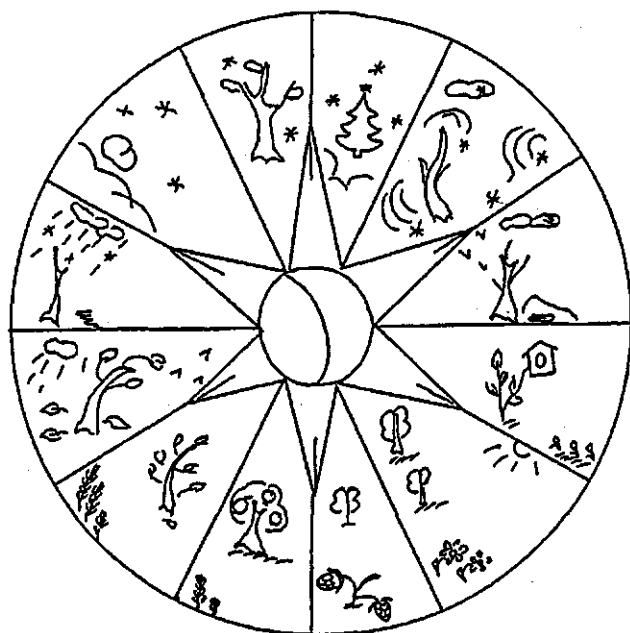
Цель: продолжать формировать представление о временах года, развивать словарь, необходимый для усвоения временных понятий, закрепления навыков связной речи, развивать психологическую базу речи.

Оборудование: круг, деленный на 12 секторов, с пиктограммами, характеризующими времена года.

Руководство: предлагается детям совершить путешествие вокруг солнца. «Рассмотрите изображения, расскажите о сезонных изменениях в природе, основных приметах осени, зимы, весны, лета. Вспомните стихи, поговорки, пословицы о временах года».

Задание можно усложнить: «Ветер перепутал картинки. Разложите правильно».

В заключение игры дети делают вывод, почему происходит смена времен года, почему год — круглый.



Вслушиваемся в речь, учимся быть точными

Будь внимателен к слогам

Цель: развитие слухового сосредоточения.

Руководство: играют подгруппами. Ставятся стулья в два ряда с небольшим расстоянием. На один ряд садятся дети, они получают картинки с изображениями дома, машины, собаки, цветка и т.д. Педагог читает или рассказывает историю. Если в тексте встречается слово, обозначающее картинку, ребенок должен встать и быстро пересечь на стул напротив. Выигрывают дети, которые ни разу не пропустили «свое» слово.

Аналогично проходит игра в кругу. Педагог предлагает детям быть внимательнее, чтобы не пропустить слово. Если будет произнесено слово, обозначающее животное, дети должны присесть, если растение — поставить руки на пояс и т.д. Условие игры может быть более сложным и более простым. Ведущий произносит в разном темпе (быстрее или медленнее) сложные и простые предложения, а дети, услышав нужные слова, выполняют те или иные движения. Обычно эта игра вызывает много веселья, так как невнимательные дети становятся сразу всем видны. Чтобы поддержать их, педагог может следующее предложение говорить медленнее или перед нужным словом делать небольшую паузу: «Услышав шум, из конуры выскочила злая.. собака». Наблюдая за детьми в таких играх, взрослый видит тех, кто нуждается в специальной работе по развитию внимания.

Разнеси письма

Цель: развитие умений внимательно вслушиваться в речь взрослого, понимать задание и четко действовать в соответствии с ним.

Руководство: на доске прикрепляются изображения разных домиков. На каждом домике есть почтовый ящик с прорезью, куда опускаются письма. У педагога разноцветные прямоугольники из плотной бумаги — письма. Задача: разнести письма точно по адресам. Вызванный ребенок получает от педагога задание, куда отнести письмо: «Письмо ждут в домике с красной крышей, в два этажа и с голубой дверью». Инструкция дается один раз, без повторения. Об этом взрослый заранее предупреждает всех детей. Ребенок направляется к городу, начинает искать нужный домик и, найдя его, опускает письмо.

Взрослый сопровождает действия ребенка словами: «Почтальон наш быстро шел, домик сразу он нашел!», «Что-то долго он идет, домик нужный не найдет», «Хоть и долго ты ходил, но письмо свое

вручил», «Будь внимателен, дружок, поищи еще разок!», «Почтальон совсем устал, в нужный домик не попал. Кто из вас, друзья, пойдет, эти письма разнесет?», «Чтобы адрес не забыть — его надо повторить». Задания все время варьируются с учетом возможностей детей: одним инструкция сокращается, другим дается более развернуто с большим количеством признаков. Попадают и вообще непонятные письма с неполным адресом. В них перечисляются отдельные незаметные детали, и поиск адресата затрудняется. Например: «дом, в котором живет бабушка, которая любит голубей»; «дом, в котором ищут потерявшуюся собаку»; «дом, в котором много маленьких детей»; «дом, в котором пора делать ремонт» и т.д.

Разглядывая домики, дети решают, правильно доставлено письмо или нет. На окне дома, где живет бабушка, любящая голубей, сидят птицы, у крыльца дома голуби клюют корм; у дома, где ищут собаку, стоит конура с оборванной веревкой; около дома, где много детей, выстроились коляски; а на доме, требующем ремонта, надписи и рисунки, сделанные детьми. Этот дом может быть также назван домом, где живут невоспитанные дети. Так игра из плоскости запоминания отличий переходит в плоскость умозаключений и рассуждений. Это поднимает интерес детей, активизирует поиск. Возникают споры, обсуждения: в тот ли дом отнесены письма? Иногда в адресе только частично указываются приметы домика, а остальные приметы не совпадают. Дети решают, можно ли доставить такое письмо адресату. Педагогу необходимо иметь дополнительные изображения домиков с разными деталями, чтобы интерес детей к игре не пропал.

В заключение этой игры предлагается задание на сообразительность: догадаться, где какой адресат живет, и вручить письма. Игра называется «Разнеси письма бабушкам»:

В домике этом живут постоянно
Бабушки: Даша, Агаша, Татьяна.
Любит животных бабушка Даша,
Часто скучает бабуля Агаша.
Каждую бабушку ты разыщи
и долгожданные письма вручи.

Некоторые дети не вслушиваются в стихи и пытаются наугад назвать, как зовут каждую бабушку. В этом случае педагог просит еще раз прослушать текст загадки и сначала сказать, что они узнали о каждой бабушке. Можно ли по этим признакам определить, где какая бабушка нарисована? После этого просит показать и назвать, на каком этаже живет бабушка Татьяна.



Потерянные вещи

Цель: развитие умений точно запоминать слова взрослого и воспроизводить их в собственной речи, самостоятельно формулировать и задавать уточняющие вопросы, выносить решения о том, можно ли выполнить, ту или иную просьбу, достаточна ли полученная информация.

Руководство: педагог рассказывает детям: «В большом городе живут рассеянные люди. Они часто теряют разные вещи, которые поступают в стол находок. Человек, потерявший вещь, может обратиться в стол находок, но ему нужно точно рассказать о том, какая вещь потеряна, как она называется, какого она цвета, формы и т.д. Сегодня у нас открыт стол находок: посмотрите, какие вещи здесь».

Перед глазами детей на фланелеграфе, наборном полотне находятся: несколько изображений разноцветных зонтиков, шарфов, на полочке стоят игрушки. На отдельном столе стоит телефон. Педагог садится за стол: «Сейчас мне будут звонить по телефону люди, потерявшие вещи, а мои помощники должны проверить, есть ли такие вещи у нас в столе находок или нет. Только всем вам надо внимательно выслушать, какая вещь разыскивается».

Выбирается первый помощник. Раздается звонок, педагог поднимает трубку и делает вид, что ведет разговор по телефону: «Что у вас пропало? А, зонтик! А какой он? Так, так... Подождите, сейчас узнаем». Положив трубку около телефона, он обращается к помощнику: «У бабушки Веры Петровны потерялся зонтик, голубой, в горошек, с черной ручкой. Посмотри, есть ли у нас такой?»

Ребенок рассматривает зонтики, находит нужный. Взрослый спрашивает детей: «Правильно ли выбрал зонтик мой помощник? (Отвечы детей.) А почему вы так думаете?» Дети напоминают все признаки зонтика, который потеряла бабушка. «Молодцы! — одобряет педагог и сообщает по телефону, — Ваш зонтик у нас, приезжайте».

Затем снова раздается звонок, и новый помощник ищет нужную вещь. Каждый раз взрослый задает детям вопросы по поводу найденной вещи. Иногда он просто «забывает» ее приметы и просит их перечислить. В другом случае педагог сообщает, что не расслышал, что пропало, а только понял, что это красного цвета, круглое, резиновое. Что это может быть? (Мяч.)

Следующая просьба — найти вещь, приметы которой совпадают с приметами имеющихся вещей только частично. Дети решают, есть такая вещь или нет. А могут позвонить и назвать несущественные приметы: «Потерялся теплый и красивый шарф». Нужно решить, можно ли по таким приметам найти вещь. Взрослый предлагает задать уточняющие вопросы, и затем по точным данным вещь находится.

Педагог с большим интересом выслушивает все просьбы. Иногда звонят случайные люди и задают смешные вопросы: «Где купить дрессированную обезьянку? Какая сегодня погода? Я много съел пирожков, и у меня разболелся живот. Что мне теперь делать?» И т.д. Все это создает непринужденную веселую игровую обстановку.

Новым моментом в игре может быть получение посылки с очередными пропавшими вещами. Дети распаковывают коробку, представляют вещи. Это оживляет игру. По ходу ее могут выбираться

несколько помощников, каждый получает свое задание, а остальные дети контролируют правильность его выполнения.

В заключение прибегает шенок. Он приносит варежку, которую нашел в коридоре. Возникает вопрос, чья это варежка? Если ее хозяин сразу не находится, дети передают варежку друг другу. Выясняется, что она очень маленькая, наверное, ее потерял кто-то из малышей. Дети благодарят щенка и решают отнести малышам варежку.

Эта игра интересна тем, что можно постоянно менять ситуации общения с детьми, набор вещей. Полезно использовать в игре те или иные вещи детей, если они лежат не на своих местах. Дети могут помогать разыскивать не только вещи, но и животных: собак, кошек и т.д.

Приказ командира

Цель: развитие умений выслушивать и выполнять указания педагога, связанные с ориентировкой в пространстве.

Руководство: играть можно индивидуально с ребенком, с подгруппой детей или со всеми вместе в зависимости от размера игрового поля и решаемых задач. Нужно передвигать фигурку солдата по полю в соответствии с командой. Игровое поле представляет собой большой квадрат, разграфленный на клетки (10×10). Отдельные клетки окрашиваются в красный и синий цвет. На одной из неокрашенных клеток располагается фигурка солдата.

В начале игры педагог берет роль командира на себя: вызывает дежурного солдата и отдает приказ, т. е. сообщает, как должна двигаться фигурка солдата по полю. Выслушав приказ, ребенок-солдат отвечает: «Есть!» — и повторяет его вслух. Если в результате продвижения фигурка попадает на окрашенную клетку, то в зависимости от ее цвета ребенок либо получает от остальных участников игры задание и выполняет его, либо имеет право дать задание любому из детей (спеть, загадать загадку, проделать какое-нибудь упражнение и т.д.). Играющий может дать задание и взрослому, который выступает в игре на равных правах со всеми.

Иногда командир отдает заведомо невыполнимый приказ, т.е. называет большее количество клеток, чем позволяет передвижение в заданном направлении, и фигурка выходит за пределы поля. Это обостряет внимание детей, они обсуждают, какое число клеток надо было назвать, чтобы солдатик не покинул поле. Педагог все время усложняет задания, вводит дополнительные правила, активизирующие всех детей. Например, солдат получает право не повторять приказ, а указать на любого ребенка, и тогда уже тот должен

повторить приказ. Солдат имеет право назвать сам того, кто сменит его на вахте.

В а р и а н т 1: передвижение по полю двух фигурок, например, солдата и матроса. Команды даются последовательно двум вызванным детям. Каждый из них повторяет свою команду (в этом случае детям важно не забыть слова воспитателя, пока он отдает приказы, что требует большей сосредоточенности). А затем приказы последовательно выполняются.

Для поддержания у детей интереса к игре и развития внимания и сообразительности иногда даются «пустые» приказы: пройти на три клетки вниз, а затем подняться на три клетки вверх или пройти на пять клеток влево, а затем на пять вправо. С детьми условливаются: если получен приказ, при котором фигурка возвращается на прежнее место, то ребенок, повторив его, не должен дотрагиваться до фигурки солдата и передвигать ее, если же он все-таки начал передвигать ее, то другие дети, заметившие ошибку, хлопают в ладоши и происходит смена «вахты».

В а р и а н т 2: солдат получает письменный приказ командира в виде схематического изображения движения фигурки по клеткам. Он должен рассмотреть схему маршрута и сообщить всем путь своего движения (например, пройти вниз на три клетки, а затем на четыре клетки влево). Письменный приказ передается другому ребенку, который проверяет, правильно ли приказ понят, и дает разрешение на движение фигурки солдата. Остальные дети следят за точностью движения. Если в процессе маршрута она просто проходит окрашенные клетки, то, если клетка красная, все хлопают в ладоши три раза, а если синяя — в ладоши хлопает проверяющий солдат ребенок.

Развиваем контрольно-проверочные умения

На фабрике

Цель: формирование умения контролировать свои действия и действия сверстников.

Руководство: на обувной фабрике нужно быстро подобрать тапочки по парам и разложить их по соответствующим коробкам. Из плотной бумаги вырезаются тапочки разных размеров с разными узорами и перемешиваются между собой. Ребенок сортирует продукцию. При этом он ориентируется на несколько признаков: размер тапочки, правильный подбор к ней пары, т.е. точное совпадение узоров. В зависимости от степени развития внимания и само-

контроля детей могут быть использованы разные по сложности задания:

- подбор пар осуществляется при контрастных различиях по размерам и узорам;
- подбор пар происходит при незначительных различиях в размерах, узоры отличаются только отдельными деталями;
- подбор пар требует сопоставления и подетального сравнения сложного узора (сочетание определенного количества элементов узора, их чередование и т.д.).

Количество тапочек постоянно увеличивается от 10 до 20 и более штук. При этом в каждом наборе должны быть непарные, но одинаковые по размеру или узору тапочки (две левых, две правых). Это способствует большей осознанности контрольных действий.

Если дети затрудняются в подборе пар, педагог, участвующий в игре на равных условиях, демонстрирует рациональный способ сортировки: сначала нужно отобрать тапочки одинаковых размеров, затем из них подобрать пары, сравнить узор и проверить соответствие левой и правой ноги. Особенно тщательно следует сравнивать узоры. Нельзя ограничиваться только общей похожестью, нужно проверить соответствие цветовых сочетаний, количество деталей на двух тапочках, составляющих пару. После того, как пары будут подобраны, дети раскладывают тапочки в соответствующие по размеру коробки (ставят на цветные прямоугольники разных размеров). Предварительно нужно позаботиться о том, чтобы не было полного соответствия коробок и тапочек по размерам и количеству. Наличие лишних и неподходящих по размеру коробок способствует более внимательному выполнению игровой роли, так как дети, формально принявшие условия игры, считают, что главное — чтобы все коробки были заполнены. Ошибки, на которые обращают их внимание другие дети, заставляют действовать более осознанно.

В игру вводятся роли контролеров, которые после того как, сортировщики разложили всю обувь, просматривают и оценивают тонкость выполнения задания.

Игра может включать элементы соревнования: «Чьи мастера быстрее справятся с работой?» По ходу ее остальные члены бригады могут изготавливать коробки для обуви, т.е. вырезать из бумаги прямоугольники, соответствующие размерам тапочек. Полезно включать в игру и словесное описание детьми узора на тех тапочках, которые им больше всего понравились. При этом ребенок не показывает, какую пару он описывает, участники игры должны

выслушать и узнать ее по описанию. По ходу игры набор тапочек постоянно пополняется, контрольно-проверочные действия усложняются.

Аналогично проводится игра **«Варежки»**. По ее условиям детям надо помочь школьникам найти пары одинаковых варежек, которые перепутал озорной щенок, пока они занимались на уроке. Здесь так же, как и в предыдущей игре, происходит подбор по нескольким признакам: размер, узор и наличие варежек на правую и левую руки. Дети особенно часто делают ошибки в подборе пары варежек. В результате подбираются две варежки на одну руку, т.е. дети не анализируют, «куда смотрят» большие пальцы на варежках. На это следует обратить особое внимание детей.

Чтобы игра не надоедала, рекомендуется разнообразить ее содержание, например: щенок принес одну варежку и надо помочь ему подобрать ей пару; дети из младшей группы перепутали варежки и старшие дошкольники по описанию их находят. При этом описание может быть недостаточно информативным, типа: «Варежки красивые, с узором, бабушка мне связала, очень старалась. Найдите их». Задавая встречные вопросы, ребенок лучше уясняет требования, с позиций которых ведется поиск.

Более сложным вариантом является игра **«Магазин спортивной одежды»**. Детям необходимо разложить по пакетам и полкам спортивные комплекты: шапочку, шарф и варежки с одинаковыми узорами. Подбор осуществляется по нескольким признакам: соответствие узоров, размеров шапочек, шарфов, а также наличие у варежки пары. Возможен вариант, когда в готовых комплектах допущены ошибки в подборе соответствующих предметов. Дети-контролеры, получив свои комплекты, обнаруживают ошибки и исправляют их.

После того, как магазин подготовлен к открытию, в игру включаются куклы-покупатели. Дети, говорящие за кукол, должны описать узор покупаемого комплекта, или продавец должен сам догадаться по узору на платье куклы какой комплект она хочет купить. В игру вводится элемент сюрпризности: каждому покупателю продавец загадывает загадку. Тот, кто отгадывает ее, получает в подарок картинку с изображением веселых зверушек. В подготовке материала к этим играм дети принимают самое непосредственное участие. Они обводят контуры тапочек и варежек по трафаретам, вырезают их, раскрашивают в точном соответствии с образцом. Возможна помощь школьников и родителей. При этом воспитателю необходимо объяснить родителям, какие качества развиваются

у детей в таких играх, раскрыть их значение для предстоящего обучения в школе.

В играх типа «Контролер» дети могут упражняться в подборе одинаковых по количеству групп предметов по разным признакам. Таковы игры «Накрой на стол» и «Правильно ли накрыты столы?». В них из большого набора разноцветных салфеток необходимо подобрать по три-четыре одинаковые салфетки и разложить их на соответствующие столики. (Это могут быть игрушечные столы или просто квадраты или треугольники из цветной бумаги.) Затем из набора чашек нужно выбрать соответственно для каждого стола чашки с одинаковыми узорами (сервиз) и расставить их на салфетки.

Ошибки, которые допускаются в подборе предметов по размерам, расцветке и количеству, становятся объектом внимания и обсуждения детей. Последовательное сравнение результатов с условиями игрового задания развивает у ребят способность контролировать действия сверстников.

Находим ошибки, отличия, проявляем настойчивость

Постепенно у детей вырабатывается способность сравнивать предметы поэлементно, сопоставлять работу с образцом. Помогают им в этом игры и игровые задания, связанные с поиском отличий и ошибок в двух и более изображениях. Педагог приучает детей сравнивать неправильное изображение с эталонным в определенной последовательности. Только при условии поэлементного сопоставления ошибки не будут пропущены и выявятся полностью. Если сопоставительному контролю подлежат два предметных изображения, то ребенок вначале сравнивает их контуры, крупные части, а затем переходит к мелким деталям, рассматривая их соотношение, пространственное расположение. И, наконец, объектом сравнения становятся детали оформления (узор, штриховка и т.д.).

Если сравниваются два сюжетных изображения, ребенок последовательно сличает вначале центральные, главные объекты композиции, а потом остальные. Необходимо постепенно вырабатывать у детей умение вглядываться в детали и сравнивать их, так как именно в них часто скрываются отличия и неточности по сравнению с эталонным изображением.

При выполнении задания важно, чтобы взгляд ребенка контролировался указательным жестом. Не следует запрещать детям

указывать пальцем или указкой непосредственно на сравниваемые детали в образце и проверяемом изображении. Это организует зрительное восприятие, и взгляд не рассеивается. Хорошо, если ребенок негромко проговаривает вслух свои действия. Например: «Теперь сравним пальто: здесь два кармана и здесь два, здесь есть пояс, а здесь нет, значит, это ошибка, здесь три пуговицы, здесь только две. Вот уже две ошибки нашел. Теперь сравним брюки: здесь в клетку, а здесь в полоску. Еще ошибка...» Такое комментирование своих действий позволяет ребенку быстрее осознать необходимость детального сопоставления двух изображений и вырабатывает способ самоконтроля.

В каждой группе необходимо иметь подборку занимательных картинок разного формата, больших и маленьких, сравнивая которые между собой ребенок включается в увлекательную и такую необходимую для его развития контрольно-проверочную деятельность.

Детям могут быть предложены картинки типа «Цирковое представление», «Веселый щенок», «Неваляшки», «Дети на прогулке», «В зимнем лесу».

Задача поиска ошибок ставится перед детьми или более точно («Найди 6 отличий» и «Найди 5 ошибок, которые допустил художник на картинке»), или более обще («Найди, сколько ошибок допустил художник во втором изображении»). В последнем случае под вторым изображением могут быть нарисованы пустые квадраты, которых больше, чем ошибок. Находя ошибки, ребенок ставит в квадрате знак. По количеству закрашенных квадратов можно судить о том, сколько ошибок заметил ребенок.

Организуя коллективный поиск отличий в изображениях, педагог не торопится указать непосредственно на ту или иную неточность, если дети ее не замечают. Он побуждает активность детей общими репликами: «Посмотрите еще раз»; «Почему бы вам не сравнить повнимательнее девочек, мне кажется, что еще не все отличия вы заметили», «А я вижу еще две ошибки, ну-ка, кто самый внимательный, постарайтесь их найти». Если дети все-таки пропускают ошибки, взрослый направляет их внимание более конкретными указаниями: «Сравните платья девочек, их прически»; «Посмотрите, разве одинаковый узор на халатах фокусника, я вижу здесь два отличия, назовите мне их!»

Так постепенно дети приобретают умение проявлять терпение, настойчивость, не отказываться от дальнейшего поиска.

С увлечением и несомненной пользой дети участвуют в игровых заданиях типа «путаницы» или «перевертыши», в которых надо

найти все ошибки, допущенные художником. Здесь уже нет образца для сопоставления, сравнение идет в мысленном плане с теми представлениями о правильном или неправильном, которые сложились у ребенка. Участвуя в подобных играх, дошкольник учится сосредоточивать внимание, сравнивать предметы, анализировать, использовать свой жизненный опыт.

Среди путаниц можно выделить игровые задания, активизирующие запас соответствующих природоведческих представлений, например, о сезонных изменениях в природе и связанных с ними видах занятий людей. На картинке специально допущены несоответствия, например, картинка называется «Ранняя весна», а на ней кроме отдельных признаков ранней весны представлены приметы других времен года: зреют плоды, дети собирают ягоды, с дерева опадают желтые листья и т.д. Нужно иметь довольно глубокие представления о природных явлениях, быть наблюдательным и настойчивым, чтобы найти на такой картинке от 5 до 10 ошибок, допущенных художником.

Часть игр-путаниц связана с использованием предметов по их назначению, с активизацией представлений о людях разных профессий. Детям предлагаются картинки, на которых специально перепутаны, к примеру, орудия труда людей разных профессий, или они выполняют несвойственные им функции: милиционер кистью регулирует движение, врач милицейским жезлом обследует больного, повар с помощью градусника пытается размешать суп и т.д. Наблюдая за реакцией детей, педагог получает представление об уровне их знаний.

Дети очень любят юмористические картинки, в которых художник изображает сказочные ситуации и веселые нелепицы; гуляют петухи в сапогах, коты с хвостами павлинов, собачки с рожками, поросята с бантиками и в туфельках. В таких веселых изображениях дети способны отыскать до 10–15 ошибок.

Особое место среди игр, развивающих внимание, наблюдательность, умение анализировать, занимают такие, в которых ребенку необходимо отыскать на картинке фрагмент ее изображения, представленный отдельно. Чтобы выполнить подобное задание, нужно внимательно рассмотреть изображение, разглядеть детали, мысленно разбить изображение на отдельные фрагменты, т.е. требуется активная умственная деятельность.

Сначала для облегчения поиска изображение специально разбивается на клетки, и ребенок, получив соответствующий фрагмент, начинает искать. Он последовательно просматривает участки картинки и сравнивает их со своим фрагментом. Может даже для

проверки правильности решения наложить свой фрагмент на соответствующее изображение на картинке.

Затем задания усложняются, ребенку предлагается уже не разбитое на клетки, а целостное изображение и отдельный образец фрагмента. Если ребенок затрудняется, то лучше вначале ему предложить фрагмент с самой яркой деталью, а затем постепенно — фрагменты с второстепенными, менее заметными деталями, поиск которых потребует терпения и настойчивости.

Умение анализировать развивается в играх «Составь картинку», «Составь разбитое блюдо», «Составь из осколков вазу», «Составь ковер» и т.д. Подбирая и сопоставляя части изображения между собой, ребенок проявляет большую сообразительность, внимание, способность к анализу и синтезу. В этих играх происходит тренировка волевых механизмов, необходимых в школьном обучении.

ГЛОССАРИЙ

Активность — способность проявлять усилия, стремиться к достижению цели.

Деятельность — целенаправленная и мотивированная система действий, направленная на преобразование объектов.

Деловая игра — представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого.

Знания — достоверный результат познания действительности, адекватное отражение качеств и свойств объекта в сознании человека.

Игра — разновидность физической и интеллектуальной (непродуктивной) деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. Основным мотивом данной деятельности лежит в удовольствии, связанном не только с результатом, но и с самим процессом деятельности.

Игровые технологии — определенная последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Индивидуальное обучение — форма организации обучения, предусматривающая работу педагога с каждым учеником отдельно.

Личностно-ориентированное обучение — тип обучения, предполагающий воспитание учащихся как инициативных и активных, способных к творчеству субъектов деятельности; обучение, основанное на учете психологических и социально-педагогических характеристик личности.

Личность — человек как субъект общественных отношений и сознательной деятельности, обладающий сознанием, самосознанием, ответственностью за свое поведение.

Мезотехнологии, или модульно-локальные технологии, представляют собой технологии осуществления отдельных частей (модулей) учебно-воспитательного процесса или направленные на решение частных, локальных дидактических, методических или воспитательных задач. Примеры: технология отдельных видов деятельности субъектов и объектов, технология изучения данной темы, технологии урока, технологии усвоения, повторения или контроля знаний.

Метатехнологии представляют собой образовательный процесс на уровне реализации социальной политики в области образования (социально-педагогический уровень). Это общепедагогические (общедидактические, общевоспитательные) технологии, которые охватывают целостный образовательный процесс в стране, регионе, учебном заведении.

Методика в более узком значении представляет собой микротехнологию: алгоритм, инструкцию, руководство по содержанию и последовательности действий для получения какого-либо локального результата (методика отработки навыка, решения задач, написания сочинений, проведения опытов, методика психолого-педагогических тренингов и т.д.).

Методика преподавания учебной дисциплины — это часть педагогической науки и практики, исследующая закономерности процесса передачи (изложения и усвоения) учащимся дисциплины и разрабатывающая их применение на практике.

Микротехнологии — это технологии, направленные на решение узких оперативных задач и относящиеся к индивидуальному взаимодействию или самовоздействию субъектов педагогического процесса (контактно-личностный уровень).

Мотивация учебной деятельностью — внутреннее побуждение к овладению знаниями и развитию.

Образовательная технология — это процессная система совместной деятельности учащихся и учителя по проектированию (планированию), организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий участникам.

Педагогическая (образовательная) технология — это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам.

Педагогическая мастерская — это такая форма обучения детей и взрослых, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем самостоятельного или коллективного открытия.

Педагогическая техника — это комплекс профессиональных умений, приёмов взаимодействия с объектом обучения или воспитания.

Педагогическая технология — есть область исследования теории и практики (в рамках системы образования), имеющая связи со всеми сторонами организации педагогической системы для достижения специфических и потенциально воспроизводимых педагогических результатов (П. Митчелл).

Педагогическая технология — совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).

Педагогическая технология — это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Педагогическая технология — это описание процесса достижения регулируемых результатов обучения (И.П. Волков).

Педагогическая технология — это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М. Монахов).

Педагогическая технология — это содержательная учебно-педагогического процесса (В.П. Беспалько).

Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В. Кларин).

Программа — описание модели будущей деятельности по одному или нескольким направлениям, рассчитанной на достижение определенных результатов в будущем.

Система (*греч.* systema — составленное из частей, соединенное) — совокупность элементов, находящихся в отношениях и связях между собой и образующих определенную целостность и единство.

Сообщение — это краткое освещение факта, события; известие.

Социализация — этап мастерской, предъявление созданного интеллектуального продукта другим участникам занятия (в паре, в группе, между группами), всему коллективу. Происходит в различных формах: афиширование, устный рассказ, вывешивание работ, показ пантомимы и т.д.).

Суггестивная технология — использование состояний для обеспечения психологической готовности к какой-либо деятельности.

Технология — совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния, свойств, формы объекта.

Технология — это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Технология обучения — это составная процессуальная часть дидактической системы (М. Чошанов).

Технологический подход в производственной сфере — представление производственных процессов как технологий.

Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и достаточно гарантированное достижение поставленных учебных целей.

1. *Абрамян Л.А., Антонова Т.В., Артемова Л.В. и др.* Игра дошкольника / Под ред. С.Л. Новоселовой. — М.: Просвещение, 1989. — 286 с.
2. *Альциуллер Г.С.* Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. — Петрозаводск: Скандинавия, 2003. — 185 с.
3. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой. — М.: Просвещение, 1987. — 136 с.
4. *Безруких М.М.* Ступеньки к школе. — М.: Дрофа, 2001. — 256 с.
5. *Беспалько В.П.* Слагаемые педагогической технологии. — М.: Педагогика, 1989. — 175 с.
6. *Венгер Л.А., Дьяченко О.М., Говоркова Р.И., Цеханская Л.И.* Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. — М.: Просвещение, 1989. — 192 с.
7. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // *Вопросы психологии*. — 1996. — № 6. — С. 42–45.
8. *Галицких Е.О.* Дом нашего счастья // *Воспитание школьников*. — 2001. — № 7.
9. *Галицких Е.О.* От сердца к сердцу. Мастерские ценностных ориентаций для педагогов и школьников. — СПб.: «Паритет», 2003. — 160 с.
10. *Губанова Н.Ф.* Развитие игровой деятельности. — М.: Мозаика-Синтез, 2008. — 128 с.
11. *Гуткина Н.И.* Психологическая готовность к школе. — СПб.: Питер, 2007. — 208 с.
12. *Зварыгина Е.В., Комарова Н.Ф.* Перспективное планирование по формированию игры. — М.: Просвещение, 1989. — 160 с.
13. *Кирьянова Р.А.* Год до школы. Система игр и упражнений для подготовки детей к школе. — СПб.: КАРО, 2003. — 224 с.
14. *Ключ Н., Ключ В.* ТРИЗ-педагогика // *Педагогика*. — 2001. — № 5. — С. 38–41.

15. *Концепция* Федеральной целевой программы развития образования на 2006–2010 годы // *Бюллетень* Министерства образования и науки Российской Федерации. — 2006. — № 1.

16. *Медведева Е.А., Левченко И.Ю., Комисарова Л.Н., Добровольская Г.А.* Артпедагогика и арттерапия в специальном образовании. — М.: Издательский центр «Академия», 2001. — 248 с.

17. *Михайлова З.А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников. — М.: Просвещение, 1990. — 148 с.

18. *Михайленко Н.Я.* Педагогические принципы организации сюжетной игры // *Дошкольное воспитание*. — 1989. — № 4.

19. *Мухина, С.А., Соловьева А.А.* Нетрадиционные педагогические технологии в обучении. — Ростов н/Д: Изд-во «Феникс», 2004. — 384 с.

20. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.* Технология игры в обучении и развитии. — М.: Педагогика, 1989. — С. 8–10.

21. *Практикум по возрастной психологии / Под ред. Л.А. Головей, Е.Ф. Рыбалко.* — СПб.: Речь, 2002.

22. *Селевко Г.К.* Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективности управления УВП. — М.: НИИ школьных технологий, 2005. — 288 с.

23. *Скоро в школу. Обеспечим детям равные стартовые возможности при поступлении в школу / Сост.: Ю.Н. Жихарева, Т.Н. Захарова, Т.Г. Киселева, Е.В. Коточигова.* — Ярославль: ИРО, 2007. — 147 с.

24. *Смолкин А.М.* Методы активного обучения. — М.: Высшая школа, 1991.

25. *Соколова Ю.* Тесты на готовность к школе ребенка 6–7 лет. — М.: Эксмо, 2002. — 63 с.

26. *Формирование системного мышления в обучении / Под ред. З.А. Решетовой.* — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. — 344 с.

27. *Швайко Г.С.* Игры и игровые упражнения по развитию речи. — М.: Айрис-пресс, 2006. — 176 с.

28. *Шуркова Н.Е.* Педагогическая технология. — М.: Педагогическое общество России, 2005. — 256 с.

29. *Шуркова Н.Е.* Практикум по педагогической технологии. — М.: Педагогическое общество России, 1998. — 250 с.

30. *Эчки Л.* Театрально-игровая деятельность // *Дошкольное воспитание*. — 1991. — № 7.

31. *Эльконин Д.Б.* Символика и ее функции в игре детей // *Дошкольное воспитание*. — 1966. — № 3.

32. *Эльконин Д.Б.* Избранные психологические труды. — М., 1989. — С. 25–77, 177–199, 212–220, 258–280.

33. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Технологический подход в образовании.....	5
Специфика игровых технологий.....	10
Освоение педагогом игровых технологий.....	14
Руководство игровой деятельностью детей.....	16
Игровые технологии в практической деятельности педагога	22
Формирование эмоциональной и волевой сфер.....	22
Развитие произвольного внимания и памяти.....	24
Развитие восприятия.....	34
Развитие мышления.....	39
Игры и упражнения на релаксацию и контроль за дыханием.....	49
Развитие речи.....	52
Развитие понимания смысловой стороны слова.....	71
Словообразование.....	78
Игры, развивающие речь, позволяющие контролировать эмоциональное состояние ребенка.....	79
Вслушиваемся в речь, учимся быть точными.....	85
Развиваем контрольно-проверочные умения.....	90
Находим ошибки, отличия, проявляем настойчивость.....	93
Глоссарий.....	96
Литература.....	100