

СОДЕРЖАНИЕ

1	<i>Инновационные методы и приёмы в процессе работы учителя-логопеда по исправлению звукопроизношения (Антонова С.Ю.)</i>	Стр. 3
2	<i>Развитие синтаксического строя речи у детей 5-7 лет с ОНР с помощью STEAM- технологий в соответствии с ФГОС ДО (Букреева О.Н.)</i>	Стр. 5
3	<i>Дидактическая игра как средство развития речи дошкольников (Мальченкова С.С.)</i>	Стр. 6
4	<i>Использование дидактических игр для развития связной речи детей старшего дошкольного возраста на примере универсального дидактического пособия «Путешествие богатырей» (Шишигина О.А., Бережко И.Ю.)</i>	Стр. 10
5	<i>Психолого-педагогические условия успешного развития речевой деятельности ребёнка дошкольного возраста (Евстропова С.И.)</i>	Стр. 13
6	<i>Использование авторского многофункционального дидактического пособия по формированию коммуникативно-речевых умений у детей раннего дошкольного возраста на основе конструирования «Весёлая деревня» (Важенина Г.С., Захарова Г.Л.)</i>	Стр. 14
7	<i>Формирование коммуникативно-речевых умений у старших дошкольников средствами универсального пособия «Космическое путешествие» на основе конструирования (Вершинина Е.Н.)</i>	Стр. 16
8	<i>Знакомство старших дошкольников с различными видами и жанрами искусства посредством использования пособия «Музыкально-познавательная кругосветка» (Заварихина А.М.)</i>	Стр. 19
9	<i>Воспитание речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников посредством использования универсального дидактического пособия «Загадки подводного мира» (Половникова Т.С., Шамсутдинова Ю.В.)</i>	Стр. 21
10	<i>Универсальное дидактическое пособие по развитию речи на основе карт В.А. Проппа «В мире сказок» (Миронова Т.Ю., Сахтерова Н.Н.)</i>	Стр. 23
11	<i>Взаимодействие специалистов и родителей с использованием ЭОР в ДОУ по развитию речи в домашних условиях (Видюшкина Л.Б., Попова Е.В.)</i>	Стр. 25

Инновационные методы и приёмы в процессе работы учителя-логопеда по исправлению звукопроизношения

Логопедическая работа по автоматизации поставленных звуков – это трудоемкий и длительный процесс, заключающийся в многократном повторении материала за педагогом. Очень важно соблюдать процесс от простого к сложному, т.е. постепенное введение поставленного звука в слоги, слова, предложения, тексты и в самостоятельную речь.

Инновационные методы ни в коем случае не отменяют традиционные они положительно влияют на формирование коммуникативных качеств и вхождение в социальную среду, что является не маловажным для развития личности в образовательном процессе. При этом идёт постоянная работа над постановкой и развитием речи, а также игры и упражнения, необходимые для формирования грамматического строя речи, обогащению словаря, формированию слоговой структуры слова, развития связной речи, фонематического восприятия и формированию когнитивных процессов детей дошкольного возраста (внимания, памяти, мышления). Основные цели инновационной деятельности - развитие умения мотивировать действия, повышение интеллектуального уровня, самостоятельно ориентироваться в получаемой информации, формировать творческое, креативное, нестандартное мышление.

Чтоб процесс автоматизации звуков проходил весело и интересно, я подбираю речевой материал с учётом уже имеющихся навыков и умений ребёнка. В своей работе я использую как традиционные, так и инновационные игры, и методы по исправлению звукопроизношения, опираясь на индивидуальные особенности каждого ребёнка.

1. Игра «Круглые словечки»

Цель: автоматизация звуков в словах, предложении.

Ход игры: выкладываем перед ребёнком одно игровое поле или два (поле с кругами и картинками). Посередине кладем карточку (горизонтально, вертикально). 1 вариант - карточка с одним рядом кругов. Показываем в той же последовательности, двигаясь сверху вниз (по полю и по карточке) и двумя руками одновременно/поочередно и называем картинки (можно использовать одно поле или сразу два). 2 вариант: карточка с двумя рядами, левый ряд для левой руки и поля слева и правый ряд для правой руки и поля справа. Также идём последовательно и называем картинки. 3 вариант: карточка, где два столбика в каждом по два ряда кругов. Столбик слева для поля слева и левой руки, столбик справа для поля справа и правой руки. Здесь можно называть слова или составлять предложения по схеме у кого? Где? Что? (У совы в сундуке пушка и шишка).

2. Игра «Собери предложение»

Цель: автоматизация звука в предложении.

Ход игры: выложить правильную последовательность фигур (как на карточке-образце), ориентируясь на последовательность цифр, и составить в итоге предложение по схеме «У кого? Где? Что?» Например, у космонавта под скамейкой насос и совок и т.д. Выкладывать фигуры можно друг на друга или в линейную последовательность.

3. Игра «Половинки»

Цель: автоматизация звука в предложении.

Ход игры: подобрать вторую половину карточки по цветным меткам к карточке с героями Мишей и Дашей (с разными предметами) и составить в итоге предложение: У Миши в шалаше шишка и шашки; У Даши в шкафу шарф и шуба и т.д.

4. Игра «Цветная песенка»

Цель: автоматизация звуков в слогах, словах, предложениях.

Ход игры: выкладываем перед ребёнком карточки и объясняем, что для каждой картинки соответствует своя «цветная песенка»: каждая палочка соответствует цвету звоночка (колокольчика, яйца, маракаса и т.д.). А сейчас, я буду загадывать тебе разные «песенки», а ты угадай, какая картинка соответствует этой «песенке». Второй вариант игры – это карточки с предметами или героями. Нужно догадаться, что где находится или что у кого. Загадываем карточку по цветовому рисунку и узнаём, что в ранце или что у жирафа. И третий вариант, можно подобрать из всех карточек, только с одинаковыми «цветными песенками» и составлять фразу (что у кого), или предложение.

5. Игра «Собери по цвету»

Цель: автоматизация звука в словах, короткой фразе, небольших описательных рассказ.

Ход игры: выложить, используя пазлы, такую же цветовую последовательность. Выкладываем и называем слова, составляем короткую фразу «что у кого? что где?»: у Лунтика лампа, на лавке лапы и т.д. При составлении фраз используем предлоги на, под, над, около, у, справа, слева, между и т.д. Можно использовать и цветные кубики, и лего, и колечки, и стульчики, и колпачки. Не обязательно что-то выкладывать, можно называть и звонить в звоночки, колокольчики, отстукивать шейкерами, можно наступать на массажные следочки, или хлопать по ладошкам.

6. Игра «Построй и пройди дорожку»

Цель: автоматизация звука в словах.

Ход игры: перед ребёнком поле из картинок в круглой рамке, рядом кладем карточку-схему. Задача ребёнка выложить счётными, деревянными, ватными палочками «дорожку» в соответствии со схемой. Затем называть картинки последовательно по «дорожке». Предлагаю разнообразить приёмами: можно нарисовать «дорожку» маркером, можно без визуальных подсказок называть картинки на «дорожке», можно взять фигуру на автоматизируемый звук, например, двигаться ей по «дорожке» и называть на чём или на ком, стоит данная фигура в соответствии с карточкой-схемой.

7. «Цветовой код»

Цель: автоматизация звука Р в предложении

Ход игры: перед ребёнком поле из картинок с цветными метками по углам и карточки, где герои с коробками и корзинами. Рая и Рома раскладывали вещи по коробкам, а Ира и Артур по корзинам, а сейчас не могут вспомнить, что и куда положили. Давай поможем им разобраться. Есть подсказки, подбери картинку с помощью меток по углам карточки, и мы узнаем, где и что лежит.



Развитие синтаксического строя речи у детей 5-7 лет с ОНР с помощью STEAM- технологий в соответствии с ФГОС ДО

Общее недоразвитие речи - это различные сложные речевые расстройства, при которых у детей нарушено формирование всех компонентов речевой системы, относящихся к ее звуковой и смысловой стороне, при нормальном слухе и интеллекте.

Учителю - логопеду приходится искать самые разнообразные пути, методы, средства, а также подбирать игры и упражнения, чтобы скорректировать нарушения фонематического слуха, активизировать словарь у детей с ОНР, развивать грамматический строй и связную речь.

Учителя- логопеды в своей работе применяют STEAM- технологии, хотя изначально они были разработаны для развития математических и инженерных способностей у дошкольников. Однако, появление «ROBOT MAUSE» на занятиях, игрового поля, мостиков и карточек всегда вызывает интерес у дошкольников с ОВЗ(ОНР), положительные эмоции. Работа над коррекцией речевого развития идет быстрее и эффективнее.

1. Упражнение «Придумай предложение»

На поле лежат картинки со схемами. Дети составляют предложения с предлогами. Например:

Дедушка пьёт из чашки.

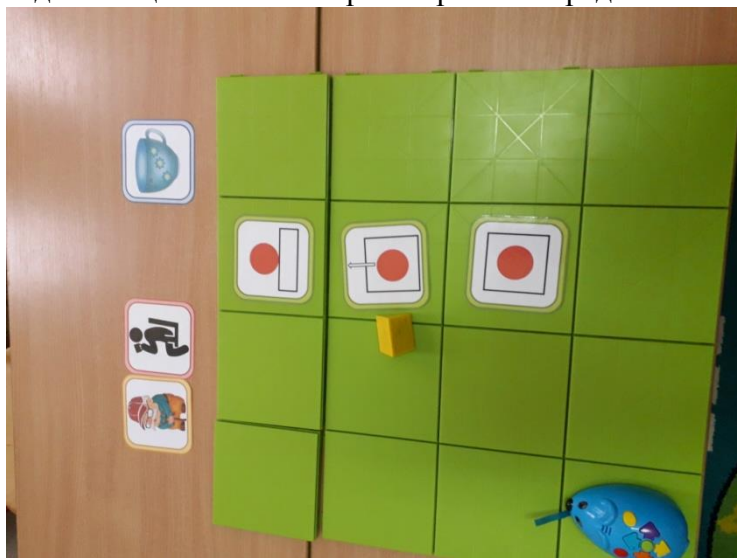
Дети программируют робомышь, чтобы показать порядок слов в предложении.

2. Упражнение «Подбери предлог»

Учитель - логопед называет предложение без предлога. например:

Дедушка пьет чашка.

Дети подбирают и проговаривают нужный предлог. Из предложенных на поле схем предлогов выбирают нужный предлог, помечая кусочком сыра. Программируют робомышь, чтобы она указала на нужную схему. Схему предлога ставят на место недостающего слова и проговаривают предложение полностью. Дедушка пьёт из чашки.



3. Упражнение «Выбери схему».

На поле две карточки со схемами предложений. Логопед проговаривает предложение и предлагает детям, определить к какой схеме подходит данное предложение. Дети определяют правильную схему и программируют робомышь к данной схеме.

4. Упражнение «Увеличь предложение»

Учитель- логопед называет предложение. Например:

Девочка идёт.

Затем педагог предлагает это предложение увеличить с помощью картинок-подсказок.

Получается предложение, например:

Маленькая, светлая девочке идёт.

5. Упражнение «Укажи на цифру»

Детям предлагается рассмотреть сюжетную картину по лексической теме. Например, про профессии. Дети составляют предложение, определяют количество слов. Затем программируют робомышь к цифре, которая указывает на количество слов в данном предложении.



6. Упражнение «Переверни и придумай»

На поле лежат картинки на звуки Ш,Ж изображением вниз. Ребёнок программирует робомышь к любой из них. Робомышь подходит к картинке, ребёнок переворачивает её, называет картинку. С этим словом составляет предложение.

7. Упражнение «Соедини предложения»

На поле лежат две картинки между ними союз «А». Ребёнок должен составить предложение с этим союзом:

Миша весёлый, а Петя грустный.

Программируют робомышь таким образом, чтобы она показала последовательность слов в предложении:

1 картинка – А – 2 картинка

Аналогично это упражнение можно применить для автоматизации звуков и согласовании числительных с именами существительными:

У Миши две шапки, а у Маши пять шапок.

Мальченкова С.С., воспитатель.

СП ГБОУ СОШ №4

«Детский сад № 1 «Катюша» г.о. Чапаевск

Дидактическая игра как средство развития речи дошкольников

В статье раскрывается значение дидактической игры для речевого развития дошкольника. Рассмотрены отличительные признаки дидактической игры от других видов игры дошкольника. Приведено описание организации и проведения дидактических игр на изучение алфавита для детей старшего дошкольного возраста.

Дидактические игры – это не просто заполнение свободного времени, а спланированный и целенаправленный педагогический прием для расширения и закрепления полученных ими знаний. Дидактические игры решают две важных задачи, которые являются главенствующими в обучении. Во-первых, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы. А во-вторых, дидактическую задачу: изучение нового материала или повторение и закрепление пройденного, формирование учебных умений и навыков. Именно в игре удастся сконцентрировать внимание самых инертных детей, они раскрепощаются, охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, облегчает процесс усвоения знаний. Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Еще А. С. Макаренко говорил, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», поэтому каждый учитель должен учиться умело использовать игру на занятии.

Потребность в игре и желание играть у детей необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом. Отбирая игры, воспитатель должен исходить из того, какие программные задачи он будет решать с их помощью, как игра будет способствовать развитию умственной активности детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, воспитанию нравственных сторон личности, прививая интерес к учебным занятиям, формируя умения и навыки учебной деятельности.

Предлагаю игры для занятий по обучению грамоте, которые способствуют развитию познавательных процессов, определяющих успешность учебно-воспитательного процесса. Это обучающие и развивающие игры по развитию речи у детей старшего дошкольного возраста, помогает детям с запоминанием алфавита и графического изображения букв алфавита. В игровой форме дети учат и запоминают буквы русского алфавита, а так же запоминают слова начинающиеся на...

«Слоги на дороге»



Обучающая игра для развития навыков чтения прямых и обратных слогов.

Обучающая игра для развития навыков чтения прямых и обратных слогов.

Игра позволяет проводить обучение в игровой форме, делать его увлекательным и интересным!

В комплекте:

— игровое поле формата А4;

— 20 разноцветных машинок.

Игра предназначена для детей от 4-х лет.

Буквы отправляются в путь.

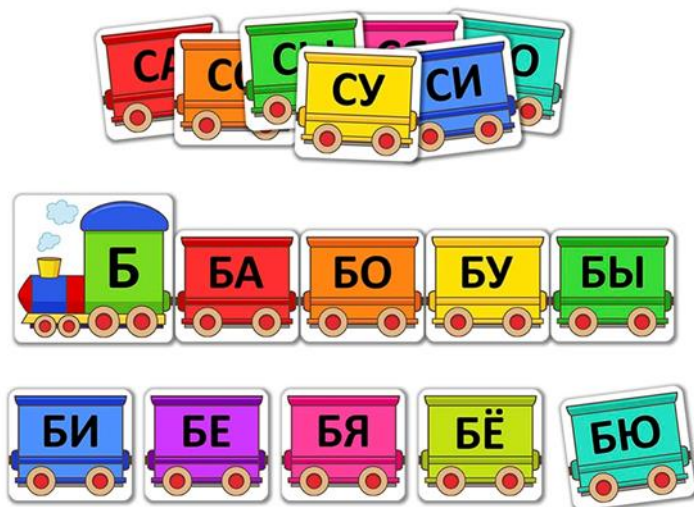
В эту игру стоит играть с малышом, когда он уже освоил отдельные буквы. Расскажите ребёнку про гласные и согласные буквы, а затем вместе с ним начните читать по складам. Гласные буквы могут быть пассажирами на заднем сиденье или управлять автомобилем, сидя спереди. От места их размещения зависит, какой получится слог. Сначала начинаем читать открытые слоги (такие слоги заканчиваются на гласную).

Берем красную машинку, где гласная «управляет автомобилем». Когда буква «А», сидя за рулём, подъедет к букве «Б», мы сможем прочесть слог «БА». Прочитываем вместе с ребенком слоги БА, В А, ГА, ДА и т.д.



Постепенно добавляем следующие машинки. Когда ребенок читает все открытые слоги, можно переходить к закрытым слогам. Закрытые слоги заканчиваются на согласную букву.

«Слоговой паровозик»



Обучающая игра для изучения букв, алфавита, чтения прямых и обратных слогов

Как играть:

Сначала познакомьте ребёнка с гласными буквами, потом с согласными. Интереснее будет, если паровозик с буквой М будет мамин, с буквой П - папин, Б - бабушкин, буква имени ребёнка и т.д. Ребёнку нужно «прицепить» к паровозику вагончики, в которых слоги начинаются на одну и ту же букву.

Вариант 1:

Посмотри, какая буква едет в паровозике? Буква ЛЛ. Нужно собрать поезд - прикрепить вагончики, в которых слоги начинаются на букву ЛЛ. Ребёнок присоединяет вагоны. Взрослый называет слоги, а ребёнок повторяет. Читайте или пойте слоги вместе с ребёнком разными способами: обычным тоном, тихо, громко, шепотом. Затем предложите поиграть в «Сыщика»: взрослый называет слог, а ребенок его показывает.

Вариант 2:

Взрослый показывает слог молча, а ребенок его называет.

Вариант 3:

Ребёнок закрывает глаза, а взрослый убирает в собранном поезде один из вагончиков или меняет их местами. Ребёнок должен ответить, что изменилось.

Вариант 4:

Называем слова на слоги. Например: МА-ли-на, МО-роз, У-ха.



«Медовый алфавит»



Обучающая игра для изучения букв русского алфавита.

С помощью игры ребенок познакомится с буквами русского алфавита, научится подбирать изображения, названия которых начинаются на искомую букву, пополнит свой словарный запас.

Игра способствует развитию речи, внимания, логического мышления и мелкой моторики.

В комплекте:

- 30 игровых полей с буквами алфавита;
- 180 карточек с иллюстрациями.

Игра предназначена для детей от 2-х лет.

Как играть.

Предложите ребёнку правильно собрать соты, подобрав карточки с подходящими иллюстрациями.



Играйте и развивайтесь!

*Шишигина О.А., Бережко И.Ю.,
воспитатели СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №1 «Катюша» г.о. Чапаевск*

Использование дидактических игр для развития связной речи детей старшего дошкольного возраста на примере универсального дидактического пособия «Путешествие богатырей»

Хорошая речь - важное условие развития личности ребенка. Чем богаче и правильнее речь, тем легче ребенку высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающего мира. Речь необходимо формировать и развивать в комплексе с общим развитием ребенка. Гораздо успешнее это осуществлять, используя игры, так как в дошкольном возрасте игровая деятельность является ведущей.

Характерные особенности дидактических игр заключаются в том, что они создаются взрослыми с целью обучения и воспитания детей. Однако, созданные в дидактических целях, они остаются играми. Ребенка в этих играх привлекает игровая ситуация, ведь играя, он незаметно для себя решает дидактическую задачу.

Таким образом, возникла необходимость в создании универсального дидактического пособия для детей старшего дошкольного возраста «Путешествие богатырей».

Использование пособия с детьми старшего дошкольного возраста необходимо для формирования у детей представлений о героической истории древней Руси, приобщения к истории, культуре, природе родного края.

Кроме того, игра с пособием способствует развитию у детей связной, грамматически правильной, диалогической и монологической речи, речевого творчества. Совершенствует технические умения и навыки практического конструирования из объемных строительных деталей, формирует умения понимать чертёж, план, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению.

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;
- карточки-задания по 2 областям: конструирование и развитие речи;
- фишки-богатыри.

Игровое полотно с общим сюжетом представляет собой пейзаж с изображением полей, рек, болот, древнерусских построек и атрибутов, что соответствует повествованию из былин. В игре участвуют 4 игрока. Игроки ходят по полю фишками в виде богатырей. У каждого богатыря свой дом. Дома богатырей располагаются на четырех углах поля. Дом богатыря – это старт. Отсюда дети начинают игру. В центре находится город Новгород - это финиш. Игрокам нужно выполнить все задания и попасть в город. Каждому игроку предлагается 14 заданий, которые изображены на деревянных и ламинированных карточках, содержат 7 заданий на развитие речи и 7 заданий на развитие конструктивных навыков дошкольников.

Побеждает тот игрок, который выполнит все задания и быстрее всех достигнет финиша.

Предлагаем читателям познакомиться с некоторыми заданиями по речевому развитию и по конструированию:

Игры по развитию речи:

Игра «Описание предмета»

Цель: развитие у детей связной, грамматически правильной, диалогической и монологической речи.

Материал: деревянные карточки с изображением предметов и эмблемы имен – признаков.

Ход игры:

Ребенку предлагается объект - изображение оружия богатырей и карточки-эмблемы имён признаков. Дети выбирают карточки- эмблемы имен признаков объектов и выкладывают их на стол. Опираясь на карточки-эмблемы ребенок описывает объект, который изображен на его карточке. В описание объекта входят следующие характеристики: температура, часть, место, действие, цвет, вес, размер.

Игра «Составление рассказа по картинкам»

Цель: развитие у детей речевого творчества, формирование умения сочинять повествовательные рассказы по картинкам.

Материал: деревянные кубики, с изображением богатырей, персонажей из былин, богатырских принадлежностей.

Ход игры:

Ребенку предлагается кубик, на котором изображены картинки на тему «Богатыри». Он должен бросить кубик и начать рассказ с той картинки, которая выпадет первой. Потом ребенок бросает кубик снова и составляет новое предложение по следующей картинке. В результате должен получиться связный текст (рассказ).

Игра «Составление творческих рассказов по сюжетной картинке»

Цель: освоение детьми обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине.

Материал: карточки с изображением картин В. Васнецова и деревянные карточки с изображением этапов описания картины.

Ход игры:

Игра состоит из нескольких этапов. Ребенку предлагаются карточки-этапы, на основании которых он должен составить творческий рассказ по данной картине.

Содержание этапов:

Этап 1.Определение объектов на картине.

Этап 2.Установление взаимосвязей между объектами.

Этап 3.Составление сравнений, загадок, метафор по картине.

Этап 4.Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

Этап 5.Определение местонахождения объектов на картине.

Этап 6.Описание объекта с изменениями его характеристики.

Этап 7.Понятие о смысловых характеристиках картины.

Игра «Рассказывание былин по картинкам»

Цель: формирование умения связно, последовательно и выразительно пересказывать былины по серии сюжетных картинок.

Материал: карточки с изображением былинных героев.

Ход игры: На столе перед ребенком воспитатель выкладывает серию сюжетных картин из былин. Ребенок их рассматривает, раскладывает в определённой последовательности и составляет по ним рассказ.

Игры по конструированию:

Игра «Сделай постройку»

Цель: Развитие умения систематизировать материал по нескольким признакам (форма, цвет, пространственное место расположения).

Материал: игровые поля («Матрица»), карточки-ответы с геометрическими фигурами, два кубика (со звездочками, с точками).

Ход игры:

* На матрице по горизонтали и вертикали расположен определенный набор геометрических фигур разной сложности. Игроки должны выбрать необходимую карточку, объединяющую общие геометрические фигуры и поместить ее на пересечении горизонтальной и вертикальной линий. (таблица иллюстрирует понятие объединения множеств).

** Дети бросают кубики, по количеству выпавших звездочек и точек дети должны выложить на пересечении горизонтали и вертикали карточку с подходящим набором геометрических фигур.

Игра «Угадай, чья тень?»

Цель: развитие умения моделировать заданные конструкции, динамично менять их состав, рождая собственные «тени» и постигая неисчерпаемые возможности для творчества.

Материал: карточки с изображением построек, фломастеры, деревянный конструктор, ламинированные листы картона.

Ход игры:

* Предложить детям карточки с изображением построек и их контуров – теней, фломастеры. Соединить изображение здания с его тенью.

** Предложить детям построить данные объекты из конструктора.

*** Предложить изменить готовые постройки и создать их «тень».

Игра «Фотография на память»

Цель: обследование объектов строений и конструкций построек с помощью их графического изображения.

Материал: карточки с изображением сказочных замков, схематические рисунки замков с разных ракурсов, фломастер.

Ход игры: Ребенок рассматривает карточки с изображением сказочных замков и вид замка с разных ракурсов («вид сверху», «вид снизу»). Соединяет линией сказочный замок с подходящей схемой, объясняя свой выбор.

Игра «Строительство дворца»

Цель: закрепление умения правильно определять вид изображения и анализировать его.

Материал: фотографии объектов в трех проекциях (фронтальный «вид спереди», «вид сверху», «вид сбоку»). Чертежи – развертки данных построек в 3-х мерной проекции.

Ход игры:

* перед детьми лежат фотографии дворцов (из деревянного конструктора) с трех ракурсов. Ведущий предлагает детям собрать по 3 фотографии каждой постройки («вид спереди» - «вид сверху» - «вид сбоку»).

** Ведущий предлагает детям подобрать к собранным фотографиям чертежи-развертки.

Таким образом, игра – ведущий вид деятельности, а игровая деятельность – самое интересное, доступное для ребёнка занятие. Именно через игровую совместную деятельность детей и педагога, возможно расширять и активизировать словарь детей, совершенствовать грамматический строй речи и формировать конструктивные навыки.

*Евстропова С.И., педагог-психолог
СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №1 «Катюша» г.о. Чапаевск*

Психолого-педагогические условия успешного развития речевой деятельности ребёнка дошкольного возраста

К семи годам ребенок овладевает речью как полноценным средством общения (при условии сохранности речевого аппарата, если нет отклонений в психическом и интеллектуальном развитии, если ребенок воспитывается в условиях нормальной речевой и социальной среды). Успешное овладение речью зависит от многих условий: речевой среды, социального окружения, семейного благополучия, индивидуальных особенностей, познавательной активности ребенка.

Некоторые дети в силу определенных обстоятельств развиваются иначе или же не так быстро, как остальные. Сегодня они составляют достаточно многочисленную группу среди детей дошкольного возраста (дети с ограниченными возможностями здоровья), при этом их количество увеличивается с каждым годом.

Недостатки в речевом развитии у ребенка могут спровоцировать различные негативные проявления во всех сферах его жизни: проблемы коммуникации со своими сверстниками и взрослыми, появление эмоциональных состояний, приводящие к дискомфорту, недостаточная ориентированность в явлениях окружающей среды, бедность содержания игровой и художественно-творческой деятельности, низкий словарный запас и т.д. Обычно родители, узнавшие о том, что у ребенка тяжелое нарушение речи, ищут поддержки в детском саду у педагогов.

В такой ситуации просто необходима помощь, поддержка и понимание специалистов, чья деятельность направлена на коррекцию и развитие. Именно их взаимодействие в образовательной организации: учителя-логопеда, учителя-дефектолога и педагога-психолога является необходимым условием результативной работы по полноценному развитию личности ребенка: развитию всех психических процессов (внимание, память, мышление, речь, воображение), а также укреплению его физического и психического здоровья.

Эффективность коррекционного воздействия всех специалистов и воспитателя зависит от активности ребенка в условиях речевой деятельности: чем активнее ребенок, чем больше он вовлечен в интересную для себя деятельность, тем лучше результат. Педагогам и родителям важно побуждать детей к речевой деятельности, стимулировать речевую активность не только в процессе ежедневного общения, но и в процессе специально организованного обучения. Успешное развитие связной речи невозможно, если ребенок отвечает лишь из необходимости выполнить задание взрослого (спрашивает – надо отвечать).

Целью общения является коммуникация. Именно формирование коммуникативных функций речи побуждает ребенка к овладению языком, его фонетикой, лексикой, грамматическим строем, к освоению диалогической речи. Данная фаза определяет реализацию речевого высказывания или его восприятие и понимание. Также она включает операции контроля за осуществлением деятельности и ее результатами. Самоконтроль – это не только возможность выполнять какие-то действия, с помощью усилия воли, но и возможность найти ошибки в своей речи, опираясь на помощь взрослого или, сравнив работу с образцом. Первый шаг к произвольному владению речью и самоконтролю над ней — это подражание. Сначала,

это речь взрослого, обращенная к ребенку, затем самостоятельная речь ребенка при взаимодействии.

Взаимосвязь специалистов в детском саду строится на совместном составлении плана, на правильном и рациональном распределении задач между участниками коррекционной помощи, осуществляется на взаимном согласии и требований к развитию ребенка. Педагоги преследуют в своей работе разные задачи, но способы их достижения часто оказываются сходными. Цель одна – социальная адаптация и интеграция ребенка с ограниченными возможностями здоровья в среду нормально развивающихся сверстников.

Учителя-логопеды. Корректируя речь, они возвращают ребенку роскошь человеческого общения, дают ему возможность активно жить в обществе, успешно учиться в школе и нормально развиваться.

Педагоги-психологи. Укрепляя взаимосвязь родителя и ребенка, они вдохновляют родителей к достижению успеха в прохождении собственного, неповторимого жизненного пути.

Учителя-дефектологи. Помогая ребенку познать всё или почти всё из того, что он должен знать по возрасту, но не успел в силу особенности своего развития, компенсируют недостатки в развитии ребёнка.

Мне повезло, со мной в команде работают учителя-логопеды и учителя-дефектологи, с которыми мы вместе создаем психолого-педагогические условия успешного речевого развития детей с ОВЗ. Вместе мы способны внимательно выслушав ребенка или родителя, оказать реальную, действенную помощь в решении их проблем. Думаю, многие родители нам благодарны, а дети просто любят.

*Важенина Г.С., Захарова Г.Л.,
воспитатели СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №20 «Ласточка» г.о. Чапаевск*

Использование авторского многофункционального дидактического пособия по формированию коммуникативно-речевых умений у детей раннего дошкольного возраста на основе конструирования «Весёлая деревня»

Цель: Познакомить педагогов с авторским дидактическим пособием по формированию коммуникативно-речевых умений у детей раннего дошкольного возраста на основе конструирования «Весёлая деревня».

Задачи:

- Развивать творческий потенциал педагогов, их компетентность в вопросах речевого развития дошкольников;
- Познакомить педагогов с последовательностью работы с пособием;
- Активизировать мыслительную деятельность педагогов;
- Учить педагогов взаимодействовать и понимать личную ответственность за достижение общего результата.

Оборудование: игровое поле, карточки- подсказки, ростовая кукла, деревянный конструктор № 1, № 2, игровые наборы Фребеля №7, №8, №J 1.

Ход мастер – класса:

Теоретическая часть:

Предлагаем вам познакомиться с универсальным дидактическим пособием по формированию коммуникативно-речевых умений у детей раннего дошкольного возраста на основе конструирования «Веселая деревня».

Конструирование - одно из самых любимых детских занятий, оно является не только увлекательным, но и полезным. Конструируя, дети усваивают слова, геометрические названия (брусочек, трехгранная призма, цилиндр, пластина, кубик, пирамидка), которые в других видах деятельности почти не употребляются. В процессе игры с настольным и напольным строительным материалом малыши сооружают элементарные постройки по образцу, умеют пользоваться дополнительными сюжетными игрушками, обыгрывают постройки, объединяя их по сюжету.

Формируя конструктивные навыки, одновременно развивается речь ребенка, она становится активной, обогащенной, ребенок строит более полные предложения, отвечает на вопросы педагога, свободно вступает в общение со взрослыми и детьми, пользуется простыми формулами речевого этикета, умеет повторять за педагогом рассказ из 3-4 предложений. Во всех занятиях с малышами действие соединяется со словом, слово позволяет ребенку осознать и закрепить опыт. Все действия сопровождаются песенкой, потешкой.

Авторское дидактическое пособие «Веселая деревня» поможет:

- активизировать активный и пассивный словарь детей;
- развить связную речь; культуру речи, общения, мелкую моторику детей;
- развить художественно-эстетическое восприятие;
- развить эмоциональную восприимчивость, эмоциональный отклик на литературные и музыкальные произведения.

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;
- карточки-подсказки;
- ростовая кукла.

Правила игры:

Педагог в роли и костюме Бабушки приглашает детей к себе в гости на игровое поле «Весёлая деревня». По дороге к бабушкиному домику дети встречают домашних животных: они угадывают каждое животное по описанию, проговаривают потешку или песенку о нём, называют жилище, детёнышей и пользу, которую приносит данное животное человеку. В ходе предложенных дидактических игр, около животного на игровом поле выкладываются картинки-подсказки, а также выстраивается из строительного материала постройка, заданная героиней.

Когда дети познакомятся со всеми героями игрового поля, выполняют все задания, как итог педагог может предложить детям составить небольшой описательный рассказ об одном из животных.

В игре могут участвовать 2 и более детей. Игроки сами решают, с какого животного они хотят начать свой путь.

Практическая часть:

Сейчас мы проиграем небольшой сюжет из игры с дидактическим пособием «Веселая деревня».

1 игра. «Поиграем с собакой»

Воспитатель в роли бабушки предлагает ребенку (педагогу) поиграть на игровом поле, для начала выполнив пальчиковую гимнастику «Пошла собачка погулять...», затем рассказывает ребенку стихотворение «Обойди хоть всю округу, не найдешь вернее друга! На охоте помогает, ночью дом наш охраняет!».

- «О ком это стихотворение?» (задает провокационные вопросы).
- «Покажи, где у нас собака на игровом поле».
- «Где живет собака? В будке. Выбери то жилище, где живет собака и назови (ребенок выбирает из карточек-подсказок).

- «Построй будку для собачки по схеме из конструктора (называя геометрические фигуры, их цвет, необходимые для постройки)».
- «Найди детенышей собаки и назови» (*щенята*).
- «Чем питается собака, найди и назови» (*косточки, мясо*).
- «Какую пользу приносит собака?» (*охраняет дом и хозяина, на охоте помогает охотнику, громко лает*).
- «Составь описательный рассказ из 2-3 предложений». (*У бабушки жила собака Лайка. Она охраняла дом и громко лаяла. У Лайки был щенок Тишка.*)

Двигаемся дальше по игровому полю. Куда мы пришли? Правильно, к домику бабушки.

2 игра. «Спасибо бабушка!».

- «Какие животные живут у бабушки во дворе?» (домашние: собака, кошка, утки, поросенок, лошадка, корова, куры).
- «Спасибо бабушка, что познакомила с обитателями своего двора, мы хотим отблагодарить тебя, сделать красивые, яркие, нарядные бусы!».

Дети (педагоги) собирают по схемам бусы, проговаривая цвет и форму бусины. Вместе с воспитателем, играющий проверяет правильность выполнения задания, опираясь на схему.

После выполнения заданий, с детьми организуются подвижные и малоподвижные игры.

Данное игровое поле – ходилку можно использовать как во время организованной образовательной деятельности по речевому, художественно-эстетическому, познавательному и социально-коммуникативному развитию, а также в свободной игровой деятельности и образовательной деятельности в режимных моментах.

Наш мастер-класс подходит к концу. Сейчас я вам предлагаю подумать, что же дал вам этот мастер-класс и собрать бусы. Красная бусинка будет означать, что вам было интересно, познавательно, будете использовать в своей работе. Синяя бусинка будет означать, что услышанная информация вам знакома. Желтая бусинка – информацию необходимо переработать, принять к сведению.

*Вершинина Е.Н., старший воспитатель
СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №20 «Ласточка» г.о. Чапаевск*

Формирование коммуникативно-речевых умений у старших дошкольников средствами универсального пособия «Космическое путешествие» на основе конструирования

Разработка и внедрение основной общеобразовательной программы дошкольного учреждения влечет за собой поиск новых форм, средств, пособий, способных решить задачи федеральной образовательной программы. А именно, способствовать приобщению детей к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям.

Кроме того, на сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества, привлечение молодежи в научно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа научно-технических профессий.

Учитывая все приоритетные направления, было создано универсальное дидактическое пособие «Космическое путешествие», для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников.

Задачи:

- развивать коммуникативно-речевые умения, связную речь дошкольников: совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи; использовать в речи разнообразные формы речевого этикета; самостоятельно составлять по алгоритму описательные рассказы, рассказы творческого характера.

- развивать конструктивное творчество, умение строить по образцу, по условиям, по замыслу;

- формировать осознанную потребность в двигательной активности, обогащать двигательный опыт детей.

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;

- карточки-задания по 3 областям: конструирование, речевое развитие, игра;

- альбом с алгоритмами для выполнения заданий;

- фишки.

Правила игры: Игровое полотно с общим сюжетом состоит из 24 отдельных ячеек, в каждой из которых изображен объект и его название. В игре могут участвовать 2 команды из нескольких человек. Перед игрой, игроки рассматривают игровое поле, раскладывают в каждой ячейке карточки заданиями. Игроки сами решают, как будут чередоваться задания в игре, сами выбирают место старта и финиша. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю, собирая карточки с заданиями и выполняя их. Задания на карточках имеют разную степень сложности 1 до 3 баллов. Команда выполняет задание и получает то количество фишек, которое указано в карточке-задании. В конце игры баллы подсчитываются, и команда-победитель получает приз (возможность собрать одну из построек: марсоход, луноход, солнцеход и обыграть ее).

14 заданий, которые изображены на карточках, содержат 7 заданий на развитие речи и 7 заданий на развитие конструктивных навыков дошкольников и 4 игры малой и средней подвижности.

Предлагаем читателю познакомиться с несколькими игровыми заданиями.

Задания по речевому развитию:

Игра «Опиши объект по алгоритму» (Сложность:1)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму

Материал: алгоритм.

Ход игры: Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму:

- ✓ Название,
- ✓ Место, где находится объект,
- ✓ Рукотворный или природный,
- ✓ Форма
- ✓ Цвет,
- ✓ Температура,
- ✓ Количество,
- ✓ Вес.

Игра «Составь историю про объект по алгоритму» (Сложность: 2)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять рассказ творческого характера по предложенному алгоритму об объекте.

Материал: алгоритм.

Ход игры: Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет рассказ (историю, сказку) творческого характера по предложенному алгоритму:

- ✓ Место, где произошла история,
- ✓ Герой,
- ✓ Событие,
- ✓ Враг,
- ✓ Волшебное средство/Волшебник,
- ✓ Конец.

Игра «Составь загадку об объекте» (Сложность: 2)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять загадку об объекте по предложенной схеме.

Материал: схема.

Ход игры: Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет загадку творческого характера по предложенной схеме. Вписывает или зарисовывает признаки объекта в таблицу. Затем читает загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «Как» или «Но не». Например:

- ✓ Этот объект треугольный, как пирамида.
- ✓ Красно-синий, как флаг.
- ✓ Высокий, как 15-ти этажный дом.
- ✓ Летит, как птица. Что это?

Игра «Интервью с космонавтом» (Сложность: 1)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять вопросы об объекте и задавать их в процессе диалога.

Материал: алгоритм.

Ход игры: Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет вопросы об этом объекте для интервьюируемого члена другой команды (космонавта).

Задания по конструированию:

Игра «Сложи ракету» (Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) ребенок складывает ракету, дает ей название.

Игра «Построй космодром» (Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из кубиков по предложенной схеме.

Материал: «Уникуб» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя кубики из серии «Уникуб» по предложенной схеме, расчерченной на квадраты, в каждом из которых находится цифра, обозначающая количество кубиков.

Игра «Построй космическую станцию» (Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной матрице.

Материал: дары Фребеля, матрица с набором фигур.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя заданное количество фигур из даров Фребеля и рисунок космической станции.

Игра «Угадай планету» (Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля используя код.

Материал: дары Фребеля, схема (код).

Ход игры: Ребенку необходимо выложить объект, воспользовавшись кодом и конструктором, назвать его.

Таким образом, универсальное пособие «Космическое путешествие» позволяет сформировать коммуникативно-речевые умения и конструктивные навыки дошкольников через приобщение к базовым ценностям русского народа, национально-культурным традициям.

*Заварихина А.М., музыкальный руководитель
СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №20 «Ласточка» г.о. Чапаевск*

Знакомство старших дошкольников с различными видами и жанрами искусства посредством использования пособия «Музыкально-познавательная кругосветка»

Чем занять детей? Этим вопросом задаются и педагоги и родители. Они хотят видеть своих детей умными, сообразительными, коммуникабельными, самостоятельными. Играя, дети узнают много нового, учатся быстрее воспринимать информацию.

В наше время можно найти много разных игрушек, которые развивают мелкую моторику, память, внимание и т.д. Что значит развивающая игра? Это когда ребенок в игре учится чему-то новому. А ведь такую игру можно сделать самим. Поэтому мной было разработано универсальное дидактическое пособие «Музыкально-познавательная кругосветка» для детей старшего возраста.

Цель:

Воспитание толерантно-положительного отношения к собственной национальной культуре и к другим культурным ценностям.

Задачи:

- развивать у детей интерес к искусству, эстетический вкус;
- закреплять знание детей о видах искусства (изобразительное, декоративно-прикладное, музыка, архитектура, театр, кино, цирк);
- формировать представление о странах, народах и явлениях окружающего мира;
- развивать связную речь, память, концентрацию внимания, умения логически мыслить;
- развивать дружбу в коллективе, через работу в командах;
- формировать духовно-нравственные качества и чувства сопричастности к культурному наследию, традициям народов мира в процессе ознакомления с различными видами и жанрами искусства.

Для кого игра:

Эта игра будет полезна для воспитателей, музыкальных руководителей, детей от 6 лет и старше.

Материалы пособия: 2 деревянных круга, соединенные между собой вращающимся креплением, карточки, песочные часы.

Пособие «Музыкально-познавательная кругосветка» состоит из двух вращающихся кругов, на которых располагаются карточки с вопросами. Барабан раскручивается и стрелка выбирает вопрос. Ответ на вопрос должен быть полным, но кратким и для этого используются песочные часы. Считалкой выбирают команду, которая будет отвечать первой.

Этапы:

1 этап - подготовка к игре (знакомство со странами, их флагами, столицами, народными костюмами и их названиями, слушание песен, просмотр видеороликов с танцами, сравнение музыкальных инструментов, знакомство с играми, театрами и их главными героями и т.д.)

2 этап - организация игры. Игра подразумевает путешествие по девяти странам: Россия, Япония, Австралия, Китай, Индия, Африка, Южная Америка, Северная Америка и Европа. Организуются двенадцать туров:

Тематика заданий для каждого тура:

1. Флаг, столица, музыкальный город.

Задание: Назови столицу, цвета флага, и известный город в стране своей музыкальностью.

2. Народный костюм.

Задание: Назови предметы одежды, из которых состоит костюм.

3. Песня.

Задание: Назови песню, коротко расскажи о ней.

4. Танец.

Задание: Назови танец, кто его исполняет, какие атрибуты нужны.

5. Музыкальный инструмент.

Задание: Вспомни название, кто играет, к какой группе относится, части инструмента.

6. Игра.

Задание: Вспомни название, правила игры.

7. Театр.

Задание: Вспомни название театра, известную куклу.

8. Сказочные герои.

Задание: Назови героя, название сказки, музыку.

9. Праздники.

Задание: Вспомни название, что примечательного происходит.

10. Сувенир.

Задание: Вспомни название, объясни.

11. Интересное.

Задание: Расскажи мини рассказ о диковинке страны.

12. Сладость.

Задание: Вспомни название, назови ингредиенты.

Игроки давшие правильные ответы получают баллы своей страны, в виде известного символа.

Баллы, которые получают команды за правильные ответы:

1- Россия—Матрёшка

2- Япония—Бонсай

3- Австралия—Сёрфингист

4- Китай—Дракон

5- Индия—Слон

6- Африка—Маска

7- Ю. Америка—Маракасы

8- С. Америка—Небоскребы

9- Европа—Эйфелева башня

Правила игры:

1. Дети делятся на 9 команд, выбирают капитанов команд. Начинается игра с сигнала, по которому капитаны выходят к игровому барабану.

2. На большом барабане разложены карточки девяти стран. Капитаны встают в круг и, раскручивая барабан, выбирают стрелкой страну, по которой будут «путешествовать» со

своей командой, отвечая на вопросы и выполняя задания. Считалкой выбирается команда, которая начнет ходить первой.

3. На верхней ступеньке барабана выложены карточки–символы с заданиями. Всего 12 заданий (туров) для каждой страны.

4. Капитан первой команды крутит барабан и находит свою карточку с заданием, перевернув песочные часы - дает ответ. Если отвечает правильно, то получает балл своей страны, если же нет, то ему на помощь приходит игрок из его команды. Если и тогда нет ответа – пропускают ход.

По этим правилам играют все 12 туров. В конце игры подсчитывают баллы. Та команда, которая наберет больше баллов, становится командой – победителем.

Победители награждаются призом.

*Половникова Т.С., Шамсутдинова Ю.В.,
воспитатели СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №20 «Ласточка» г.о. Чапаевск*

Воспитание речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников посредством использования универсального дидактического пособия «Загадки подводного мира»

Известный писатель и исследователь детской речи К.И.Чуковский отмечал, что воспитание речи есть всегда воспитание мысли. Речь является одним из обязательных и незаменимых компонентов общения людей. В настоящее время, «время прогресса», инноваций, взрослые очень заняты на своих рабочих местах, и не всегда могут уделять детям должного внимания, как следствие ребенок мало разговаривает, рассказывает, а больше слушает и смотрит.

Развитие речи ребенка является важным этапом в полноценном развитии личности человека в целом. Следует понимать, что речь является основой всякой умственной деятельности, именно это умение обеспечивает реализацию успешной коммуникации индивида с обществом. Также успехи в овладении детьми связной речью обеспечивают определенную успешность в учебной деятельности по всем предметам.

Конструирование и обыгрывание вносит разнообразие в жизнь ребенка в детском саду, дарит радость и является одним из самых эффективных способов воздействия на ребенка, в котором наиболее ярко проявляется принцип обучения: учить играя. Детское конструирование тесно связано с игрой и является деятельностью, отвечающей интересам ребенка.

Выделяют ряд проблем речевого развития детей, которые эффективнее всего решать на основе конструктивной деятельности. Это трудности в употреблении предложно-падежных конструкций; наречий, обозначающих взаимное расположение предметов. Дети плохо актуализируют слова, особенно относящиеся к названию частей предметов, геометрических тел, имеют бедные представления о внешнем виде, конструкции, назначении построек, машин, что делает их словарь «пустым», даже произнося слово, ребенок плохо представляет его практический смысл. Все это приводит к трудности в описании предметов и явлений.

Поэтому возникла необходимость создания авторского дидактического пособия «Загадки подводного мира» по речевому развитию и конструктивных навыков у детей старшего дошкольного возраста.

Дидактическое пособие включает в себя:

-игровое поле;

-карточки-задания по 3 областям: конструирование, речевое развитие, игра;

-карточки с алгоритмами для выполнения заданий;
-фишки.

Правила игры: Игровое полотно с общим сюжетом состоит из 40 отдельных кружков, в каждом из которых изображен объект и его название. В игре могут участвовать 3 команды (команда – дельфин; команда - осьминог и команда - акула) из нескольких человек. Перед игрой, игроки рассматривают игровое поле, раскладывают в каждой ячейке, под своей эмблемой, карточки с заданиями. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю, начиная от старта, собирая карточки с заданиями и выполняя их. Задания на карточках имеют разную степень сложности, начиная от простого к сложному. 40 картинок, которые изображены на поле, содержат 8 заданий на развитие речи, 4 задания на развитие конструктивных навыков дошкольников, 6 заданий на программирование робота - Микибота, 6 заданий по шифрованию, 8 – пропусков хода и 7 – переходов хода.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужные детали по цвету и размеру конструктора. Для игры требуется набор конструктора «Фанкластик» и робот - Микибот.

Задания по речевому развитию и шифрованию требуют использования дополнительного оборудования (зеркала, фломастеры трёх цветов: красный, зелёный и синий), которые находятся в контейнере.

Для выполнения **заданий по программированию робота-помощника** требуются карточки-стрелки (шаг вперед, назад, поворот налево, поворот направо). Остальные задания не требуют использования дополнительного оборудования. Ребенок выполняет их устно.

Задания по речевому развитию организовываются в форме игр:

Задание 1. Игра «Составить описательный рассказ про животных подводного мира (осьминог, дельфин, акула)».

Задание 2. Игра «Составить описательный рассказ про подводный транспорт (Подводная лодка, батискаф, подводный скутер)».

Задание 3. Игра «Составить загадку по алгоритму».

Задание 4. Игра «Составить предложение по схеме».

Задание 5. Игра «Составить звуковой (фонетический) анализ слова».

Задание 6. Игра «Объясни, придумай, назови».

Задание 7. Игра «Составить сказку или творческий рассказ про объект, используя Карты Проппа».

Задание 8. Игра «Составить описательный рассказ про животных подводного мира (морская звезда, краб и морская черепаха)».

Задания по конструированию организовываются в форме игр:

Задание 1. Игра «Сложить китёнка».

Задание 2. Игра «Сложить черепаху».

Задание 3. Игра «Сложить субмарину».

Задание 4. Игра «Сложить первую букву названия команды».

Задания по шифрованию организовываются в форме игр:

Задание 1. Игра «Зеркальные загадки».

Задание 2. Игра «Пляшущие человечки»

Задания по программированию организовываются в форме игр:

Игра «Путешествие по морскому дну» (3 степени сложности)

Интерес к проблеме позволяет по-новому оценить возможности конструирования в решении речевых задач. Конструирование – это тот вид деятельности, который полностью отвечает интересам детей, их возможностям и способностям. В результате конструирования ребенок создает постройку. Продукт собственной деятельности или деятельности друзей вызывает у детей эмоциональный отклик, желание высказаться, обсудить поделиться

впечатлениями, побуждает детей к оценке деятельности, стимулирует к практическому использованию – обыгрыванию, в результате чего активизируется, развивается речь.

*Миронова Т.Ю., Сахтерова Н.Н.,
учителя-логопеды СП ГБОУ СОШ №4
«Детский сад №20 «Ласточка» г.о. Чапаевск*

Универсальное дидактическое пособие по развитию речи на основе карт В.А. Проппа «В мире сказок»

Сказка — это первое произведение для детей, через которое они начинают познавать мир. Она базируется на фольклорных корнях и обладает богатым социальным, нравственно-педагогическим потенциалом.

Сказка не дает прямых наставлений детям, но в ее содержании всегда заложен урок, который они постепенно воспринимают, многократно возвращаясь к тексту сказки. Сказка учит оценивать поступки героев, сопереживать персонажам. Сказка привлекает ребенка красочностью и яркостью своего мира, увлекательными приключениями, фантастическими образами. Все это служит для малыша первым толчком для развития мышления, фантазии, творчества, воображения и речи.

Для эффективного развития творческого воображения, формирования связной речи было создано многофункциональное дидактическое пособие по развитию речи на основе карт В.А. Проппа «В мире сказок».



Цель: развитие коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников.

Задачи:

- развивать связную речь дошкольников: анализ и пересказ текстов последовательной организации;
- формировать умение составлять творческие рассказы и сказки с помощью опорных матриц-карточек;
- активизировать мыслительные операции (образное мышление, творческое воображение) в процессе конструктивной деятельности с конструктором.
- систематизировать номинативный, предикативный и атрибутивный словарь;
- развивать конструктивное творчество, умение строить по образцу, по условиям;

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле, матрица с алгоритмами для составления трех видов сказок (представлена на игровом поле);
- карточки-задания по 3 видам сказок: волшебные, бытовые, сказки о животных;
- стрелки.

Правила игры: На игровом полотне представлено 3 вида сказок с характерным набором карточек, отражающих структурные элементы каждого вида сказок. В игре могут участвовать 3 человека или 3 команды из нескольких человек. Места старта и финиша обозначены на игровом поле. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю, собирая карточки с заданиями и выполняя их. В конце получают возможность из деталей конструктора LEGO, LEGO DUPLO, ENLI создать сказочный объект, предмет или сюжет.

В контекст выполнения вербальных заданий включены задания по конструированию.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирать нужный строительный материал. Для игры используются следующие виды конструктора: LEGO, LEGO DUPLO, ENLI.

Задания по речевому развитию не требуют использования дополнительного оборудования, они представлены на карточках, ребёнок выбирает их с помощью вращающейся стрелки и выполняет устно.

Для каждого вида сказок предусмотрен свой алгоритм:

- 1) алгоритм анализа и составления волшебных сказок



- 2) алгоритм анализа и составления бытовых сказок



- 3) алгоритм анализа и составления сказок о животных

Задания варьируются по степени сложности:

- вариант №1 пересказ.

Игрок выполняет пересказ, двигаясь по полю и заполняя разделы матрицы.

- вариант №2 составление творческого текста сказки.

Ребенок составляет сказку, двигаясь по полю. Он самостоятельно подбирает структурные элементы сказки, выбирая их с помощью вращающейся стрелки и карточек-помощников, и заполняет разделы матрицы.

Цель игры будет достигнута, когда игрок дойдет до замка (финиша), полностью заполнит матрицу, и сказка будет составлена. Теперь важно запомнить придуманную сказку

и рассказать её друзьям. Карточки, расположенные на игровом поле, и выложенные из конструктора фигурки помогут игроку в этом, так как являются наглядной опорой.

В каждой сказке заложен огромный развивающий потенциал, и педагогу необходимо помочь детям научиться выделять структурные элементы сказки и понять, в чем заключается главный смысл сказки. Не зря существует поговорка "Сказка - ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок". В этой игре нет проигравших! Каждый игрок приобрел знания, а значит победил!

*Видюшкина Л.Б., учитель-дефектолог,
Попова Е.В., учитель-логопед
СП ГБОУ СОШ № 22
«Детский сад №20 «Елочка» г.о. Чапаевск*

Взаимодействие специалистов и родителей с использованием ЭОР в ДОУ по развитию речи в домашних условиях

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования призывает нас регулярно повышать свою педагогическую компетентность в работе с детьми и родителями, используя современные формы взаимодействия.

XXI век – это век новых электронных технологий, которые проникают во все сферы нашей жизни, в том числе в образовательную среду, начиная с детского сада. Современные цифровые ресурсы совершенствуются в ногу со временем. Интернет вошел практически в каждый дом, гаджеты, имеющие выход во Всемирную паутину поселились почти во всех семьях и стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни.

Дети воспринимают информацию посредством интернета и телевидения, где не всегда информация полезна. Задача педагогов направить родителей в нужное русло, оказать помощь в подборе эффективных коррекционно-развивающих электронных ресурсов.

Ведущей деятельностью дошкольника является игра, поэтому развивать познавательные процессы легче через игру. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Поэтому одним из средств повышения мотивации и совершенствования обучения современного дошкольника является работа по созданию понятных и близких, на данном этапе развития общества, электронных дидактических и познавательных пособий.

Важнейшая часть организации эффективного коррекционно-развивающего процесса – это, конечно же, тесное взаимодействие специалистов ДОУ с семьями, стремление к созданию единого цифрового пространства в развитии ребенка.

Цель: Повышение компетенции родителей в использовании электронных образовательных ресурсов и ресурсов сети Интернет при организации коррекционно-развивающих занятий с ребенком 5-7 лет в домашних условиях.

Задачи:

- Познакомить родителей с возможностями ЭОР в развитии познавательно-речевой активности у детей дошкольного возраста;
- Оказать помощь законным представителям в организации выполнения рекомендаций специалистов ДОУ с детьми ОВЗ в домашних условиях;
- Повысить интерес у детей и родителей к выполнению рекомендаций специалистов ДОУ.

Данный материал могут использовать:

- Родители, в том числе и в форме семейного образования;
- Воспитатели комбинированных групп;

- Учитель-логопед;
- Учитель-дефектолог.

Место электронного ресурса в образовательном процессе

Основное: Взаимодействие специалистов ДОУ с родителями старших дошкольников с ОВЗ для закрепления пройденного материала по лексической теме: «Собираем урожай» и актуализации полученных ранее знаний и навыков.

Вариативность:

- Образовательная деятельность воспитателя с детьми.
- Использование элементов игротеки на коррекционных занятиях специалистов с детьми с ОВЗ

Игротека электронных ресурсов

Тема: «Собери урожай»

Название ресурса	Цель	Ссылка
Авторский видеоролик «Собираем урожай»	<ul style="list-style-type: none"> • Ввести в тему; • актуализировать ранее полученных знаний и представлений по темам: «Овощи», «Фрукты», «Ягоды», «Хлеб»; • развивать любознательность и наблюдательность. 	https://disk.yandex.ru/i/kZOAFDLu--CbOA
Развивающий мультфильм «Изучаем овощи и фрукты»	<ul style="list-style-type: none"> • Обогащать словарь по теме «Фрукты и овощи»; • закрепить сенсорных эталонов; • привлечь внимание к теме; • повысить познавательную мотивацию. 	https://yandex.ru/video/prev/iew/5273078744594498679
Песни про урожай	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать темпо-ритмический компонент, мелодичность; • закрепить знания об овощах и фруктах; • упражнять в образовании имен прилагательных, имен существительных в род.пад. мн.ч.; • тренировать память 	https://youtu.be/U5Q53LCUIxU и другие, см. в перечне источников
Интерактивные электронные игры по теме «Собери урожай»	<ul style="list-style-type: none"> • Активизировать познавательную и речевые сферы; • сформировать компьютерную грамотность; • создать ситуацию успеха 	https://www.igraemsa.ru/igr-y-dlja-detej/poznavatelnye-igry/volshebnoe-koleso-frukty-i-ovoshi https://learningapps.org/display?v=prb8j5hst21
Тестирование по теме: «Урожай»	<ul style="list-style-type: none"> • Определить уровень усвоения материала по представленной теме 	https://onlinetestpad.com/id/a7jnrewr5nu
Упражнения для развития ВПФ	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать познавательную активность; • Совершенствовать ВПФ (память, внимание, мышление, восприятие, воображение, речь) 	https://mishka-knizhka.ru/poznavajka-dlja-detej-4-6-let/cifry-formy-schjot/matematicheskie-igry-dlja-4-6-let/
Графические игры (раскраски, штриховки, обведи по контуру, прописи, соедини по точкам и др.)	<ul style="list-style-type: none"> • Развивать графо-моторные навыки; • Развивать ориентацию в пространстве; • Профилактика дисграфии; • Формировать усидчивость, глазомер, ловкость, быстроту реакции 	https://ypok.pф/library/obuc-hayushaya-raskraska-po-ra-zlichnim-leksicheskim-tem-am-180609.html