

И.Г. Галянт  
Н.Н. Белова

# Развиварики

Интегрированное развитие детей  
дошкольного возраста





МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
(ФГБОУ ВО «ЮУРГПУ»)  
Южно-Уральский научный центр  
Российской академии образования

**И. Г. Галянт**

## **Развиварики**

***Интегрированное развитие детей дошкольного  
возраста***

*Учебно-методическое пособие*

Челябинск, 2020

УДК 372.3  
ББК 74.100.55  
Г 17

**Галянт И. Г.** Развиварики. Интегративное развитие детей дошкольного возраста : учебно-методическое пособие / И. Г. Галянт, Н. Н. Белова; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – Челябинск : Южно-Уральский научный центр РАО, 2020. – 87 с. – 500 экз. – ISBN 987-5-907284-57-9. – Текст: непосредственный.

ISBN 987-5-907284-57-9

В пособии актуализируются вопросы интегрированного развития детей в области дошкольного образования. Обращение к интеграции является основанием для естественного всестороннего развития, познавательного развития и формирования в сознании детей целостной картины мира.

В пособии представлены разработки развивающих занятий, организация которых даёт возможность интегрировать виды детской деятельности и области развития: познавательное, речевое, социально-коммуникативное, физическое, художественно-эстетическое. Акцент делается на подготовку ребёнка к чтению и обучению грамоте.

Учебно-методическое пособие адресовано педагогам дошкольного, начального и дополнительного образования, студентам педагогических колледжей и вузов, а также родителям.

#### **Рецензенты:**

**Е.Ю. Волчегорская**, доктор педагогических наук,  
профессор ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный  
гуманитарно-педагогический университет»

**И.Б. Едакова**, Заслуженный учитель РФ,  
начальник отдела дошкольного образования  
МБУ ДПО «Центр развития образования» г. Челябинска,  
кандидат педагогических наук

ISBN 987-5-907284-57-9

Работа выполнена в рамках научного проекта Комплексной программы и плана научно-исследовательской, проектной и научно-организационной деятельности научного центра Российской академии образования на базе Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета на 2019-2021 гг.

© И. Г. Галянт, Н. Н. Белова 2020

## Оглавление

<i>Пояснительная записка .....</i>	<i>5</i>
<i>Глава 1. Интегрированное развитие детей дошкольного возраста как педагогическая проблема.....</i>	<i>7</i>
<i>Глава 2. Методика организации интегрированных занятий с детьми дошкольного возраста.....</i>	<i>19</i>
<i>Заключение.....</i>	<i>80</i>
<i>Список литературы.....</i>	<i>81</i>

## Пояснительная записка

Здравствуйте, уважаемые взрослые: родители, бабушки и дедушки, педагоги. В настоящем пособии хотим поделиться с вами практическим многолетним опытом. Главное условие для счастливой жизни малыша, чтобы в ответственный период рядом с ним был мудрый взрослый. Новорожденный ребёнок – это чистый лист, это новенький «суперкомпьютер» из магазина. Чтобы «это заработало», как в мультике из «Простоквашино», нужно нам с Вами, уважаемые коллеги, потрудится: «загрузить информацию».

На этапе дошкольного детства одним из условий гармоничного развития ребёнка является создание атмосферы психологической защищённости детей, благоприятствующей проявлению детских творческих идей. При такой постановке вопроса эту задачу может решить интегрированное развитие как синтез деятельности ребенка.

Цель данного пособия состоит в том, чтобы познакомить родителей и педагогов с авторской методикой, которая решает целый комплекс педагогических задач, связанных с естественным и гармоничным развитием ребёнка. В сборник включены интегрированные занятия, при проведении которых ребёнок может реализовать себя в разных видах деятельности в соответствии со своими возможностями и потребностями. Комплексный подход направлен на формирование необходимых качеств и компетенций ребёнка и реализуется в познавательном, речевом, социально-коммуникативном, физическом, художественно-эстетическом развитии. Акцент делается на подготовку ребёнка к чтению и обучению грамоте, что особенно востребовано в период подготовки к обучению в школе.

Согласитесь, мудрые взрослые, что в современном мире, где появился термин: не читающие дети, воспитание в наших маленьких любознательках

желания читать, когда в дальнейшем буквы становятся для малышей лучшими друзьями – это очень важно! Многое зависит от нас взрослых.

И так, открывается занавес! Приглашаем вас в захватывающий и интересный мир игр и сказочных занятий. Вперёд, друзья!



## **Глава 1. Интегрированное развитие детей дошкольного возраста как педагогическая проблема**

В настоящее время обращение к интеграции в русле развития дошкольников актуально и перспективно, как в области научных исследований, так и в практической деятельности. Современная педагогическая наука определяет интеграцию, как ведущую идею, отражающую взаимосвязи и взаимопроникновения образовательных областей в единый образовательный процесс, и призывает охватывать интеграцией все виды детской деятельности. Мы считаем, что интеграция – это одна из перспективных областей целостного качественного современного образования, раскрывающая потенциальные недра креативной педагогики.

Для организации интегрированных развивающих занятий с детьми необходимо решать вопросы, связанные с обеспечением взаимосвязи музыки, движения, речи, продуктивной деятельности, то есть найти наиболее рациональные и оптимальные формы и методы воспитания и обучения. Основой данных занятий являются педагогические условия интегрированного развития:

- выход за рамки одного вида деятельности;
- перенос акцента с восприятия на творческое проявление воспитанников в деятельности;
- включение в занятия развивающих творческих заданий;
- взаимодействие друг с другом;
- активные организационные формы занятий;
- связь с ближайшим окружением (природой, животным миром, сказкой, историей, людьми);
- предметно-пространственный характер получения знаний;
- системность во внедрении интегрированного развития.

Практика показывает, что только системное внедрение интегрированного развития позволяет осуществить переход к развивающему обучению.

Интеграция даёт возможность перестраивать, расширять и углублять содержание образования, приводит к изменениям в методике работы и создаёт новые обучающие технологии. Интеграция обеспечивает совершенно новый психологический климат на занятии, как для воспитанника, так и для педагога.

Проблемами целостного и гармоничного развития ребёнка занимались многие учёные (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, В. С. Мухина, И. Я. Лернер, А. М. Пышкало, Л. Е. Журова, Н. Ф. Виноградова, С. А. Козлова, Т. С. Комарова и др.) и их исследования доказали, что развивающее обучение есть процесс перестройки мышления, проявляющийся в желании получать и усваивать знания; процесс воспитания личности как субъекта творческой деятельности.

В контексте переосмысления ценностей образования и проектирования содержания образования, целесообразно обратиться к современным проблемам дошкольного образования. К ним следует отнести культивирование интеллектуально-аналитической деятельности в процессе получения знаний, в приобретении которых забывается главное – сохранение и укрепление здоровья детей. Следует отметить, что в последнее десятилетие наблюдается рост детей с речевыми нарушениями. Причины связаны как с социальными, так и с физиологическими проблемами. Игра в «молчанку» начинается в раннем детстве, когда родители мало говорят с детьми, потому что устают от жизни, заняты на работе. Дети и сами меньше говорят, потому что больше смотрят и слушают (теле-аудио-видео). Система образования прочно идёт по курсу «тестирования». Пандемия коронавируса внесла свои коррективы и добавила к имеющимся проблемам обучение «цифровое», дистанционное, при котором и вовсе не обязательно вербально общаться, главное выполнить задание в электронном формате. Кто научит подрастающее поколение культуре вербального общения? Современным родителям некогда петь колыбельные, гладить ребёнка, пестовать и тютюшкать его. А может быть, родители не знают и не умеют как это делать? Что будет, если мы все разучимся жить «в детстве», разучимся играть, любить? Как найти гармонию в отношениях с современным



ребёнком, гармонию одарённости и инклюзии, гармонию цифровизации и живой передачи опыта?

О значении раннего развития ребёнка отмечал И. Г. Песталоцци. Он говорил о пробуждении духовных сил детей, а также роли родителей в раскрытии перед ребенком красоты и гармонии окружающего мира. Он описал свой опыт работы с детьми, который направлен на развитие наблюдательности, умения сравнивать, рассказывать о своих впечатлениях. В этом педагог видит основу развития ребенка. Он подчеркивает, что обучать ребенка в соответствии с «естественным путем познания» нужно с младенчества [29].

Заметим, что ни один человек на свете ещё не родился сразу говорящим, читающим, рисующим и считающим. Природой отводится очень небольшой благоприятный сензитивный период для того, чтобы ребёнок всему научился. Как показали многие наблюдения пытливых родителей-исследователей, родителей-педагогов, родителей-учёных, чем младше дитя, тем возможностей к обучению у него больше. К семи годам их остаётся самый минимум, когда начинается фактическое обучение в школе. Как же быть?

При решении проблем интегрированного развития дошкольников для нас значимы выводы исследователей Л. С. Выготского, О. М. Дьяченко, А. В. Запорожца и др. о том, что образ мира у ребёнка формируется в полимодальном и голографическом поле. Определяющим становится присутствие в образе или картине мира визуальных, слуховых, вкусовых, обонятельных и кинестетических представлений. Чем больше рецепторов участвуют при восприятии ребёнком информации, тем больше возникает интегративных ассоциаций, которые делают образы более яркими и виртуальными. Фантазия и воображение необходимы для приобретения детьми собственного творческого опыта. Чувства и переживания в процессе разнообразной деятельности являются критериями эмоционального развития каждого ребёнка.

В соответствии с Федеральными документами и стандартами образования в процессе освоения Программы ребёнок дошкольного возраста должен обладать набором компетенций [30]. Целевые ориентиры возможных

достижений ребёнка характеризуют интегративные качества ребенка, такие, как любознательный, активный, эмоционально отзывчивый, овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками, способный решать творческие задачи, имеющий первичные представления о мире, себе, взаимоотношении человека и природы. В связи с этим тенденция к интегрированию содержания образовательного процесса свидетельствует об изменении философии и ценностей образования. Воспитательная система должна быть направлена на целостное и гармоничное воспитание личности, являющейся частью целого и гармоничного мира, природы. Главным в обучении и воспитании является развитие мироощущения ребенка, осознание разнообразия окружающего мира, его чувств, психических процессов, воображения и фантазии. Интегративный подход позволяет гармонизовать два великих начала: систему «Человек» (с её чувствами, эмоциями, ощущениями) и систему «Природа» – и показать, при каких условиях система в системе может достичь подлинной целостности и аутентичности.

В дошкольной педагогике накоплен значительный теоретический и практический опыт по проблеме взаимосвязи видов детской деятельности с позиций комплексного и интегрированного подходов (Н. А. Ветлугина, Т. С. Комарова, Т. Н. Доронова, Р. М. Чумичёва, А. Г. Гогоберидзе, Л. В. Коломийченко и др.).

Сегодня следует рассматривать образование с точки зрения естественного развития. Сама природа невыразимо красива и многогранна – то есть стремится к идеалу и достигает его. Человек, как высшая форма антропогенеза, тоже стремится к нему не только осознанно, но и на уровне рефлексов. Это выражается, например, в стремлении к достижению людьми синхронности в движениях во время танца или армейского марша. Да и какой педагог не хотел бы, чтобы его дети вели себя аналогично: ходили «в ногу», сидели ровно, умели соответствовать требованиям и были способны одинаково хорошо выполнять любые предполагаемые образовательным процессом действия! Разве сама

природа не показывает нам этот идеал? Достаточно понаблюдать за синхронностью движений косяка рыб, или за клином птиц, улетающих на юг. Красота и гармония! Но заметим, что в этой красоте есть очень важная составляющая – это индивидуальность каждой особи! Как же природе удается достичь такой гармонии между совершенно разными индивидуальностями? Как можно достичь высоких результатов в воспитании и обучении детей, при этом сохранив и преумножив их личностные качества и таланты? Эти вопросы равнозначны и очень важны. Именно в процессе естественного и гармоничного развития создаются условия для успешной деятельности, развития творческой активности и самостоятельности, без которых невозможно становление уверенной, разносторонне развитой, полноценной, перспективной личности, в которой заинтересованно современное общество.

Есть примеры в разных странах, когда обнаруживали детей «маугли», которые, в силу стечения обстоятельств, были выращены приёмными родителями-животными. Эти ребяташки в отличие от литературного героя не умели говорить и ходить на двух ногах. Они бегали на четвереньках, выли, лаяли или мяукали, подобно естественному окружению. Не имея представления о ложке и вилке, разрывали руками и употребляли в пищу сырое мясо. Когда же этих детей «маули» пытались обучить тем навыкам, которые отличают нас с вами от «братьев меньших», то не добились должного результата. Некоторых из этих детишек правда удалось научить ходить на двух ногах, произносить слова (от пяти до двадцати слов). В данной ситуации большое влияние на результат оказывал возрастной фактор: чем моложе был «маугли», тем плодотворнее результат.

Приведём один пример. В семье учёного педагога родился ребёнок с синдромом Дауна. Отец не стал впадать в депрессию, а принял решение заниматься со своим ребёнком, как с обычным. Как оказалось его сыну доступно было любое обучение. Эта кроха занималась и развивалась очень активно и плодотворно: чтению, счёту, рисованию и музыке. В три года

развитие остановилось. То, что малыш освоил до этого критического возраста осталось на том уровне интеллекта на всю жизнь.

Таким образом, чем раньше мы с вами начнём обучение наших малышек, тем наш труд будет результативнее.

Уважаемые взрослые, мы с вами готовы обучать маленьких любознаек. С чего начать? Ведь не посадишь новорожденного за школьную парту? Оказывается, «велосипед» изобретать не нужно, природа сама уже всё изобрела. Возьмём маленьких обезьянок, как естественно и бесстрашно шныряют они между веток и лиан, ничего не боятся, умудряются затевать игры в прятки и догонялки на головокружительной высоте! Прицепившись хвостом, как рукой беспечно болтаются над пропастью (кроме орангутангов, у них нет хвостов). Нужно-ли говорить, что это никого не удивляет?

Однажды группа «Greenpeace» выиграла суд, и защитникам природы власти разрешили забрать всех орангутангов, находящихся в неволе. «Зелёные» решили освободить всех бывших пленников. К удивлению обезьяны, выросшие в неволе, отказались взбираться вверх по деревьям. Орангутанги, чьё детство прошло в клетке боялись высоты! Они никогда не играли, не научились лазать между ветвей и перепрыгивать с лианы на лиану. Следовательно, игра для любого ребёнка, человеческого или звериного, естественна, интересна и просто жизненно необходима для его развития!

Какие игры нужны для развития котёнка знают даже дети. Можно смять или свернуть из бумаги «мышку», чтобы котёнок начал стремительно бегать и прыгать. А какие игры помогут в правильном развитии наших малышек? На этот вопрос вы найдёте ответ на страницах нашего издания. Настоящее пособие поможет пытливым взрослым найти путь всестороннего развития неутомимых почемучек. Авторские развивающие игры построены с учётом возрастных психолого-физиологических особенностей развития, особенностей развития скелетно-мышечных возможностей, особенностей общей и мелкой моторики детей дошкольного возраста.

Следует обратить внимание на психологический характер взаимодействия взрослого с ребёнком, который, по нашему мнению, является основополагающим в процессе развития. Закон прикосновений гласит: прикосновение – одно из самых мощных проявлений любви, разрушающее барьеры и укрепляющее взаимоотношения. Прикоснуться к человеку означает прикоснуться к его душе. Может быть поэтому, когда мы обижены на кого-то, говорим: «Не трогай меня!». Психологи предлагают почаще обнимать любимых и даже совершенно незнакомых людей просто так, либо держаться за руки. Единственное условие: обоюдное желание. Исследователи провели эксперимент в одной из клиник Лондона. Главный хирург обычно посещал каждого из своих пациентов вечером перед операцией, чтобы ответить на вопросы и объяснить общий характер операции. Во время эксперимента хирург держал за руку каждого пациента те несколько минут, которые он разговаривал с ними. Эти пациенты выздоравливали в три раза быстрее остальных. Учёными доказано, когда мы заботливо прикасаемся к кому-то, изменяется наша и его физиология, уменьшается уровень гормонов стресса, расслабляется нервная система, улучшается состояние иммунной системы, эмоциональное состояние.

Великий Кант сказал, что рука ребёнка – это мозг, выведенный наружу. Чтобы развить речь, необходимо развивать мелкую моторику рук и тактильные ощущения. В играх, где контактируют руки взрослого и ребёнка, идёт не только активация точек, которые дают импульс в кору головного мозга, но и «перекладывание» своего ума (в буквальном смысле этого слова) на биоэнергетическом уровне ребёнку. Как мать питает своим молоком младенца. При этом наблюдается радость от общения у мамы и малыша, как на психическом, так и на энергетическом уровне.

Анализируя современные подходы к дошкольному образованию, можно констатировать, что использование только традиционных методов обучения неэффективно, необходимы современные образовательные технологии целостного развития ребёнка. Одной из таких технологий качественного образовательного процесса, является метод решения проблемы (проекта).

Метод проблем становится актуальным, он связан с гуманистическими идеями в философии и образовании. Джон Дьюи, предлагая данный подход, искал способы приобретения знаний, сообразные природе детского познания. Учёный считал, что на успешность в обучении влияют активность ребенка, связь обучения с жизнью ребенка, игрой, трудом. В современном понимании этого подхода нам видится ценность активного участия в коллективном творческом деле с программированием успешного результата деятельности каждого участника проекта. В связи с этим, считаем актуальным обращение к методу проектной деятельности в организации интегрированных занятий с детьми. Концептуальные положения теории Джона Дьюи мы выделяем как основу нашего исследования:

- ребенок в онтогенезе повторяет путь человечества в познании;
- усвоение знаний есть спонтанный, неуправляемый процесс;
- ребенок усваивает материал, не просто слушая или воспринимая органами чувств, а благодаря возникшей у него потребности в знаниях, являясь активным субъектом своего обучения.

Метод проектов органично сочетается с групповыми (collaborative or cooperative learning) методами. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности, разнообразных методов, средств обучения, а с другой, предполагает необходимость интегрирования знаний, умений применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. В этой связи выделяем ценностные характеристики проектного метода применительно к дошкольному образованию в области интегрированного развития. Формируемые в процессе интегрированной деятельности компетенции, содержащие субъект-субъектную ценность, порождают не только познавательный интерес, но и эмоциональное восприятие от коллективного творческого процесса. Сформированные интегрированные личностные качества в процессе развивающих занятий проявляются в поиске самостоятельных решений, лидерских проявлений и утверждения самооценки.

Следует подчеркнуть, что особую значимость представляет ориентация педагогов не на учебное занятие в определённом отрезке времени, а на совместную познавательную деятельность в целостном интегрированном процессе.

При разработке занятий данного пособия нами была культивирована мысль о взаимосвязи речи и движения. Чем выше двигательная активность ребенка, тем лучше развивается его речь. Взаимосвязь общей и речевой моторики изучена и подтверждена исследованиями многих крупнейших ученых, таких, как И. П. Павлов, А. А. Леонтьев, А. Р. Лурия. Когда ребенок овладевает двигательными умениями и навыками, развивается координация движений. Формирование движений, по мнению И.С. Лопухиной, происходит при участии речи. Точное, динамичное выполнение упражнений для ног, туловища, рук, головы подготавливает совершенствование движений артикуляционных органов: губ, языка, нижней челюсти и т.д. [21].

Дети, у которых лучше развиты мелкие движения рук, имеют более развитый мозг, особенно те его отделы, которые отвечают за речь. Известно, что речью управляет центральная нервная система. Специальные речевые центры в мозге отличают речь от других звуков, дифференцируют фонемы, стимулирует речевые органы к воспроизведению звуков, осваивают и используют законы образования слов, словосочетаний и предложений, использования грамматических форм и многое другое.

По мнению Е. Ю. Тимофеевой осязание играет важную роль и в развитии интеллектуальных способностей ребенка. Доказательством служит факт, когда малыши быстрее учат название предмета, если могут его ощупать, а не только наблюдать за ним издали. И более того, в течение всей жизни человек ищет осязательные ощущения: копается, теревит, поглаживает, мнет, ощупывает. Это должно использоваться в работе с детьми и там, где развитие речи происходит своевременно, и особенно там, где имеется отставание, задержка развития моторной стороны речи [35].

В большинстве представленных в пособии занятий есть зачин-сказка, без законченного конца. Это приём из практической психологии, помогающий мотивировать и «зажечь малышей». В развивающих игровых занятиях практикуются психологические аспекты воздействия через игру, музыку, сказку, движения, условности, особые правила, ожидание и ощущение чуда, волшебства. Для реализации данного методического материала используется интегрированная детская творческая деятельность: рисование, лепка, составление слов, предложений, рассказов и сказок, физические упражнения, решение математических задач, устный счёт, выстраивание логических цепочек, знакомство с животными дикими и домашними. Ребята на практике осваивают различные техники в рисовании, самомассаж. Практикуют навыки произношения звуков и слышания отдельных фонем в сплошном потоке речи, совершенствуя свой речевой и слуховой аппараты. Игры, представленные в данном пособии просты в применении, и дают быстрый и отличный результат, повышающий самооценку ребятшек посредством коммуникации. Следует отметить, что применение игровых занятий способствует развитию логики, мышления, умению владеть словом. Ребятишки научаются составлять предложения, рассказы, сочинять сказки. У ребят развивается речь, фантазия, общая и мелкая моторика.

Научный и практический интерес при разработке данного пособия был обращён к обучению связной речи детей. Основы методики развития связной речи дошкольников определены в работах М. М. Кониной, А. М. Леушиной, Л. А. Пеньевской, О. И. Соловьевой, Е. И. Тихеевой, А. П. Усовой, Е. А. Флериной. Огромное влияние на содержание и методы работы по развитию связной речи детей оказала деятельность Е. И. Тихеевой, известного общественного деятеля в области дошкольного воспитания. Развитие связной речи, обучение родному языку Е. И. Тихеева рассматривала в связи с развитием личности [36].

Следует констатировать, что в последнее время значительно возрос процент детей с нарушением речи и пониженной культурой речи. В связи с



этим в играх по развитию речи детей используется нетрадиционный подход с использованием подвижных игр по изучению букв, звуков и обучению чтению. Хотим обратить внимание на то, что, во-первых, подвижная игра более естественна для двух-трёхлетнего ребёнка (именно с этого возраста рекомендуем начинать занятия), чем сидение за столом, а во-вторых, мы как раз успеваем воспользоваться сензитивным благоприятным периодом. В результате интегрированной деятельности не сложно посчитать сколько анализаторов будет задействовано во время игровых упражнений: 1) малыш видит всё вокруг и то, что мы ему показывают – задействовано зрительное восприятие, 2) слышит – работает слуховой анализатор, 3) ребёнок двигается – включается двигательная память, кинестетические сенсоры, ощущения. К тому же включается «химия» организма: ребёнок бежит под приятную музыку, выполняет доступные его возрасту задания и ощущает себя при этом очень комфортно, рядом друзья и добрый наставник-волшебник. Так же во время выполнения простых заданий ребёнок слышит поощрение, похвалу от взрослого. Раскрепощённая атмосфера, приятные и естественные движения, плюс нотка загадочности, сказочности, очарованности, праздника вызывают положительные эмоции. В сумме всех составляющих вырабатывается в организме и гормон эндорфин – гормон счастья. Одна и та же игра с периодичностью и немного варьируя, может повторяться много раз. Закрепляются результаты: раздражитель - буква - звук - слово - ассоциация, при этом используется фоновая музыка.

Следует обратить внимание на метод, который используется в организации развивающих занятий для детей. Мы говорим о методе арт-терапии как направлении в современной психотерапии. Мастер-ведущий использует искусство, как инструмент психологической помощи, который позволяет обличать в конкретную видимую форму то, что скрыто у ребёнка внутри. Арт-терапия – естественный и бережный метод исцеления и развития души через художественное творчество. Методы арт-терапии высоко эффективны при решении широкого спектра проблем у детей и взрослых:

внутренние и межличностные конфликты, кризисные состояния, травмы, потери, невротические и психосоматические расстройства. Основу арт-терапевтических занятий составляет сказкотерапия, музыка, движение и исцеляющее слово взрослого. Путь развития и познания должен быть ярким, интересным и запоминающимся, как все впечатления в детстве.

При определении возрастных границ использования игровых заданий конкретных рекомендаций нет. Коррекционная направленность данного пособия даёт возможность использования дидактического материала в области инклюзивной педагогики. Одну и ту же игру можно использовать для развития навыков у младших дошкольников и для коррекции, нарушенной у детей с ограниченными возможностями здоровья.

Таким образом, интегрированное развитие предполагает изменение ценностей образовательной деятельности, культивирование личностного индивидуального опыта ребёнка, создание условий для проявления творческих качеств личности в разных видах творческой деятельности. Технология организации интегрированных занятий открывает коррекционные возможности данного процесса, помогает решить проблему закомплексованности и заниженной самооценки воспитанников. Основные идеи, присущие коллективным формам взаимодействия – общность цели и задачи, индивидуальная ответственность и равные возможности успеха. Именно сотрудничество, а не соревнование лежит в основе интегрированного развития. Спонтанность, сиюминутность рождения и воплощение многих идей, атмосфера незапрограммированного для ребёнка творчества составляют суть творческого общения взрослого и ребёнка. Данное положение можно рассматривать как один из ключевых выводов.

## **Глава 2. Конспекты интегрированных занятий с детьми дошкольного возраста**

### **Пирамида №1**

**Цель:** помочь педагогу и детям преодолеть межличностную дистанцию, создать благоприятные предпосылки к созданию единого коллектива.

**Задачи:** запоминать имена друг друга, развивать речь, развивать общую и мелкую моторику детей.

**Методика:** воздействуем на биологически активные точки на ладонях, тем самым активизируем кору головного мозга у детей. Повторяем имена всех участников и совершенствуем речевой аппарат игроков, развиваем память кратковременную и долговременную. Совместная игра способствует преодолению психологических барьеров и создаёт предпосылки к сближению участников игры, закладывая в их будущие отношения зерно дружбы. Воспитателю игра поможет сделать предварительный анализ уровня подготовленности воспитанников. Закрепляются понятия: положить сверху, положить на, положить под, положить под низ, кверху ладонью, книзу ладонью, вытащить из-под. Педагогическая идея совместного взаимодействия в том, чтобы снизить уровень гормонов стресса у детей, расслабить их нервную систему, укрепить иммунную систему, улучшить эмоциональное состояние воспитанников.

**Ход игры:** а) организационный момент:

Игра будет уместна при первой встрече педагога с воспитанниками. После очень краткой предварительной беседы, в ходе которой взрослый предлагает детям поиграть. Объясняет почему стульчики сдвинуты в круг, обговаривает правила игры, включает музыкальное сопровождение. Затем переходит непосредственно к самой игре:

*б) основная часть:*

Воспитатель вытягивает руку ладонью вверх и называет своё имя и отчество. Затем предлагает ребятам по кругу класть свою руку ладонью вниз на ладонь взрослого и произносить при этом своё имя. Следующий ребёнок свою руку пристраивает поверх руки предыдущего игрока. И так все по очереди складывают из своих ладошек пирамиду.

Когда очередь снова доходит до воспитателя, он объявляет новые правила для второго круга. Теперь надо, не убирая своей первой руки, вторую положить сверху всех рук молча, а ребята хором произносят имя, положившего свою ладонь поверх пирамиды. Первой это демонстрирует педагог, который помещает свою вторую ладонь поверх детских. Дети хором произносят имя и отчество руководителя. Затем дети все по кругу поступают так же.

Если случается заминка с произнесением имени, по забывчивости, воспитатель или сам участник может подсказывать шёпотом. Когда же закончен второй круг и обе ладошки детей задействованы в пирамиде из рук, снова подходит очередь педагога. Воспитатель предлагает изменить правила игры. Он объясняет, что рук только две, они обе заняты, как же продолжить играть? Оказывается на следующем этапе можно вытаскивать из пирамиды свою нижнюю руку и класть её поверх рук товарищей. Происходит это после того, как взрослый называет чьё-то имя не по кругу, а хаотично. При этом надо предупредить, что ребята должны быть очень внимательными. Если кто-то достал свою руку, а его имя не произносили, или произнесли, но ребёнок вытащил из пирамиды свою верхнюю, а не нижнюю руку, то оплошавший, кладёт свою руку не на верх пирамиды, а под низ ладонью вверх, а не вниз.

Надо сразу же акцентировать, что сам педагог нижнюю свою руку доставать не может и не должен, ведь она служит основой для пирамиды!

Сначала игра проходит в медленном темпе, постепенно убыстряясь. Следующим этапом в игре будет смена ролей, когда имя следующего игрока будет называть предыдущий участник. Очень важно держать определённый темп в игре. И самое главное вовремя закончить её, как говорится «лучше не доиграть, чем утомить детей». Можно предложить выполнять игру под музыкальное сопровождение. Закончилась музыка – закончилась игра. Ребята должны быть предупреждены об этом в самом начале занятия.

## **Пирамида №2**

**Цель:** закрепить у детей умение узнавать части речи.

**Задачи:** формировать навык подбора частей речи на заданную тематику; тренировать память, внимание; обогатить словарный запас участников игры; согласовывать слова и движения; развивать фантазию.

**Правила игры:** по кругу, начиная с ведущего, участники игры «строят пирамиду», складывая свои кисти рук сверху на ладонь педагога. За задержку ответа и за неправильный ответ, пропуск хода. Когда закончились руки, и снова наступил черёд участия в игре, можно свою нижнюю руку достать из «пирамиды» и положить поверх рук товарищей. Называть можно только одно слово за один ход.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Ведущий объявляет тему занятия, например «Зима» и объясняет, что нужно будут строить пирамиду из слов. Слова словно кирпичики будут складываться один на другой вместе с руками ребят. Надо быть очень внимательными, чтобы не повторять слова товарищей. По окончании мелодии переход к следующему этапу игры.

б) *Основная часть* состоит из трёх частей: а) Из кого и чего состоит зима? Б) Какая она Зима? В) Что делают зимой?

Ведущий предлагает детям построить первую пирамиду и найти слова на вопрос: Кто и что есть зимой? Ведущий протягивает руку и говорит: «Зимой падает снег. Снег – это что? – Снег.

Ребёнок кладёт свою ладонь на руку педагога и говорит: «Зимой в лесу можно встретить зайчика», (проверяет правильно ли он выбрал слово) Ты кто? – Зайчик!

Следующий ребёнок продолжает строить пирамиду: Зимой есть горка. Это что? – Горка! и т.д.

Переходим к построению второй пирамиды и отвечаем на вопрос: Какая она зима? Дети стороят пирамиду, называя приметы зимы: холодная, белая, голубая, снежная, морозная, вьюжная, весёлая, долгая, волшебная, лютая и т.д.

Ведущий: «Зимой снежинки какие? – Белые».

Следующий игрок: «Зимой воздух какой? – Холодный».

Седующий игрок: «Зимой лёд какой? – Голубой» и т.д.

Ведущий предлагает построить третью пирамиду и ответить на вопрос: Что делают зимой? Дети строят пирамиду, называя действия: летают, кружится, падают, играют, рыщет, порхает, щиплет, лепят, сверкает, переливается, прячется, догоняет, наряжают, метёт, воеет, мчится и т.д.

Четвёртая самая сложная пирамида. Первый игрок называет словосуществительное (без проверочных вопросов), следующий участник к этому существительному называет соответствующее прилагательное. Третий игрок к этому же существительному называет глагол. В результате получается простое предложение.

Например, «Волк голодный рыщет», «Снежинка белая падает» (Педагог может корректировать предложение, объяснив, что, если переставить слова местами, то предложение будет звучать более красиво: «Рыщет голодный волк». «Падает белая снежинка». «Прячется пушистый зайчик». «Трещит сильный мороз» и т.д.

*в) Подвижная игра.*

Педагог предлагает выбрать любой персонаж, который живёт зимой в лесу и изобразить его. Каждый ребёнок, выбрав, кем он будет, показывает образ в движении под музыку. Ведущий проходит между детьми и останавливается около одного участника. Все дети должны отгадать кого изображает ребёнок и какое действие воспроизводит? Если никто не смог отгадать, то просят игрока самому рассказать кем он был и что делал?

### **Живые бусинки №1**

**Цель:** пополнять словарный запас детей, подключая тактильный и зрительный анализаторы.

**Задачи:** развивать абстрактное мышление; развивать мелкую моторику рук; развивать произвольное внимание и мотивацию к ответной речи.

**Оборудование:** набор крупных пластмассовых бусин (ярких цветов по паре одинакового цвета), 2 коробочки.

#### **Ход игры:**

Дать ребёнку потрогать несколько бусин одного цвета из коробочки красного цвета. Педагог (родитель) обращает внимание, что бусины красивые и предлагает с ними поиграть: «Я буду давать тебе бусинки, а ты складывай их в домик там они будут «жить»».

- Эта бусинка – это ты.
- Эта бусинка - твоя мама.
- Эта бусинка - твоя бабушка.
- Эта бусинка - твой братик (и т. д.).

При этом ребёнок берёт каждую названную бусину в ручку и перекладывает её из одной коробочки в другую, в домик, где они живут. После этого педагог обращается к той коробочке, куда переложили все бусины и спрашивает: «Эта бусинка кто?». Если ребёнок не отвечает с первого раза, то взрослый помогает: «Эта бусинка мама» и т. д.

На последующих занятиях ребёнок сам называет все бусинки. Затем можно вводить новые бусинки-герои: бусинка-собачка, бусинка-кошечка, бусинка-тётя и т.д.

## **Живые бусинки №2**

**Цель:** пополнять словарный запас детей, подключая тактильный и зрительный анализаторы.

**Задачи:** развивать абстрактное мышление; развивать мелкую моторику рук; развивать произвольное внимание и мотивацию к ответной речи.

**Методика:** подключаем тактильный и зрительный анализаторы, закладываем базовую основу, что слово есть некая форма, которую можно потрогать, попробовать на вкус, понюхать и сопоставить с предметом, который слово обозначает. Вводим новые понятия: большой, маленький. Знакомим с бусинами двух размеров: большой и маленькой. Большая бусинка – мама большая; маленькая бусинка – Дашенька маленькая. Слова можно считать, со словами можно играть, их можно переставлять, они имеют даже определённый цвет (пока работаем с одним цветом). Развиваем абстрактное мышление. Через развитие мелкой моторики кистей рук и пальчиков, активизируем кору головного мозга. Игра также развивает произвольное внимание и вызывает позыв к ответной речи.

**Оборудование:** набор крупных пластмассовых бусин одинакового цвета двух размеров и 2 коробочки.

### **Ход игры:**

Взрослый предлагает ребёнку потрогать бусинки, которые находятся в коробочке. Вместе с ребёнком педагог нанизывает бусины на ниточку большой пластмассовой иглой с тупым концом и даёт краткую характеристику: «Эта бусинка – бабушка», какая бабушка? – Заботливая, добрая, старенькая и какая ещё бабушка? – Бабушка большая! И бусинка-бабушка тоже большая.



А Даша (имя ребёнка) маленькая девочка, вот и бусинку-Дашеньку мы возьмём маленькую. Посмотри: маленькая бусинка-Дашенька, а большая бусинка-бабушка!

Покажи, где бусинка-Дашенька? Правильно! Вот она! Маленькая бусинка! А где бусинка-бабушка? Правильно! Вот большая бусинка – это бусинка-бабушка!

А теперь, найдём бусинку-маму! Мама какая? Мама красивая, добрая, любимая. А ещё мама большая! Значит и бусинку для обозначения мамы возьмём большую. Найди сама в коробочке большую бусинку и надень на ниточку. Смотри, что у нас получилось: первая Дашенька – она маленькая и бусинка маленькая. Потом бабушка, она большая и бусинка большая. И ещё – мама! Мама большая, и бусинка большая». (По такой же схеме можно обыграть и папу, сестрёнок, братишек, а также домашних питомцев)

### «Живые бусинки» №3

**Цель:** пополнять словарный запас детей, подключая тактильный и зрительный анализаторы.

**Задачи:** развивать абстрактное мышление; развивать мелкую моторику рук; развивать произвольное внимание и мотивацию к ответной речи.

**Оборудование:** набор крупных пластмассовых бусин (два цвета) и две красивые коробочки; прочная толстая нить; пластмассовая игла с тупым концом.

**Методика:** начинаем вводить новую часть речи – глагол, и соответственно новый цвет бусин. Как и прежде, не называем слова частями речи и не говорим, что ни отвечают на вопрос, и т.д.. Закладываем базовую основу словосочетания. Слово есть некая форма она имеет форму, цвет, звучание и может сочетаться с другим словом. Мы это можем увидеть наглядно, нанизав два слова на ниточку. Слова можно произносить, словами можно играть, слова можно считать, их можно переставлять.

### ***Ход игры:***

Когда у ребёнка накопился достаточный запас существительных можно его начать знакомить с глаголами (вводим новый цвет). Взрослый предлагает ребёнку потрогать бусинки, которые находятся в коробочке и нанизывать на ниточку большой пластмассовой иглой с тупым концом. Педагог или родитель вместе с ребёнком нанизывают бусинку-существительное и называют его, например, «бусинка-собачка».

Затем педагог берёт вторую бусинку-глагол другого цвета и говорит: «Собачка лает. Бусинок на верёвочке стало две». Несколько словосочетаний педагог с ребёнком составляют вместе. Затем ребёнку предлагают составить словосочетание самостоятельно (например, кукла плачет, птичка летит, колокольчик звенит и т.д.).

## **Живые бусинки № 4**

***Цель:*** пополнять словарный запас детей, подключая тактильный и зрительный анализаторы.

***Задачи:*** развивать абстрактное мышление; развивать мелкую моторику рук; развивать произвольное внимание и мотивацию к ответной речи.

***Оборудование:*** пластмассовая иглолка с тупым концом, набор крупных пластмассовых бусин трёх цветов (каждый цвет в индивидуальной упаковке). Коробочки-домики для бусин (три штуки), нить (толщина в диаметре условно равна «суровой нитке»).

***Методика:*** продолжать знакомить детей с частями речи русского языка. Вводится новая часть речи – прилагательное. Для детей дошкольного возраста не озвучивать, что это часть речи, которая обозначает признак предмета и отвечает на вопрос: Какой? Какая? Какие? Демонстрируем на бусах как связаны между собой слова в словосочетании и в предложении. В данной игре вводится третий цвет. Дифференцируем цвета и их названия.

### ***Ход игры:***

Вводится новый цвет бусинок для прилагательных. Ведущий достаёт коробочку с новым цветом бусинок (коробочка такого же цвета). Педагог показывает кружку и говорит: «Это кружка, кружка какая? кружка красная».

Затем берёт нитку с иглой, нанизывает бусинку-существительное одного цвета и называет: кружка. Затем нанизывает новую бусинку-прилагательное красного цвета и называет: красная. После этого обобщает: кружка красная – две бусинки на ниточке! Следом повторяет действие с предметами, активно привлекая ребёнка к сотрудничеству.

Далее ведущий спрашивает: «Кружка что делает?». Ребёнок отвечает: «Стоит». Педагог вынимает бусинку синего цвета, обозначающую глагол и заканчивает предложение: стоит.

Ведущий предлагает ребёнку самому составить предложение и собрать бусины на нить. Затем педагог предлагает поиграть с бусинками по-другому и бусинки-слова переставить местами. «Мы собрали предложение «красная кружка стоит», если мы бусинку «стоит» снимем с ниточки и перенесём ее с конца в начало, то у нас получится: «стоит красная кружка». (обучающийся тоже повторяет операцию с перестановкой бусинок на ниточке и с озвучиванием результата).

Затем снова делают манипуляцию с перестановкой и проговариванием в процессе работы, а также по получению результата. Это даёт возможность запомнить связь бусинка – слово.

### **Следы невиданных зверей или Зашифрованные послания**

**Цель:** познакомить детей с изобразительной деятельностью; создать эмоциональный настрой, мотивацию на успех.

**Задачи:** развивать мелкую моторику кистей рук, стоп и пальчиков (на руках и ногах); воздействовать на активные точки ладоней и стоп, активизируя кору головного мозга; через тактильные анализаторы содействовать компенсаторным возможностям ребёнка.

**Оборудование:** цветная гуашь, поролоновые тампончики, бумага (кусок белого или цветного оргстекла, картон или линолеум).

**Методика:** игра учит находить выход из проблемной жизненной ситуации. Обогащает словарный запас ребят. Развивает связную речь, чувство цвета, сопереживание к слабым и одиноким. В сказочной, доступной форме ребята знакомятся с древними животными ящерами. Игра помогает узнать, что информацию другому лицу можно передать не только устно, но и письменно. Занятие в виде подвижной игры по изобразительности поможет подружиться с карандашом и преодолеть неуверенность, когда ребёнок заявляет: «Я не умею рисовать. У меня ничего не получится». Занятие проходит в сопровождении знакомой мелодии, что придаёт позитивное настроение, нужный темп, и помогает уложиться во временной отрезок, запланированный на игру.

Примечание: для самых маленьких (2-3 года) педагог сам показывает приёмы отпечатывания некоторых следов: например, при помощи специального складывания щепотью пальцев можно изобразить следы кошки. Если те же пальчики приложить, едва касаясь бумаги, то получатся следы маленького котёночка. Если приложить пальчики в том же порядке, сильно прижать и как бы покатавать каждый пальчик на месте, то это получатся большие следы дикой кошки пумы.

Показать как отпечатать следы собаки и щенка, объясняя при этом, что разница между кошками и собаками заключается в том, что кошки умеют прятать коготки в свои лапки, а собачки нет. Поэтому, когда наносить на поверхность след собаки, на нём должен быть и отпечаток от когтей в виде крошечных треугольников вершинкой наружу. Подушечка на ладошке у кошки овал расположен поперёк ладошки, а у собаки овал вдоль ладошки. Отчего сама форма лапки у кошки получается широкая, а у собаки узкая.

Можно показать, как изображаются и другие следы: например при отпечатывании на полу пальчиков ноги и около пальчиковых бугорков, то получается след медведя. При помощи пяточки и пальчиков ноги получаются следы льва, тигра, леопарда. При помощи ребра ладони и подушечек пальчиков

получаются след гномика. А если приложить ладошку полностью, а пальчики на ладошке сначала прижать друг к другу, а потом растопырить, то получится след лягушки с перепонками между пальцами.

### *Ход игры:*

*А )вступительное слово-сказка «Жил-был Яша».*

На одном прекрасном озере жил-был древний ящер Яша. И хотя он был древний, он об этом не знал, так как сам был ещё малым ящерёнком. Все гигантские ящеры вымерли давным-давно, а вот Яша чудом сохранился в яйце и вылупился в XXI веке. Яше было скучно, потому что он был один. Сидел он на краю утёса и мочил свои лапки в прозрачном озёре, а по щекам текли слёзы. Вдруг, откуда ни возьмись, прилетела сорока. Увидела она древнего ящера, удивилась и застрекотала на всю округу: «Посмотрите! Посмотрите, какой тут большой зверь! Такой великан, просто огромная живая гора!». Сорока обратила внимание на грустные глаза у Яши, подлетела ближе и с сочувствием в голосе спросила, почему такой большой зверь плачет, кто его обидел? А Яша ответил, что его никто не обижал, просто он один и ему грустно. Тогда сорока предложила ему свою дружбу.

Яша согласился и спросил: «Как тебя зовут?». Птица расправила пёрышки и ответила: «Я – сорока. Моё имя Сара. Давай пригласим других зверей со всей округи». Яша обрадовался, что у него будет много друзей и спросил: «Сара, мы с тобой сейчас будем громко-громко кричать, чтобы нас услышали друзья?».

«Эх, Яша, ты такой большой зверь, – сказала сорока Сара, – и не знаешь, что кричать в горах нельзя. Горы могут обрушиться, и случится камнепад». «А, что же мне делать?». «Давай, Яша, мы просто напишем письмо, о том, что ты приглашаешь к себе в гости зверей на чай с конфетами, и хочешь со всеми подружиться!», – прострекотала, довольная сорока.

В это момент Яша снова стал грустным и сказал: «Я никогда ещё не ходил в школу! Я не знаю буквы и не умею писать!». «Не беда, успокоила ворона, – друзьям можно написать письмо без букв! Можно оставить следы на

песке, Звери придут на водопой и прочитают твоё письмо». «Вот, здорово! – обрадовался Яша, - я умею оставлять следы на мокром песке!». И они весело зашагали с сорокой босиком по тёплому берегу озера.

Вскоре у кромки воды собралось много лесного народа, они рассматривали большущие следы древнего ящера. Яша очень обрадовался, что все дети звериного мира, захотели с ним дружить! Яша больше не был одинок, он был счастлив и бесконечно благодарен сороке за совет.

Оставленные следы на песке можно понимать как послание. А вы, ребята, хотите тоже отправить ящерёнку Яше письмо?

*б) Практическая часть:* (работа с красками) Педагог-ведущий включает музыкальное сопровождение. Оно служит сигналом к началу занятия. Тем ребятам, кто в игре участвует впервые, взрослый активно помогает: показывает какие следы, как и чем можно изобразить. Подсказывает как наносить краску на ладони, стопы и пальчики поролоновыми тампончиками, как оставлять отпечатки различной формы.

*в) Обсуждение на тему: «семья».* Как называются животные-детёныши и их родители?

*в) Беседа.* У кого из животных имеются на лапках перепонки? С перепончатыми лапками животные живут на суше и в воде одновременно они называются земноводные. Для чего зверям нужны когти на лапках? Когти нужны хищникам и тем, кому надо рыть норку. Для чего пригождаются копыта? И кто их носит? и т.д.

## **Прятки с буквами**

**Цель:** закрепление названия букв и звуков.

**Задачи:** развивать общую моторику (крупную и мелкую); развивать внимательность, ловкость, скорость, быстроту, умение бегать по прямой. Выбатывать чувство сопереживания и соперничества. Научить дифференцировать понятия «буква» (её можно держать в руках) и «звук»

(песенка буквы). Закрепить зрительный образ буквы, артикуляционный праксис звука этой буквы.

**Оборудование:** пластмассовые буквы (можно использовать магнитную азбуку).

**Ход игры:** а) *Организационный момент.*

Дети делятся на две команды. В центре комнаты на полу рассыпаны буквы в беспорядке. Педагог-ведущий рассказывает детям, что буквы хотят поиграть в прятки. Для этого они спрятали букву, с которой ребята сегодня познакомились на прошлом занятии. Буквы хотят проверить как хорошо малыши запомнили свою новую знакомую? Смогут ли отличить её от других друзей?

б) *Основная часть.*

Правила игры: от каждой команды по одному участнику выходят в центр. Участники находят нужную букву, поднимают её над головой, произнося при этом её песенку (звук). Разыскиваемых букв на ковре две (на каждого участника по букве). Очко получит та команда, чей представитель нашёл её первым, и правильно спел песенку буквы. Если же звук произнесён не верно очко не присуждается. Если какой-нибудь участник побежит, не дожидаясь своей очереди, то команда лишается очка.

Примечание: когда первые участники нашли искомую букву и произнесли её звук, они снова кладут букву на место и перемешивают её с другими. Игра проводится под музыкальное сопровождение.

### **Буквы все от «А» до «Я» - наши верные друзья №1**

**Цель:** познакомить детей с буквой и звуком «О».

**Задачи:** научить отличать зрительный образ, изучаемой буквы от других зрительных образов букв; закреплять сопоставление образа буквы и её произносимого звука; развивать фонематическую память, ассоциативную,

визуальную; способствовать развитию образного мышления и фантазии; вызвать положительные эмоции у ребят во время игры.

**Методика:** для первого занятия по ознакомлению с буквами мы используем букву «О», она проста в написании. Первое, что доступно малышам в рисовании – это «орешки», а по сути те же буквы «О». Артикуляционный праксис звука этой буквы идентично совпадает с её графической формой начертания. Таким образом, буква «О» самая доступная, для восприятия детьми, буква и звук. Можно приложить губы к пластмассовой букве и произносить изучаемый звук сквозь неё. Для младшего возраста удобней заменить понятие «звук» синонимом по значению – «песенка».

**Оборудование:** стол, домик игрушечный примерно 40х40, пластмассовые буквы в коробочке (по 2 и более каждой). Буквы «О» по одной на каждого игрока (бумажные или баранки). Игрушечный сервиз чайный. Музыкальное сопровождение.

**Ход игры:** а) *организационный момент.*

Педагог рассказывает по секрету малышам о том, что из далёкой страны, полной сказок и чудес прямо в группу к ребятам приехали необычные гости. Они хотят с детьми познакомиться и подружиться. Чтобы лучше и быстрее их запомнить гости согласны выходить и знакомиться по одному.

Со столика убирается ширма и взору детей предстаёт прекрасный сказочный дом-азбука, в котором живут буквы.

б) *основная часть.*

Ведущий извлекает из домика-азбуки все буквы и показывает детям. Затем буквы снова прячутся в домик, остаётся только одна буква «О». Взрослый говорит, что буква «О» весёлая и любит петь свою любимую песенку: О-о-о-о. Она может петь громко: «О-О-О-О» (показать голосом) и тихо: «о-о-о-о» (показать голосом), шёпотом (показать) и даже про себя (предложить детям, не открывая рот, произнести звук «О»).

Ведущий раздаёт каждому ребёнку буквы «О», по количеству детей. Предлагает потрогать, рассмотреть, сравнить на что похожа буква? (колесо,



бублик, пончик, колечко...). Предлагается детям поднести к губам букву и произнести звук «О», сквозь букву. Произносим изучаемый звук хором и по одиночке; громко и тихо; шёпотом и по нарастающей, по убывающей. Возможно ругие вариации.

*в) театрализация.*

В гости приходит буква «О». Дорогую гостью приглашаем за стол и угощаем её (в игрушечный сервиз понарошку наливаем кофе или чай? Спросить, что будет пить буква: кофе или чай? Предложить баранки. Во время чаепития дети придумывают слова с буквой «О» и называют их.

*г) поджвижная игра.*

Дети берутся за руки и встают в круг. На слово «маленькая» мелкими шагами сужают круг, на слово «большая» делают большой круг. Построение маленького круга можно озвучивать «О-о-о», пропевая тихим звуком; высоким звуком. Построение большого круга озвучивать «О-о-о», пропевая громким звуком; низким звуком.

## **«Буквы все от «А» до «Я» - наши верные друзья» №2**

**Цель:** познакомить с буквой и звуком «К».

**Задачи:** научить отличать зрительный образ, изучаемой буквы от других зрительных образов букв; закрепить сопоставление образа буквы и её произносимого звука; вызвать положительные эмоции у ребят в ответ на визуальный образ буквы «К» и на слышимый звук этой буквы; научить с буквой «К» и «О» составлять слоги: прямой и обратный; формировать умение читать слоги.

**Оборудование:** домик-азбука, бумажные овалы жёлтого цвета, на которых написано «КО»; металлическая демонстрационная доска; магнитная азбука с наборным полотном на каждого ребёнка; пластмассовые ведёрки по числу играющих.

**Методика:** приступаем к обучению чтению слова и осознанию смыслового значения этого слова, а также к написанию слова буквами магнитной азбуки.

**Ход игры:** а) *организационный момент.*

Педагог рассказывает ребятам, что к ним пришла новая буква и хочет подружиться.

б) *Основная часть.* Знакомство с буквой.

Ведущий достаёт из домика-азбуки изучаемую букву «К» и показывает детям. В это время заходит ребёнок, одетый в костюм буквы «К». Буква может быть просто напечатана на футболке спереди и сзади.

Ребёнок-буква приветствует детей, говорит, что она буква и звать её «Ка». Она весёлая и очень дружелюбная буква, ей нравится дружить с другими буквами. Песенка у нее: «К-к-к-к-к». Она согласная буква и в её песенке нет голоса. А чтобы её песенка звучала красиво – ей просто надо взять за ручку букву гласную, в чьей песенке есть голос. Буквы дружные, они любят держаться за руки и водить хоровод, при этом напевая свои песенки! Выходит буква «О» (ребёнок, переодетый в костюм буквы), берёт за руку букву «К».

Ведущий спрашивает у детей какое слово получилось у букв? Это сокращение слова «окей». У этого слова несколько значений: «всё в порядке, всё хорошо». Например, «Как ты себя чувствуешь?» – «Ок!»

Дети выкладывают слово «Ок» на наборных полотнах и читают вслух. Ведущий пишет это слово на демонстрационной доске магнитными буквами.

«Теперь, давайте посмотрим какая песенка получится у этих букв, если они поменяются местами? На этот раз у них получилось «КО» (Ко-ко-ко, ко-ко-ко), кто так говорит? (ответы детей). Правильно, курочка!»

в) *Подвижная игра.*

Воспитатель предлагает ребятам превратиться в курочек и поклевать зёрнышки. Для этого он раздаёт каждому игроку по маленькому ведёрку и рассыпает на полу жёлтые овальные бумажные «зёрнышки», на каждом из

которых написано «КО» с обеих сторон. Ведущий озвучивает правила игры: каждый ребёнок должен наклониться и поднять зёрнышко, при этом спеть песенки букв «Ка» и «О», произнести слог «КО» и положить зерно в ведёрко.

Игра оживляется музыкальным сопровождением. По окончании игры воспитатель и его помощники считают сколько зёрнышек в каждом ведёрке. Победителем считается тот, в чьём ведёрке собрано больше всего зёрнышек.

### **«Буквы все от «А» до «Я» наши лучшие друзья» №3**

**Цель:** познакомить детей с буквой и звуком «М».

**Задачи:** развивать мелкую моторику рук; развивать логическое мышление; научить отличать зрительный образ, изучаемой буквы от других зрительных образов букв; формировать умение читать слоги.

**Оборудование:** белые альбомные листы и трафареты, на которых изображены изученные ранее слова, на прозрачном пластике; акварельные краски или гуашь; поролоновые тампончики; футболка с трафаретом буквы «М», для ребёнка-артиста; костюмы для Кая, Герды и Снежной Королевы; цветные разноцветные ленточки 30-40см.

**Ход игры:** а) организационный момент.

На занятие приходят герои из сказки «Снежная королева» Кай и Герда. Они очень обеспокоены тем, что Снежная Королева заколдовала все буквы и слова и просят ребят помочь снять заклинание. Кай и Герда раздают трафареты с изученными на прошлых занятиях буквами и словами: «О», «К», «Т», «Ок», «Ко», «Ток», «Кто», «Кот». После окончания игры, когда ребята раскрасили и прочитали все слова и буквы, Кай, Герда благодарят ребят за помощь.

б) *Подвижная игра* «Разморозжу».

Дети выбирают «Снежную Королеву». Королева догоняет детей и «замораживает». Пойманный выбывает из игры и садится на стульчик. Звучит подвижная музыка.

Оставшийся один ребёнок-победитель получает право взять цветные ленты. Королева убегает, ребёнок её догоняет и побеждает, прикоснувшись к ней яркими лентами и освобождает «замороженных» друзей.

*в) Основная часть.* Знакомство с буквой «М».

Входит ребёнок, на нём футболка с изображением буквы «М».

Ребёнок-буква приветствует детей и рассказывает, что она буква «эМ». Она весёлая и очень дружелюбная буква, ей нравится дружить с другими буквами! А песенка у нее: М-м-м-м. Ребёнок-буква спрашивает ребят, как они думают, гласная она или согласная? Дети говорят, что буква согласная, потому, что голосом её песенка не поётся.

Ведущий предлагает поиграть в игру «Строим пирамиду» с буквой «эМ» и придумать слова, в которых буква «М» находится в начале слова. Ведущий первый протягивает руку и называет слово, например «мыло».

Следующий ребёнок кладёт свою ладонь на ладонь ведущего и говорит слово «муха», продолжая игру. Варианты слов: Маша, мёд, мышка, мишка, матрёшка, муравей, моль, марс, мел, миля, малыш, мелочь, молния, музыка, мурлыка, миг, мир, марш, малина и т.д.

Ведущий предлагает выполнить следующее задание и придумать слова, в которых буква находится в конце слова. Варианты слов: гром, дым, килограмм, бум, там, гиппопотам, дом, живём, грамм, летим, хотим, тарарам, шум, гам, сам, вам, нам, бум, дам.

Следующие задание со словами, в которых буква «М» находится в середине слова. Варианты слов: ромашка, ремонт, лампа, комната, лама, замок, компот, дама, тамада, космос, Дима, компьютер, думаю, жасмин, дума, жимолость, томагавк, космонавт.

Новый этап игры традиционно начинает взрослый, затем по кругу каждый из участников называет слово.

После игры ведущий объясняет, что согласные буквы могут быть глухими, как «Т» и «К» и звонкими, как буква «М». Песенка этой буквы тоже поётся без голоса, однако её хорошо слышно и звучать она может

продолжительное время. Давайте попробуем спеть согласные звуки. Мы познакомились сегодня со звонкой согласной буквой «эМ».

Актёр-буква «М» приглашает своих друзей буквы: «О», «К», «Т». Взрослый выстраивает буквы, составляя из них слово: «Том». Дети читают новое слово и объясняют его значение. Том это имя.

Затем переставляя актёров, педагог просит детей прочитать новое слово: «Ком». Обсуждают, что бывает снежный ком. Из него можно слепить снеговика или играть с друзьями в снежки!

Живые буквы составляют закомые слова, держась за руки, дети читают: «Ток», «Кто», «Кот».

#### **«Буквы все от «А» до «Я» - наши верные друзья» занятие №4**

**Цель:** знакомство с буквой и звуком «А».

**Задачи:** закреплять умение у детей составлять комбинации из букв; закреплять понятие гласные и согласные звуки; формировать навык осмысленного чтения короткого слова; развивать основы логического мышления у детей; развивать умение пользоваться своим телом, как особым инструментом для передачи информации не вербальным способом.

**Методика:** выполнение каллиграфических упражнений в воздухе активизирует все группы мышц, вестибулярный аппарат и кору головного мозга. Следует отметить, что перевод графических знаков и символов в звукобуквенный эквивалент и слияние знаков и звуков интегрирует области восприятия информации. Осознание слова, как единицы речи, распознавание словарного значения слова, проговаривание его вслух объединяет триаду: вижу-слышу-делаю. Таким образом задействуются в активном режиме множественные анализаторы: зрительный, слуховой, речедвигательный, кинестетический и пр.

**Оборудование:** домик-азбука, футболки с изображением букв: «О», «К», «Т», «М», «А» каждой буквы по две футболки; указки: одна учительская – «волшебная палочка» и маленькие «детские» на каждого игрока; колпак или корона волшебника; магнитные наборы, включающие в себя буквы и наборное полотно; воздушные шарики на два-три меньше по количеству, чем самих игроков; таблички со словами.

***Ход занятия:***

*а) основная часть.*

Ведущий достаёт из домика-азбуки букву «А», показывает её детям. В это время в комнату входят две буквы «А». Гости-буквы здороваются с детьми, называют своё имя «А» и поют любимую песенку: «А-а-а».

«Как вы думаете, ребята, гласные мы или согласная?». Дети отвечают, что «А» буква гласная, потому что её песенка хорошо поётся голосом.

Ведущий напоминает детям, что все буквы алфавита дружные и когда они берутся за руки, то получают слова. Буквы выстраиваются в слова:

МАК; ТАК; ТАМ.

МАМА; ТОМА.

Ведущий: «Сегодня мы узнаем, что в одном слове встречаются буквы-тёзки. Например, слово КОК – это повар на корабле;

ОКО – так в старину называли глаз.

КОМОК – то же, что и ком, комок можно сделать из бумаги, (если её смять), из материи, из снега из глины и др.

МОТОК ниток, проволоки, пряжи и др.

*б) Подвижная игра:* «Шар поймай, прочитай, слово нам изображай».

На ковре разбросаны воздушные шары. К каждому шару прикреплена карточка со словом (изученные ранее и сегодня). Под музыку дети двигаются и ловят шарики (шаров меньше, чем ребят!). По сигналу (удар в бубен) музыка останавливается, дети, поймавшие шарик читают своё слово. Выбывает ребёнок, оставшийся без шарика.

*в) Практическая работа* – закрепление изученного: составляем слова из магнитной азбуки и читаем их.

Педагог обращается к буквам-актёрам и просит, чтобы они напомнили какие слова сегодня составляли вместе со своими друзьями-буквами. Дети-буквы выстраиваются в слова. Ведущий выкладывает слово на доске, а дети на своих персональных магнитных наборах.

Далее дети читают слова, при этом указкой в воздухе обводят каждую букву слова. Одновременно с движением кисти руки, выписывающей графические элементы букв, озвучивают каждый звук в слове, что помогает синхронизировать письмо-чтение.

### **Мы волшебники**

**Цель:** закрепить зрительный образ букв (слов).

**Задачи:** учить складывать буквы в слова; развивать тонкую мускульную моторику пальчиков; учить сливать звуки в слог и слово; формировать слово-логическое мышление; закрепить зрительный образ (буквы) слова и последовательности его написания слева направо.

**Оборудование:** костюмы для Кая и Герды; гуашевые краски; поролоновые тампончики; трафареты букв и слов.

**Ход игры:**

*а) организационный момент.*

Кай и Герда рассказывают детям о том, что произошло несчастье: Снежная королева сковала льдом и снегом слова (сначала берём буквы), и они исчезли. Что же делать? Кай и Герда просят ребят помочь расколдовать буквы (слова). Сделать это может только добрый человек, который очень любит буквы и хочет им помочь.

*б) Практическая работа.*

На столах приготовлены шаблоны-трафареты слов (букв), прикреплённых к белой бумаге. Рядом лежит кусочек поролона и для каждого участника игры налита в ёмкость цветная гуашь.

*Правила игры:* Чтобы снять злые чары Снежной королевы с замороженной буквы (или слова) и сделать её видимой необходимо выполнить следующие действия: поролон обмакнуть в гуашь и прижать к листу. Затем убрать верхний лист (трафарет) и прочесть слово (или произнести букву). Только тогда злодейство Холодной королевы перестанет действовать и все буквы оживут.

Дети «расколдовывают» буквы (слова). Сказочные герои Кай и Герда, благодарят ребят за помощь, и, прощаются с ними.

После букв слова берутся сначала простые из 3х букв, затем сложнее из 5-6 букв. По окончании занятия можно устроить выставку для родителей с работами ребят.

### **У моих ног и рук много друзей и подруг**

*Цель:* познакомить детей с изобразительной деятельностью, создать эмоциональный настрой, мотивацию на успех.

*Задачи:* развивать мелкую моторику кистей рук, стоп и пальчиков (на руках и ногах); воздействовать на активные точки ладоней и стоп, активизируя кору головного мозга; через тактильные анализаторы содействовать компенсаторным возможностям ребёнка.

*Оборудование:* плотная бумага или ткань; краски («рисует пальчиками» или сок ягод); поролоновые тампончики; емкости с водой для мытья рук; влажные салфетки.

*Музыкальное сопровождение:* музыкальные композиции с хрустальным перезвоном.



**Методика:** игра помогает выучить название каждого пальца, а также, составляющих кисти и самих пальчиков: фаланги, подушечки, рёбра ладони, ногтевая часть, непосредственно ноготь. Формируются понятия: вверх, вниз, горизонтально, вертикально, над, сверху, снизу, справа, слева. Осуществляется развитие тонкой моторики для формирования навыка письма. Игра учит детей находить выход из проблемной ситуации, преодолевать трудности. Жизнеутверждающий счастливый конец сказки влияет на эмоциональное состояние детей, развивает эмоционально-волевую сферу. Выполнение практического задания позволяет ребятам почувствовать себя соучастниками сказочных событий. В процессе игры развивается фантазия, прививается желание рисовать.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Вступительное слово-сказка: «Волшебные краски».

Далеко-далеко, в Радужной стране волшебников жила-была обычная семья. Мама была доброй феей, папа супергероем и было у них двое деток: старшая девочка Женя, которой только сегодня исполнилось семь лет и мальчик Данилушка, которому было всего три года. На день рождения Жени бабушка-фея принесла в подарок волшебные краски. Все рисунки, выполненные этими красками становились непременно добрыми и оживали. Бабушка подарила такие же краски и Данилушке, но он не умел рисовать и грустил по этому поводу. Рисунки, которые рисовала Женя с друзьями сразу становились живыми. Вокруг было много цветов, воздушных шаров, оживших зверей. Ребята танцевали и рисованные картинке тоже кружились в танце вместе с детьми. Было очень весело.

Пока старшие дети веселились, младший брат сидел в своей комнате один. Когда мама фея зашла в комнату, то малыша не было на месте. Данилушку похитил суперзлодей, чтобы завладеть волшебными красками. Сидит кроха в холодной замке и горько плачет. Ему страшно, скучно и помощи ждать неоткуда. Вдруг он услышал голос бабушки феи: «Не надо унывать, малыш, ведь у твоих ног и рук много друзей и много подруг». Данилушка

вытер слёзы и стал вспоминать, как бабушка учила его рисовать отдельно каждым пальчиком и всей ладонью. Даже цветной след от ступни оставался на бумаге. Данилушка открыл коробочку с волшебными красками и стал оставлять свои отпечатки на полу, на стенах, на столах, на шкафах и на даже на камине в злодейском замке.

Каждый раз, когда мальчик убирал свою руку или ногу с того места, где остались его цветные пятна-отпечатки, они с лёгким звоном отрывались от поверхности и начинали светиться и кружиться в воздухе. Чем больше появлялось отпечатков, тем светлее становилось вокруг!

Данилка радостно напевал: «У моих ног и рук много друзей и подруг!». Отпечатков стало так много, что они, прижавшись к мальчику со всех сторон, смогли поднять его в воздухе и перенести домой. Данилка был совсем ещё мал, но очень добрым мальчиком. Он оставил свои волшебные краски суперзлодею, чтобы все ожившие картинки приносили злодею радость. Вот так суперзлодей стал добрым. А вы, ребята, хотели бы тоже научиться рисовать добрые рисунки?

*б) Практическая работа.*

Подготовить емкости с красками, тампотчики, емкости с водой для мытья рук, влажные салфетки. Педагог помогает детям окрашивать и отпечатывать свои ступни и ладошки в нужные цвета и правильно располагать на бумаге или ткани.

***Техника рисования.***

1. Пятна («Горошки», «Капельки») – отпечаток подушечки одного пальца.
2. Птичка – две кисти рук, прижатых одновременно. Головку дорисовать, отпечатав большой пальчик. Глаза нарисовать подушечкой мизинчика.
3. осьминог («Пятиног») – отпечатывается кисть вниз пальчиками, на её верхнюю часть отпечатываются подушечками пальчиков два глаза и ротик.
4. Лотос с «отражением в воде» – прижать одну ладошку вверх пальчиками, другую вниз пальчиками. Посередине провести указательным пальчиком полоску – это «граница воды».

5. Танцующие куколки, феи, ангелы, эльфы – отпечатать ступню вниз пальчиками, сверху отпечатать большим пальцем ноги головку; на неё подушечками пальчиков руки отпечатать глазки, носик, ротик. По бокам приложить ладони, пальчики соединить вместе, затем растопырить их в стороны – это крылья феи, ангела, эльфа.

6. Маленькое привидение – отпечатать ладошку вниз пальчиками, пальчики соединить вместе, затем растопырить их. В верхнюю часть впечатать подушечками пальчиков глазки и рот.

7. Бабочка – две ладони соединить основаниями отпечатать наружу пальчиками. Пальчики сделать вместе, а затем их растопырить в разные стороны. Желательно нанести несколько цветов краски на одну ладонь, затем соединить ладони и прижать друг к другу, а уже затем печатать бабочку; у неё крылья будут разноцветные и симметрично расположены цвета.

8. Паучок – отпечатываются слегка согнутые ладони с растопыренными пальчиками: бугорки больших пальцев – это туловище, а первые и вторые фаланги мизинчика, безымянного, среднего и указательного – это ноги; первые фаланги большого пальца – это голова; подушечками мизинчиков рисуются глазки.

9. Рыбка-вуалехвостка – отпечатывается ступня ноги горизонтально, затем подушечкой указательного пальчика рисуется глаз. Первыми фалангами указательного и среднего пальца изображаются губки. Затем ладонь горизонтально вверху – плавник, внизу первые фаланги указательного и среднего пальцев отпечатываются тоже горизонтально – это тоже плавик.

10. Клоун с кудрявыми волосами – ступня ноги пальчиками вверх, а подушечками правой руки указательного пальца, отпечатываются глаза, нос и рот.

11. Петушок – отпечатывается полностью ладонь, затем на неё наносится подушечкой указательного пальца правой руки глаз; можно клюв – большой палец покрасить в красный цвет; гребешок – указательный, средний, безымянный и мизинчик тоже красным цветом.

12. Морская звезда – растопырить пальчики на ладошке как можно дальше друг от друга и так приложить к листу. В центре нарисовать глазки, нос, рот. Каждый пальчик – это лучик звезды.

13. Веер – прижать ладонь к листу, затем пальчики на ладони сдвинуть и раздвинуть. Можно краску на ладошку нанести полосками: одни фаланги – красные, вторые – синие и т.д.

14. Дикобраз – слегка растопыренные пальцы одной руки прикладываем к листу вверх пальчиками, растопыренные пальчики другой руки тоже вверх пальчиками приложить сверху (между пальцами первой руки). Затем дорисовать треугольник – мордочку дикобраза вниз или вбок, и нос – отпечаток подушечкой указательного пальца. Затем глазки – отпечатки мизинчиками, (можно один глаз, если дикобраз в профиль).

15. Голова – приложить ладонь и четыре пальца: указательный, средний, безымянный, мизинчик (кисть руки, но без большого пальца) на ладони нарисовать глазки и отверстия для носа (дырочки), можно приложить согнутый указательный палец над глазами, которые отпечатываются подушечкой указательного пальца и нарисовать – отпечатать брови. Ноздри отпечатываются подушечками мизинчика.

16. Лодочка с парусом и флагом – пальцы друг к другу прижаты: указательный, средний, безымянный, мизинчик, а большой оттопырен под девяносто градусов – это мачта. Затем первой фалангой большого пальца со стороны подушечки отпечатать сверху мачты флаг. Далее согнуть четыре пальца (неполный кулак) и вторыми фалангами (указательного, среднего, безымянного и мизинца) поперёк «мачты» отпечатать «парус». Можно указательным пальцем пририсовать внизу лодки волны.

17. Морковка – две ладони сложить и приложить на лист вертикально, вниз пальчиками (рёбра ладони). Это сама морковь оранжевого цвета. А сверху приложить любую из ступней вертикально вверх пальчиками – это ботва моркови зелёного цвета.

18. Сердце – кисти рук основаниями сложить и приложить на лист, пальчики, прижатые друг к другу слегка согнуть и соединить два мизинчика в области ногтей и ребром отпечатать на лист или на влажный песок.

### **«Кай, Герда и Солнышко»**

**Цель:** научить детей дифференцировать слова женского и мужского рода, (среднего).

**Задачи:** обогащать словарный запас; развивать фантазию.

**Оборудование:** демонстрационная доска; магнитные изображения девочки, мальчика и солнышка; таблички со словами.

**Ход игры:** а) *Организационный момент.*

Ведущий сообщает детям, что к ним сейчас придут гости. По наводящими вопросами дети отгадывают, что это герои из сказки «Снежная королева» и вспоминают сюжет сказки.

б) *Основная часть:*

Звучит музыка, в помещение входят Кай и Герда герои сказки. Они просят помощи у детей в решении головоломки, которую загадала Снежная королева. Иначе дети не смогут освободиться от ледяного плена. Нужно разделить слова между Каем и Гердой.

Ведущий предлагает разделить доску пополам вертикальной линией. Сверху на одну половину прикрепляет картинку девочки, а на другую картинку мальчика. Затем ведущий объясняет, что девочка символично обозначает Герду, а мальчик – Кая. На столе в коробке находятся картинки слов. Педагог берёт в руки первую попавшуюся картинку (мужского или женского рода), показывает её детям и спрашивает: «что это?» (например, книга). Дети отвечают: «Книга». Герда, радостно восклицает: «Книга! – Она моя! Книга – девочка и я девочка! Книга женского рода!». Прикладываем картинку на первой половине доски. Аналогичные действия проводятся со всеми картинками из коробки. Например, «Карандаш – он мой, карандаш мальчик,

значит слово «карандаш» мужского рода, разместим картинку на второй половине доски.

Сказочные герои при помощи ребят и педагога распределяют все слова – картинки женского и мужского рода. Среди картинок дети находят «лишние слова», которые нельзя отнести ни к существительным женского рода, ни к словам мужского рода. Взрослый напоминает детям, что ледяную злодейку победить не просто и предлагает вспомнить, что каждый год с весной холодную снежную зиму побеждает солнышко!

Воспитатель перераспределяет место на демонстрационной доске – выделяя третью среднюю колонку для «солнышка» и прикрепляет картинку с изображением солнца. Педагог объясняет детям, что солнышко ни женского, ни мужского рода, а где-то посередине, и относится к среднему роду. Значит, оставшиеся «лишние» слова можно разместить в колонке, где «солнышко».

Для ребят, которые уже приступили к изучению букв, под картинками записать слова, озвучивающие эти картинки.

*Дом задание:* вслушиваться в окружающую речь (в разговор взрослых, в реплики по телевидению, на улице и т.д.) и размышлять над тем, какого рода слова звучат в речи людей?

### «С Незнайкой на луну»

**Цель:** научить детей порядковому счёту от «1» до «10» и обратному отсчёту с «10» до «1».

**Задачи:** развивать произвольное внимание у игроков; развивать эмоциональную сферу для эффективности усвоения обучающего материала; развивать координацию движений; обогащать словарный запас новыми словами и понятиями.

**Оборудование:** костюмы для ведущих: Знайка и Незнайка; доска демонстрационная; пластиковые магнитные цифры.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Ведущий предлагает детям отгадать какие герои сегодня придут в гости. Эти гости любят приключения и часто сами в них попадают. Кто может вспомнить кто жил в Солнечном городе? (Во всех играх, где приглашаются гости-актёры, можно использовать куклы. Они могут быть ростовыми, перчаточными, марионетками, либо использовать пальчиковый театр).

*б) основная часть.*

Под музыку входят герои из Солнечного города Незнайка и Знайка. Незнайка приглашает детей отправиться с ним на Луну! Он рассказывает о том, что однажды уже летал со своими друзьями, он тогда отправился в приключение забравшись на воздушный шар. А теперь они вместе со Знайкой построили ракету! Траекторию полёта ракеты в космосе должны рассчитать учёные-математики, иначе ракета может потеряться в бесконечном пространстве и никогда не вернуться домой. Старт начинается с десятисекундного отсчёта готовности. После чего следует обратный отсчёт, по окончании которого ракета отрывается от земли.

Незнайка просит помочь со взлётом и посадкой взрослого ведущего. Ведущий отдаёт команды и поясняет новые слова. Знайка и Незнайка выполняют все действия вместе с детьми, помогают тем, кому задание оказалось сложным.

Ведущий: «Проверить готовность к полёту!»

Незнайка, Знайка и дети: «Есть, проверить готовность к полёту!»

Ведущий: «Проверить исправность пульта управления!» (показывает, как руками ощупывает воображаемый пульт).

Дети: (повторяя движения ведущего) «Есть, проверить исправность пульта управления».

Ведущий тем временем поясняет, что пульт управления – это бортовой компьютер, непосредственно связанный с наземной станцией управления полётом. Все системы на корабле и на станции работают синхронно, одновременно. Это необходимо на случай нештатной ситуации, связанной с поломкой на ракете. В этом случае её полётом будут управлять с земли, и

ракета тогда всё равно вернётся на землю. Чтобы экипаж корабля перед стартом работал быстро, чётко и слаженно, для этого управляющий полётом даёт команды под счёт (ведь время на подготовку ограничено).

Ведущий: «Один! Приготовится и занять места на борту корабля!»

(Ребята подбегают к стульчикам, расставленным для занятия)

Дети: «Один! Есть, занять места на борту корабля!»

Ведущий: «Два! Надеть скафандры!»

Дети: «Два! Есть, надеть скафандры!»

Ведущий объясняет, что скафандр – это специальный комбинезон, который защищает космонавта от неблагоприятных условий космоса. А также подаёт кислород, чтобы дышать, потому что в космосе воздуха нет. (Тем временем дети изображают как они надевают воображаемые скафандры).

Ведущий: «Три! Надеть шлемы и пристегнуть их к скафандру!»  
(поясняет, что пристёгивать шлемы необходимо для большей герметизации, чтобы все детали одежды космонавта не пропускали воздух).

Дети: «Три! Есть, надеть шлемы и пристегнуть их к скафандру!»

Ведущий: «Четыре! Надеть перчатки!» (поясняет, что перчатки защищают человека от агрессивной среды).

Дети: «Четыре! Есть, надеть перчатки!»

Ведущий: «Пять! Пристегнуть ремни!» (поясняет, что в космосе нет ни воздуха, ни земного притяжения. Приходится летать по воздуху. За пультом управления надо следить поэтому очень важно пристёгиваться)

Дети: «Пять! Есть, пристегнуть ремни!»

Ведущий: «Шесть! Положить руки на пульт управления и посмотреть в мониторы!»

Дети: «Шесть! Есть, положить руки на пульт управления и посмотреть в мониторы!»

Ведущий: «Семь! Проверить запас топлива на панели управления!»

Дети: «Семь! Есть, проверить запас топлива на панели управления!»



Ведущий: «Восемь! Посмотреть на приборах какая температура за бортом?» (поясняет, что температура, которая находится снаружи за пределами кабины называется «температурой за бортом»).

Дети: «Восемь! Есть, посмотреть какая температура за бортом!» (все действия, на которые отдан приказ ведущим дети выполняют с воображаемыми предметами).

Ведущий: «Девять! Сверить часы на борту корабля с часами на станции!»

Дети: «Девять! Есть, сверить часы на борту корабля с часами на станции!»

Ведущий: «Десять! Положить руку на кнопку «Пуск»! Нажимаем пусковую кнопку только по команде: «Пуск!».

Дети: «Десять! Есть, положить руку на кнопку «Пуск»! Есть, нажать кнопку только по команде: «Пуск!».

Ведущий: «Предстартовая готовность! Начинаем обратный отсчёт». (ведущий называет числа в обратном порядке, а дети вторят ему эхом).

Ведущий: «Пуск! Нажать кнопки!» (дети произносят утрированный звук «Р-р-р-р-р» при этом вращают руками перед собой).

Ведущий: «Полетели!»

Дети: «Полетели!» (музыкальное сопровождение)

(ребята изображают невесомость, сидя на стульчиках и под музыку выполняя хаотичные движения).

Ведущий: «Прилунились!» (ведущий рассказывает о том, что Луна по размерам намного меньше Земли, поэтому она так сильно не притягивает, как планета Земля).

Знайка решает показать детям опыт и достаёт два магнита большой и маленький и железяку. Сказочный герой прикладывает железку сначала к одному магниту и с усилием отрывает, затем те же манипуляции проделывает с другим. Педагог предлагает каждому желающему попробовать проделать этот опыт.

Ведущий: «Внимание! Внимание! Всем приготовиться! Предстоит высадка экипажа корабля на лунную поверхность! Один! Отстегнули ремни!»

Дети: «Один! Есть, отстегнуть ремни!» (при этом выполняют все необходимые действия с воображаемыми предметами).

Ведущий: «Два! Посмотреть в мониторы!»

Дети: «Два! Есть, посмотреть в мониторы!»

Ведущий: «Три! Проверить какая температура за бортом?»

Дети: «Три! Есть, проверить, какая температура за бортом!»

Ведущий: «Четыре! Проверить направление ветра!»

Дети: «Четыре! Есть, проверить направление ветра!»

Ведущий: «Пять! Проверить силу ветра!»

Дети: «Пять! Есть, проверить силу ветра!»

Ведущий: «Шесть! Дать задание роботу взять образец почвы!»

Дети: «Шесть! Есть, дать задание роботу взять образец почвы!»

Ведущий: «Семь! Дать роботу задание узнать состав почвы!»

Дети: Семь! Есть, дать задание роботу узнать состав почвы!

Ведущий: «Восемь! Включить все наружные лампы освещения!»

Дети: «Восемь! Есть, включить все наружные лампы освещения!»

Ведущий: «Девять! Отключить автоматическую герметизацию люка!»

(непонятные слова попутно объясняет педагог).

Дети: «Девять! Есть, отключить автоматическую герметизацию люка!»

Ведущий: «Десять! Спустить трап!»

Дети: «Десять, есть, спустить трап!»

Ведущий: «Включена автоматика обратного отсчёта готовности.

Внимание! Повторяем» (дети повторяют за педагогом обратный отсчёт).

Ведущий: «Разрешено покинуть космический корабль!»

Дети: «Есть, покинуть космический корабль».

*в) физкультминутка.*

Открываются воображаемые люки. Космонавты выходят на лунную поверхность, спускаясь по воображаемому трапу, высоко поднимая ноги в

колених. Ведущий в это время вновь напоминает игрокам о том, что Луна меньше Земли и поэтому притяжение лунное меньше земного. Шаги на Луне получаются длинными, прыжки высокими. Дети под музыку бегают и прыгают по «лунной поверхности», высоко поднимая ноги. После физминутки возвращаются на космический корабль.

Для более старшего возраста можно организовать встречу с местными жителями «лунянами». Лунные хозяева могут угощать, прилетевших к ним землян, (понарошку) лунным молоком с лунными лакомствами, повести на лунную экскурсию. Затем ребята-земляне приглашают своих новых друзей в гости к себе на родную планету Земля.

*г) Заключительный этап игры.* Возвращение исследователей космоса на землю. Возвращаются из полёта по той же схеме, как стартовали с земли. (При повторе закрепляется порядковый счёт в возрастающей и в убывающей последовательности.

### **«Мы ходили в гости»**

**Цель:** развитие речи у детей.

**Задачи:** формировать у детей умения грамотного построения предложений; формировать умения связывать предложения в упорядоченный рассказ; обогащать словарный запас; развивать культуру общения.

**Оборудование:** «Казан судьбы» и «корзина ошибок», бумажные фишки для каждого игрока индивидуального цвета, призы и подарки.

**Ход игры:** а) *Организационный момент.*

Вступительное слово. Беседа о дружбе, о подарках, о праздниках, о дне рождения. Освещаются вопросы: кто ходит в гости? зачем ходят в гости? почему люди любят приглашать гостей? После этого ведущий объявляет, что сегодня будем играть в игру «Мы ходили в гости».

**Методика.** Каждому игроку выдаётся коробочка с секретом – это маленькие лотерейные билеты-фишки с подарком. За каждую рассказанную

историю вручается билетик, чем больше билетиков, тем больше подарков. При этом нужно быть вежливыми и внимательными. Кто будет перебивать, тот пропускает ход и лишается подарка. В центре помещения стоит большой котёл «казан судьбы», в который будут опускаться билетики-фишки после каждого рассказа. Ведущий заостряет внимание ребят на том, что у каждого игрока фишки своего цвета, чтобы не перепутать. Какого цвета фишек окажется в казане больше, тот считается победителем игры. Ему достаётся главный приз. Остальные фишки тоже будут разыграны и получают свои призы.

*б) Основная часть:*

Ведущий приглашает участников занять места на ковре, располагаясь по кругу вокруг чугунного казана. Педагог предлагает представить, что все они понарошку побывали друг у друга в гостях, и рассказать, что из этого получилось.

Первым начинает ведущий. Он берёт в руки свою фишку и произносит предложение: «Я была в гостях у Марины, мы пили чай и ели конфеты». Опускает свой билетик в казан. Следующим рассказывает свою историю ребёнок, рядом сидящий с воспитателем по кругу и т.д.

Когда очередь снова доходит до ведущего, он произносит предложение более сложное и распространённое. Например, «Я ходила в госте к Мише в воскресенье, мы запускали в небо бумажного змея». Далее речевой марафон продолжается по кругу.

*в) Музыкальная пауза.* Ведущий объявляет, что первый гейм завершён, разрешён перерыв (физминутка или подвижная игра). Затем все фишки-билетики подсчитывают, награждают победителя.

### **«Художники на необитаемом острове»**

**Цель:** развитие у детей фантазии в изобразительной деятельности.

**Задачи:** развивать мелкую моторику пальцев через рисование пальцами.

**Оборудование:** краски для рисования пальцами; влажный песок и влажная глина, рулон бумаги или обоев.

**Методика.** Рисование пальцами на бумаге с добавлением песка и глины. При этом развивается тактильная чувствительность кончиков пальцев, совершенствуется мелкая моторика рук и пальчиков. Свободное творчество увлекательно, оно влияет на развитие чувства цвета, возникновение положительных эмоций и желания поделиться своей радостью, творческим удовлетворением со взрослым посредством вербального общения.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Вступительное слово-сказка «Художники на необитаемом острове»

Жили-были художники. Любили они путешествовать. Во многих странах побывали. Писали художники красивые картины и были знаменитыми во всём мире. Получили однажды художники из Америки приглашение на участие в художественной выставке. Они не раздумывали и отправились в путь. На каком виде транспорта они могли отправиться? (варианты детей: на самолёте, на поезде, на корабле, на дирижабле...).

б) подвижная игра.

Ведущий: «Решение принято, смелее вперёд!» (дети игровыми движениями под музыкальное сопровождение изображают выбранное средство передвижения).

Ведущий: «Вдруг поднялась сильная буря и наш (самолёт, поезд, корабль..) потеряли управление и художники оказались на берегу необитаемого острова. Вместе с нашими друзьями вода вынесла на остров и краски художников. Но кисточки и альбомные листы – всё это кануло в морскую пучину. Один художник заметил, что, краски смешались с водой и песком и оставили на песке причудливый след. Он радостно воскликнул: «Эврика! Мы не будем скучать на этом, удалённом от всего мира острове! Мы будем – рисовать!» К нему подошли другие художники и увидели красивый цветок на песке. Художников заинтересовала эта идея и они принялись рисовать свои картины прямо на морском берегу. Рисунки получились такие красивые и

замечательные, что они любовались своими творениями. На необитаемом острове, благодаря художникам, появились рыбы, осьминоги, русалки и крабы, замок, рыцари и большая черепаха, огромный дворец и добродушный дракон, морские звёзды и добрая фея. Так много всего яркого и красивого, что всего не перечислить. Неутомимые художники создавали всё новые и новые рукотворные шедевры!

Однажды в небе художники увидели вертолёт, который, сделав круг над островом, приземлилась неподалёку от неунывающих товарищей. Из вертолёта вышли члены экипажа и несколько спасателей. Спасатели сказали, что художники своими рисунками облегчили задачу поисковой экспедиции, ведь вокруг много необитаемых островов. Яркие рисунки подсказали, где искать людей. Так художников спасли, а их рисунки сверху накрыли стеклянным куполом, чтобы проплывающие мимо туристы могли любоваться их творчеством».

*в) практическая работа.*

Ведущий предлагает детям рисовать на бумаге краской, смешанной с песком, водой и глиной. Рисовать можно ладонями, пальцами, косточками пальцев, кулачками, ступнями ног. Использовать музыкальное сопровождение.

*г) Итог игры.*

Педагог объявляет, что сегодня состоится открытие арт-выставки. Уже пришли посетители. (Можно привести ребят, не участвовавших в игре). Каждый автор представляет свою картину и рассказывает, что на ней изображено.

### **«Капля раз, капля два»**

**Цель:** расслабление мышц гортани и голосовых связок.

**Задачи:** учить детей передавать заданный ритм; совершенствовать умение дифференцировать «звуки», «слоги», «слова»; развивать метроритм речи, формировать умение согласовывать слова и движения.

*Ход игры:*

а) Обыграть текст движениями.

Капля раз, капля два.

Кисти рук собраны в «каплю».

Одна рука вверх, другая вниз

Капли падают едва.

Кап, кап, кап, кап.

Капля падает, кисть раскрывается.

Кап, кап, кап, кап...

Стали капельки бежать,

Капля каплю догонять

Кап, кап, кап, кап,

Кап, кап, кап, кап.

б) Проговорить ритм стихотворения на звук «А», ритмично притопывая носком правой ноги:

А-а-а, а-а-а.

А-а-а-а-а-а-а.

А-а-а-а.

А-а-а-а и т.д.

в) Проговорить ритм стихотворения на слог «Та», выделяя ударение:

Та-та-та, та-та-та.

Та-та-та-та-та-та.

Та-та-та-та.

Та-та-та-та и т.д.

г) Проговаривать ритм стихотворения слогами: безударный – плавный мягкий звук «А», ударный – слог: «Та»

А-а-та, а-а-та.

Та-а та-а та-а та.

Та-та-та-та.

Та- та-та-та

д) *подвижная игра.*

Ведущий предлагает всем встать в круг и взяться за руки. Дети поют песенку дождя и идут хороводом по кругу. Участник в центре круга идёт противходом и показывает кистями рук, как капают капли.

### «Волшебное ожерелье»

**Цель:** создание условий для вербального общения с детьми.

**Задачи:** формировать у детей умение дифференцировать части речи: существительные, глаголы, прилагательные (пока не называя их таковыми); активизировать пассивный словарь; научить выделять из общего частное; развивать фантазию, воображение, абстрактное мышление; совершенствовать тонкое мускульное чувство пальчиков при удерживании бусин; научить правильно задавать вопрос и находить искомую часть речи (не называя части речи).

**Оборудование:** на каждого игрока по три шкатулочки-коробочки разного цвета; крупные бусинки соответствующие цвету коробочек; коробочка нейтрального цвета, в ней помещены вперемешку все бусинки по пять каждого цвета на каждого ребёнка.

На столах для каждого ребёнка приготовлены четыре шкатулочки: три разноцветных пустых и одна белая ли бежевая с перемешанными бусинками.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Вступительное слово-сказка «Ожерелье юной феи».

Жила-была на свете одна прелестная юная фея. Молва о её красоте облетела в округе все волшебные страны. Все волшебники и чародея спешили подарить юной феи свои дары. Гном привез в дар милой феечке целый сундук дорогих камней. Волшебница из соседней страны подарила белоснежную карету с настоящими живыми крыльями. Эльфы подарили волшебное ожерелье. Все бусинки в украшении были собраны из разных мест. Голубого цвета бусинки были взяты с неба, а желтые из солнечного луча. Зелёного цвета бусинки росли в траве, а красного цвета на ветке с ягодами. Синего цвета



бусинки лежали на берегу реки. Ожерелье получилось превосходным и обладало удивительным даром. Если надеть ожерелье на шею, то можно услышать волшебные сказки и былины. День и ночь не расставалась маленькая фея со своим любимым подарком.

Прознала об этом злая колдунья. Посланный по приказу колдуньи чёрный кот подкрался к юной фее, и когда девочка хотела его погладить он разорвал на её груди волшебное ожерелье. Разноцветные бусинки разлетелись в разные стороны.

*б) Практическая работа:*

Ведущий предлагает детям помочь собрать ожерелье для феечки, чтобы девочка была снова весела. Ожерелье было волшебным и состояло из слова-бусинок. Прежде чем начать собирать ожерелье необходимо разложить слова-бусинки по цветам, каждый цвет в свою коробочку.

В красную коробочку нужно выбрать слова-бусинки красного цвета, которые обозначают кого-то или что-то. Мы можем к этим словам задать вопрос: ты кто? или что это?

Например, ты кто? – Девочка.

Это что? – Цветок.

Это кто? – Крокодил.

Это что? – Дерево.

Кто первый выберет бусинки красного цвета, тот будет победителем в первом туре игры и получит маленький приз. Слова можно придумывать в соответствии с тематическим планированием.

Ведущий предлагает заполнить шкатулочку голубого цвета, в которую будем складывать голубые слова-бусины, которые отвечают на вопрос: Ты какой? Ты какая? Вы какие?

Например, какая? – голубая. Какая? – холодная. Какой? – прозрачный. Какая? – пушистая. Какие? – серебристые.

Далее складываем желтые бусинки – слова-действия, которые могут рассказать о том, кто, что делает, делал или собирается делать. Например,

Катя, ты что делаешь? Катя отвечает – стираю. Ваня, ты что будешь делать?

Ваня: буду кататься на роликах.

в) *Итог игры.* Когда рассортирована последняя бусинка, игра считается оконченной. Подводятся итоги, раздаются призы.

### **«Школа волшебников»**

**Цель:** познакомить детей с буквой «Т».

**Задачи:** развивать фантазию, воображение, абстрактное мышление, связную речь; развивать мелкую моторику рук; учить читать, сливая звуки согласный и гласный, и приставной согласный.

**Оборудование:** домик-азбука; ткань; пластиковые указки на каждого игрока; металлические наборные полотна и магнитная азбука на каждого участника; демонстрационная доска.

**Методика:** сказкотерапия, элемент волшебства обостряют восприятие детей. Подвижные игры-физминутки помогают долгое время удерживать память участников в активном состоянии.

**Ход занятия:** а) *организационный момент.*

Беседа по пройденному материалу. Вспоминаем песенки-звуки букв «О» и «К» по отдельности, затем сливаем звуки в маленькие слова: «ОК» и «КО».

б) *основная часть:*

Переходим к знакомству с новой буквой: «Т». Ведущий говорит, что дети попали в настоящую школу волшебников. Если они будут очень внимательными, то, к концу занятия сами смогут творить настоящие чудеса!

На столе у воспитателя подготовлен домик-азбука, накрытый тканью и коробочка с буквами. К домику вплотную придвинута металлическая демонстрационная доска. Под музыку в помещение входит буква-персонаж: «Т». Ребёнок-актёр говорит имя новой согласной буквы «Тэ». Она весёлая, умеет дружить и любит петь песенки! Песенка у буквы «Тэ» тихая, и поётся она

так: «Т-т-т». Чтобы песенка зазвучала, надо букве «Тэ» взять за руку и подружиться с гласной буквой.

Дети зовут свои знакомы буквы «О» и «Ка» прийти на помощь. Заходят буквы (дети актёры). «Тэ» просит своих друзей-букв помочь ей петь красивые песенки. Первой становится буква «Тэ», за ней – «О», и последней пристраивается буква «Ка».

Педагог комментирует: «Буквы взяли за руки и запели: «Ток» (слово поётся нараспев, при этом надо хорошо и чётко проговаривать все буквы, составляющие слово). Воспитатель объясняет, что по проводам бежит электричество, а по-другому можно назвать его «током». Из-за того, что в проводах есть ток, мы делаем щелчок по выключателю, и загорается свет в лампочке. Ведущий, выкладывает на наборном полотне слово: «Ток». Дети хором читают: «Ток».

Педагог рассказывает о том, что ток, как полезен для человека, так и опасен (короткая информация об опасности).

*в) практическая работа:*

Взрослый предлагает всем участникам игры открыть свои наборные полотна и написать магнитными буквами слово «Ток». В настольных наборах у малышей всего три буквы: «Т», «О», «К».

Когда с заданием справились все, педагог говорит, что сейчас они волшебники и им вручается волшебный инструмент – волшебная палочка. Педагог рассказывает как правильно держать в руке волшебную палочку, как обводить в воздухе буквы и произносить волшебное заклинание, то есть читать слово: «ток». Дети выполняют задание.

Затем буква «Тэ» просит, чтобы её друзья поменялись местами, ей очень хочется спеть новые песенки. Персонажи-буквы меняются местами и получается слово «Кто?». Ребята вместе с буквами читают нараспев слово: «Кто?»

Ведущий предлагает игрокам поискать комбинации с перемещением в поисках нового слова. После предложенного варианта буквы встают в слово «Кот». Ребята вместе с буквами читают нараспев слово: «Кот?»

Ведущий предлагает ребятам продолжить урок в школе волшебников и составить из букв «К», «О», «Т» магнитной азбуки слово «кот». Убедившись в том, что все справились, взрослый выкладывает слово на своей магнитной доске для проверки правильности написания слова.

На следующем этапе дети будут, как самые настоящие волшебники работать с могущественным инструментом магов! Ведущий предлагает взять в руки волшебные палочки и написать в воздухе слово «кот» и сказать его нараспев.

*г) физминутка.*

Волшебство продолжается и детям предлагают самим превратиться в котиков. Под музыку дети ползают на четвереньках по ковру, перекатываются на спинку, «умываются» лапами.

### **«Снежная лавина»**

**Цель:** развивать у детей скорость мышления, фантазию, воображение.

**Задачи:** обогащать словарный запас детей; преодолеть скованность, застенчивость; тренировать внимание и память игроков.

**Ход игры:** *а) организационный момент.*

Педагог рассказывает о снежной лавине, что она бывает в горах, когда верхний слой снега рыхлый (не достаточно твёрдый). Лавина начинается от громкого слова, от брошенного камня, от порыва ветра и т. д., затем стремительно обрушивается, что её уже никому не остановить. Она сметает всё на своём пути. Потом снежный поток замедляет свой стремительный бег, останавливается.

*б) основная часть.*

Ведущий предлагает игрокам превратиться в грозную лавину. Для этого надо будет придумывать слова и сразу их произносить. Могут одновременно говорить несколько человек громко, можно кричать, петь слова голосом. Ведущий озвучивает тему, на которую ребята будут придумывать слова и первый называет слово. Затем включаются остальные дети. Сначала участники называют слова по кругу, потом могут выкрикивать все вместе. Когда лавина слов иссякнет можно подвести итог, сделать замечания, поощрить самых активных, кто назвал больше слов, кто назвал самые редкие и необычные слова.

### «Танцующий зоопарк» №1

**Цель:** закрепить знания о животных.

**Задачи:** согласовывать движения с началом и окончанием звучания музыки; дифференцировать анатомические понятия: глазки, ушки, хвостик, грива и т.д.; развивать фонетический и фонематический слух; совершенствовать речевой аппарат детей; выделять особенные признаки животных.

**Оборудование:** фигурки или картинки животных; музыкальные инструменты; элементы костюмов животных.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Дети входят в помещение и рассматривают фигурки или картинки животных и по желанию выбирают себе одного животного.

б) основная часть.

Ведущий: «Сегодня мы познакомимся с животными. Знакомиться будем по кругу, начнём с самого грозного представителя льва, которого выбрал Алеша. Расскажи кто ты такой?».

Ребёнок от первого лица рассказывает всё, что он знает о животном: «Я лев живу в пустыне, у меня большая семья. Я – царь зверей! Меня все боятся, потому что я охотник».

*Варианты ответов детей:*

Я зайчик. Я живу в лесу. Люблю морковку и капусту, а также ем травку и кору деревьев. Я маленький и беззащитный, а потому я всех боюсь.

Я верблюд, ещё называют меня кораблём пустыни, потому что я могу долго идти по раскалённому песку. Я могу долго не пить и не есть. Питаюсь я колючим растением - верблюжьей колючкой.

Я слон. Я живу большой и дружной семьёй. Я очень умный и выносливый. Я помогаю людям в их работе. Питаюсь я листьями и фруктами.

*в) подвижная игра.*

После знакомства все «звери» заводят хоровод под музыку. На сигнал музыкального инструмента (бубен, коробочка) ведущий говорит: «Пусть выйдет в круг и покачает головой тот, у кого есть хобот» (в круг выходит ребёнок, у которого в руках игрушка слона). Остальные дети должны догадаться по движениям и по заданию, что за животное перед ними и громко крикнуть: «Слон!». Игра продолжается. Ведущий: «Пусть выйдет в круг, присядет и попрыгает тот, кто умеет жить на суше и в воде! (в круг выходит ребёнок с фигуркой лягушки в руках).

Ведущий может так же акцентировать внимание ребят на признаках, касающихся группы животных, например:

- Пусть похлопают в ладоши все, кто живёт в лесу!
- Попрыгайте на месте те, у кого имеются усики!
- Покружитесь на месте те, у кого есть хвостики.

### **«Нити чародея»**

**Цель:** познакомить детей с техникой рисования «ниткография».

**Задачи:** развивать мелкую моторику кистей рук и пальчиков, мускульные чувства; тренировать у детей зрительно-двигательную координацию, зрительное восприятие; развивать воображение, ассоциативное мышление.

**Оборудование:** акварельные краски (гуашь); вода; альбомные листы; нитки на каждого игрока 15–20 см.

**Методика:** для использования техники «Ниткография» необходимо взять нитку 15–20 см. Для первого знакомства достаточно одной нитки, а для последующих встреч лучше брать две, три нитки для окрашивания их в разные цвета. Способ окрашивания нитей: складываем нить пополам, оба конца нити держим одной рукой. Затем начинаем с той стороны, где нить согнута петелькой, помогая себе палочкой, опускать этот конец в краску гуашь или акварель (часть нити, которая непосредственно в руке должна остаться не окрашенной). После этого достаём нить и выкладываем на листе бумаги, помогая себе палочкой. Когда все три нити, окрашенные в разные цвета, оказываются выложенными на листе бумаги, сгибаем лист пополам. Затем, одной рукой прижимаем лист, а другой вытягиваем нити за неокрашенные концы. Когда нити извлечены, лист бумаги разворачиваем. Рассматриваем получившееся изображение, включаем фантазию, дорисовываем карандашами или красками.

**Ход игры:** а) организационный момент.

Вступительное слово-сказка: «Никита в гостях у чародея».

Пришёл как-то Никита в гости к волшебнику. Смотрит и видит вокруг баночки, колбочки с разноцветными жидкостями. Чародей волшебник понял, что мальчику интересно и решил показать ему премудрости чародейства. Соединив жидкость голубого цвета и порошок жёлтого, в склянке получилась паста зелёного цвета. Смешав красную жидкость с синим порошком, получилась краска фиолетового цвета. Затем чародей взял моток ниток и опустил его в сосуд с красной краской, другой моток в сосуд с фиолетовой краской, третий моток в сосуд с зелёной краской. Потом чародей положил разноцветные мотки на лист бумаги и перепутал их. Следы от нитей оставили на бумаге фантастические картины.

б) практическая работа.

Ведущий напоминает, что в руках у детей волшебные нити и картинки должны получиться тоже особенные, фантастические. После того как картины получились, ведущий предлагает внимательно их рассмотреть и увидеть

возможно какую-то фигуру, черты лица, животное, насекомое, пейзаж, и т. д. Определить каких деталей не хватает, дорисовать, чтобы картина имела законченный вид.

По окончании практической части каждый ребёнок даёт словесное описание своей картине.

*в) подвижная игра.*

Дети выбирают двух участников на роли главных героев: Никиту и чародея. Остальные участники изображают «нити». Для игры участники выстраиваются в два паровозика, руками держат за талию впереди стоящего. Во главе каждого паровозика главные герои Никита и чародей, которые должны догнать крайнего ребёнка. Каждый раз, как удаётся поймать край «нити», герои «отрывают» этот кусочек «нити» и уводят его на стульчик. Пойманный ребёнок выбывает из игры. Игра завершается, когда все «нити» оказываются на стульчиках.

### **«Бильярдные шары»**

**Цель:** совершенствовать фонематический слух игроков; речевой аппарат.

**Задачи:** развивать ориентацию в пространстве, дифференцировать звуки и их последовательность в слове, развивать сообразительность, быстроту реакции, находчивость, пополнять словарный запас играющих.

**Оборудование:** футболки с изображением букв, палочка-указка «Волшебный кий».

**Ход игры:** а) *вступительное слово-сказка:* «В стране бильярдных шаров».

Жили-были на свете костяные белые шары. Были они дружной сплочённой командой и каждый день собирались вместе на игре в бильярд. Главным во всех турнирах был тренер по имени Кий. Бывало, заденет он одного из шаров, да шепнёт ему заветное словечко, а тот уже бежит к своим друзьям-товарищам и пятнает по пути всех. Вот уже и другие ребята-шары продолжают эту эстафету и не забывают передавать всем встречным наказ



старшего друга-наставника. Самый шустрый, кто добирался до лузы становился победителем.

Однажды шарам надоело просто так носиться по столу, и они решили придумали интересную игру. Они нарисовали на себе синим мелом буквы алфавита. «Мы будем бегать и составлять слова!» – решили друзья бильярдные шары и поспешили рассказать идею своему тренеру Кию. Тренер идею одобрил и говорит: «Теперь перемещаться по полю вы будете не как попало, у вас будет цель! Я придумаю слово и вы будете задевать те шары, на которых написаны буквы этого слова. Когда вы встанете все в ряд, то все зрители смогут прочитать слово, которое я задумал!»

А вы, ребята, хотели бы тоже поучаствовать в такой игре?

*б) подвижная игра.*

Дети-шары выстроены плотным треугольником в центре игрового поля. Ведущий-тренер Кий произносит громко слово, указкой (волшебным кием) показывает на игрока, на котором изображена первая буква, названного слова. Первая «буква» разворачивается к остальным игрокам спиной и толкает их. Дети разбегаются по игровому пространству хаотично и останавливаются. Затем бильярдный шар-первая буква бежит и толкает плечом участника, на котором вторая буква слова. Эти же действия продолжают и остальные участники до последней буквы слова.

После выполненных действий каждая «буква» занимает место друг за другом на начерченной линии на полу пока слово не составит целиком. Затем болельщики читают составленное слово и определяют последовательность букв в слове.

Можно играть в две команды. Слово составляют обе команды одинаковое.

Вариант №2, когда определённое слово тренер-Кий шепчет на ухо первому игроку, которого он пятнает, а тот уже разносит это слово по игрокам, как эстафетную палочку. Этот вариант игры рекомендуем для развития

фонематического слуха. Зрители видят только финальный результат – слово, составленное из бильярдных шаров.

### «Чудесные бусинки»

**Цель:** научить детей составлять схему предложения и читать по схеме.

**Задачи:** формировать у детей навык понимания связи слов в предложении; развивать у детей фантазию и воображение; развивать мелкую моторику кистей рук и пальцев.

**Оборудование:** пластмассовая игла; верёвочка-жгут; бусины разного цвета (каждый цвет бусинок находится в отдельной коробочке одинаковой с ними по цвету); кукла-фея, наряженная в зелёное платье с крыльями.

**Ход игры:** а) сказка-зачин «Приключения Золотого Лучика».

Жил-был на свете Золотой Лучик. Ни одного дня не проходило у него без приключений. Родился наш герой в день зимнего солнцестояния и был ещё совсем малышом. Мир казался ему таким прекрасным и удивительным, что лучик без конца засматривался на всё вокруг.

Зимние дни самые короткие в году, а потому и лучики гуляют не долго и рано укладываются в свою светозарную кроватку. Уже вечерело и наш приятель спешил скорее попасть к себе домой, но вдруг услышал как кто-то тихо плачет.

«Кто это может быть? – подумал Лучик, – Я не могу бросить попавшего в беду! Зимой опасно долго оставаться одному, вокруг холод и снег!». Опустив свой взгляд на землю, спасатель заметил маленькую фею размером с бабочку. Прозрачно-зеленоватые крылышки феи вздрагивали от холода, а распущенные волосы были покрыты снегом. Лучик присел на покрасневшие ладошки несчастной и стал отчаянно дышать на них своим тёплым дыханием, от всего сердца желая их согреть.

Наконец фея улыбнулась, распахнув свои огромные глаза.

«Как тебя зовут?» – спросил Золотой Лучик.

«Я – Эля!» – тихо ответила фея.

«Что ты здесь делаешь зимой, да ещё в лёгком платье? Ты же могла замёрзнуть и погибнуть» – взволнованно сказал Золотой лучик.

«Одна маленькая девочка перестанет верить в волшебство, если я не подарю ей на Новый год волшебные бусы. Я нанизывала разноцветные хрустальные бусины на ниточку, но налетела вьюга».

Только сейчас Золотой Лучик заметил несколько разноцветных бусин, нанизанных на нитке возле ног Эли.

«У меня есть друзья – это дети. Они добрые, ловкие и умелые. Летим скорей!». Лучик подхватил крошечную малышку и они полетели к ребятам.

Ведущий: Ребята, зеленоволосая фея ждёт нашей помощи. Поможем Эле совершить доброе волшебство?

*б) практическая часть.*

Ведущий показывает детям как собирать ожерелье. Он произносит предложение и набирает на иголочку бусины. Например, «В лесу живёт медведь». Дети повторяют действия, нанизывая бусины и проговаривая каждое слово в предложении.

Затем взрослый объясняет, что слова в предложении можно переставлять, но при этом изменяется смысл предложения. Например, если в предложении «Вова испугался волка» поменять местами слова «волк» и «Вова» (меняет бусинки) что получилось? Дети читают схему: «Волк испугался Вову». (Дети смеются).

Ведущий снова набирает на иголочку бусины и произносит предложение: «Паук маленький, а лошадь большая». Игроки повторяют действия педагога и проговаривают предложение. Теперь меняем местами бусины «лошадь» и «паук». После того как новое предложение «составилось», педагог предлагает ребятам прочитать то, что получилось после перестановки бусинок-слов. Дети читают: «Паук большой, а лошадь маленькая».

На следующем этапе занятия педагог нанизывает на ниточку бусины молча и просит ребят отгадать какое предложение «спрятали бусинки»? Дети

повторяют действия за педагогом, составляя схему предложения и озвучивают каждый свою версию.

**Методика:** при составлении и при прочтении предложения дети трогают бусины пальцами рук, развивая при этом тактильные ощущения и мелкую моторику. Цвет коробочек и бусин остаётся прочно «привязан» к части речи. Связь цвета и части речи остаётся неизменным. У ребёнка вырабатывается прочный условный рефлекс: бусинка и коробочка определённого цвета – это определённая часть речи. При составлении предложений по схеме из бус, задействуются анализаторы: зрительный, тактильный, кинестетический, речедвигательный и слуховой.

### **Богатыри-невидимки**

**Цель:** научить детей понимать значение предлогов и использовать их в своём активном словаре.

**Задачи:** обогатить словарный запас детей, совершенствовать навык связной речи, развивать фантазию игроков.

**Оборудование:** металлическое панно; рисованные панорамы, прикрепляемые на металлическое панно: дом с двориком и детской площадкой, лес с полянкой и речка с берегами; карточки с предлогами; фигурки зверей на магните (зайчик, белочка, гусеница, бабочка, котёнок, ёжик, мальчик, девочка, пчёлка, птичка, волк, лиса, и др.).

**Ход игры:** а) организационный момент.

Вступительное слово сказка: «Богатыри-невидимки»

В одном могучем древнем лесу жили лесные жители и огромные богатыри-великаны. Никто их видеть не мог, так как были они невидимками. Каждый из обитателей леса знал невидимых богатырей и мог попросить их о помощи просто позвав по имени! Невидимки-богатыри были добрыми предлогами и являлись по первому зову. Убегают, например, зайчик от лисы и кричит: «Через!». Вмиг является на зов предлог-невидимка «Через». «Через

полянку!» – продолжает заяц. Предлог бережно берёт зайчишку, поднимает и переносит через полянку, и он спасён!

Правда и волк мог воспользоваться помощью невидимых великанов, но богатыри-невидимки добрые, всегда стоят на стороне слабых. Например, потребует к себе серый разбойник невидимого помощника, чтобы догнать длинноухого и позовёт: «За!». Появляется богатырь, а волк ему: «За зайцем!». Невидимка понесёт волка, но не очень быстро, чтобы зайчишка успел скрыться от преследования.

Или белочка наберёт полные лапки грибов, ягод, да шишек и зовёт: «В!». Тут же является богатырь-невидимка «В», берёт он белочку на руки, а она добавляет: «В дупло!» – и вмиг доставляет невидимка белочку в дупло к её малышам.

Однажды случилась беда и все лесные жители забыли как звать богатырей-невидимок. Позвал заяц предлог «В!». Явился к нему богатырь-помощник, взял на руки малыша и ждёт дальнейших указаний «В дерево!» – продолжает серый. На самом-то деле Заяц просто хотел за деревом спрятаться. Невидимка- предлог поднял зайца, да и посадил в дупло к белочке с бельчатами.

Еще с ёжиком произошла нелепая ситуация. Нужно было ему через ручей перейти, но забыл имя предлога и зовёт: «Под! Под ручей!». Подошёл к нему великан по имени «Под», который под землёй ходит, под водой, под мостами, под облаками. Опустил богатырь невидимый ежонка под ручей, вот страху-то колючий натерпелся! Наглotalся воды несчастный ежик, насилу до берега добрался!

Решил лесной народ, что так дело не пойдёт. Нужно, чтобы богатыри-невидимки показали всем лицом. Тогда их все запомнят и не забудут. Выступил вперёд медведь и заревел: «Эй! Богатыри невидимые! Под! Над! Через! Из-за! Из-под! А! Да! За! Около! Между! И все остальные, которых я не назвал! Все идите сюда! К вам дело есть!»

Послышался шорох невидимых фигур, и трава примялась под многочисленными большими невидимыми ступнями. От полянки повеяло могучей силищей, это явились на зов богатыри-предлоги. Постепенно образы великанов становились видимыми и лесные жители увидели на рубахе каждого великана-предлога вышитое имя. Теперь было невозможно забыть их имена! Их можно увидеть и прочитать.

С тех пор в сказочном лесу на главной полянке появилась новенькая школа, где звери изучают имена своих помощников предлогов и правила русского языка, чтобы грамотно говорить и писать.

Ребята, хотели бы тоже подружиться с предлогами-богатырями?

*б) практическая часть.*

Ведущий рассказывает детям, что такое предлоги? Предлоги – это самые короткие слова, которые помогают подружиться отдельным словам, чтобы получилось красивое предложение. Например, «Цветы растут на клумбе», где маленькое слово «на» – это предлог. Предлоги бывают разные. Сейчас мы с ними познакомимся поближе.

Детям показывают макет или сюжетную картинку с объёмными элементами: пенёк, дерево, дом, чтобы можно было прятаться «за», выглядывать «из-за», вылезать «из-под», перепрыгивать «через». Ведущий прикрепляет к доске карточку с названием предлога, например, «на». Берёт в руки предмет, которым будет манипулировать, например, бабочку и озвучивает действия: бабочка села на цветок. Затем обращается к играющим с вопросом: «Где сидит бабочка? Дети отвечают: «Бабочка сидит на цветке!».

Взрослый меняет предлог, например, на «над» и говорит: «Теперь бабочка взлетела над цветком», – при этом переносит бабочку на сюжетной картине выше цветка.

Если детям понятен ход игры, то манипулировать предметами они могут самостоятельно. По ходу игры переходить от простых предлогов к сложным. Озвучивать предлоги можно хором, даже если дети не умеют читать. Целостное визуальное восприятие слова запоминается надолго.

в) *подвижная игра* «Предлоги-богатыри».

Ведущий предлагает каждому игроку выбрать имя предлога и объясняет их значение. Например: «Ваня, ты будешь предлогом-богатырём по имени «Через». Ты будешь перешагивать через кубики на «полянке». Ребёнок выполняет задание (перешагивает), при этом проговаривая вслух: «через красный кубик, через зеленый кубик и т. д.»

Следующему игроку педагог говорит: «Ты предлог-великан «Около». Ты будешь ветром и махать ленточкой около дерева.

Следующий может быть предлогом «Под» и пролезть под мостиком или под столиком, под стулом...

Кто-то станет предлогом «По» и стучать по столу, по батарее, по стене, по барабану и т. д.

В дальнейшем варианты действий дети могут придумывать сами. Можно провести игру «Кто и что делает?», в которой имя предлога нужно узнать по его действиям.

### **Заколдованные картинки**

**Цель:** учить детей составлять слова.

**Задачи:** развивать мелкую моторику рук и пальцев; развивать тактильную чувствительность у детей; воспитывать чувство взаимовыручки, дух команды у участников игры; тренировать в счёте в пределах десятка; учить распознавать грибы: съедобные и несъедобные.

**Оборудование:** пять мешочков с пластмассовыми буквами (ровно по количеству букв в слове: мак, дом, дуб, кот, жук); на каждого игрока по одной объёмной карточке с изображением предмета из разнородного материала, например,

1) Цветок (мак) – искусственный цветок пришить к ткани, которую прикрепить к плотной карточке.

2) На пенопласте выложить контур домика (дом) булавками с пластмассовыми головками.

3) Гипсовый или глиняный барельеф дерева (дуб).

4) На пластинку из оргстекла приклеить маленькую фигурку пластмассового котика (кот).

5) На дощечку наклеить бархатную бумагу, на неё прикрепить (приклеить) резиновую или пластмассовую игрушку божьей коровки или др. (жук).

На каждого играющего по коробочке узкой и длинной с невысокими краями для выкладывания слова из пластмассовых букв одной строкой. Это устройство чрезвычайно удобно для составления слова из объёмных букв с завязанными глазами, опираясь при том только на тактильные свои ощущения. Буквы из такой подставки не выпадут. И их удобно ощупывать-узнавать сенсорно.

Корзиночки по количеству игроков. Грибы картинки или игрушки: съедобные и несъедобные до десятка на каждого ребёнка.

Музыкальные записи для сопровождения: песня «Руде-руде-руде-рык, а по-русски рыжик». Произведения В.А. Моцарта.

*Ход игры. а) вступительное слово-сказка: «Лесная избушка».*

В одном небольшом селе жили-были дети. На летние каникулы из города погостить к бабушке приехал один мальчик. Ребята быстро сдружились. Однажды они пошли в лес за грибами. Идут Саша, Витя, Толик, Маша и Ванечка по лесу под каждый кусток заглядывают. Да только кроме сыроежек ничего не встречается. Так деревце за деревце, кустик за кустик, стали появляться грибы и большого размера. Лес стал густым, и белоствольные березоньки уступили место соснам. Вокруг как рассыпанные лакированные деревянные пуговицы всюду под ногами маслята. Старательно собирали дети в свои корзинки дары леса.

Долго ли, коротко ли шли ребята, только лес вокруг становился всё гуще, всё загадочнее. Идти по нему было с каждым шагом труднее.



Тут Маша спросила: «А мы доберёмся домой до вечера?». Старший Саша ответил: «Не переживай, если мы не успеем до позднего вечера добраться до дому, то найдём избушку охотников. Её построили для тех, кто не успевает до темноты добраться до дому.

Вдруг, деревья будто живые, расступились, и дети оказались на залитой солнцем поляне. По середине поляны стояла чудо-избушка вся из золота, серебра и разноцветных камней. Тем временем двери загадочной избушки сами собой открылись. На детей пахнуло ароматом свежесдобленного хлеба, сладким запахом мёда, варенья и шоколада. Дети ощутили острое чувство голода, так как давно не ели. Как только дети оказались внутри чудной избушки дверь за ними захлопнулась сама по себе и защёлкнулась на замок.

На самом деле это была избушка Бабы-Яги. Тут пленники услышали тоненький голосок маленькой серой мышка, которая жила в избушке у бабы-Яги.

«Я знаю, как можно снять заклятье коварной колдуньи и выбраться из избушки!

Нужно на ощупь отгадать что за предмет находится в мешке. Затем буквами выложить слово, обозначающее предмет. Если правильно отгадать все пять слов и сделать это одновременно, то колдовство разрушится и ребята смогут выбраться из заколдованной избушки.

Всё оказалось так как сказала мышка, беда только в том, что не все дети из команды грибников умели читать и писать.

Ребята, поможем детям справиться с колдовством Бабы-Яги?

*б) практическая часть.*

Участникам завязывают глаза. Детям необходимо узнать предмет в мешочке, ощупав его руками. Затем буквами выложить слово в объёмной коробочке.

*в) подвижная математическая игра «В лес по грибы».*

На ковре разложены картинки или игрушки грибов съедобных и не съедобных. Необходимо собрать в корзинку только съедобные грибы. Игра

проводится под песню «Руде, руде рык, а по-русски рыжик» или на усмотрение педагога.

По окончании песни заканчивается игра. Каждый участник считает собранные грибы в лукошке. Побеждает тот, кто собрал больше всех съедобных грибов, дал правильное им название и верно сосчитал.

#### *Вариант №2*

Проводится аналогично, но имеются некоторые усложняющие элементы. В наборе с буквами есть лишние буквы у каждого игрока, которые должны остаться в мешочке.

#### *Вариант №3*

В наборе букв ровно по количеству слов, зашифрованных в объёмных картинках, но буквы все ссыпаны в один мешочек. Если ошибётся один, то и другие не смогут правильно выполнить задание. Поэтому ребята должны работать сообща (воспитывается чувство взаимовыручки, команды).

Можно использовать игру на тематических занятиях, когда в одном мешочке муляжи овощей или фруктов, животных, транспорт и т.д. Во втором мешочке набор букв к муляжам.

### **«Игра в снежки»**

**Цель:** прививать у детей интерес и любовь к буквам и чтению.

**Задачи:** закреплять у детей знания о составе слова и связи букв в слове; формировать понятия «буква» – это я сам, а «звук» – это моя песенка; развивать у детей умение работать в команде; формировать в игре чувство соперничества и толерантности.

**Оборудование:** футболки с буквами по количеству участников; две «волшебные палочки» - указки для командиров двух команд-«волшебников»; две короны или колпака для «волшебников».

**Ход игры** а) организационный момент.

Ведущий сообщает детям, что сегодня состоится соревнование «Игра в снежки». Чтобы играть в снежки нужно сначала сделать снежный ком, а потом его бросить друг в друга! Можно спросить кто из ребят уже играл в снежки зимой с друзьями?

Затем любым способом (считалка, жребий) выбирают в каждой команде командира-«волшебника» или «Фею». Участники делятся на команды, придумывают название команде и определяют чья команда начнёт игру первой.

*б) основная часть.*

Первый ход делает выбранная команда. Командир-«волшебник» называет слово, например, «МАК», показывает «волшебной» палочкой на игрока команды, который в футболке с буквой «М». Этот игрок бежит в центр. К нему бегут навстречу игроки, на футболках которых буквы «А» и «К». Игроки встречаются и обнимаются. Так получился первый снежный ком.

После этого дети-буквы, взявшись за руки в правильном порядке, чтобы получилось заданное слово, произносят звуки нараспев. Участники первой команды пропевают слово «МАК». Держась за руки, дети-буквы бегут во вторую команду.

Второй команде надо «слепить» ответный «снежок», бросить его в команду-соперницу, заменив одну букву, чтобы получилось другое слово. Участники второй команды предлагают и оговаривают все версии. Затем принимается командное решение, после чего одну букву в слове «МАК» меняют на другую. Буквы снова берутся за руки и произносят звуки нараспев. Участники второй команды пропевают новое слово, например «ЛАК». Так получился второй ответный снежный ком.

Выбывший из слова ребёнок-буква становится членом другой команды. Игра продолжается.

Для примера разберём возможную трансформацию слова за время игры: «МАК» - «МАЛ» - «МЕЛ» - «СЕЛ» - «ЛЕС» - «ЛИС» - «РИС» - «РИМ» - «МИР» - «МИГ» - «МАГ» - «ШАГ» - «ШАР» - «ПАР» - «ПИР» - «ЖИР» - «ЖАР» - «ЖАК» - «КОЛ» - «ЛОМ» ...

## «Паровозик Дуду»

**Цель:** учить детей делить слова на слоги.

**Задачи:** учить детей считать количество слогов в слове; познакомить детей с ударными и безударными гласными, с мягким и с твёрдыми согласными.

**Оборудование:** картинка паровозика с «лицом»; вагончики по типу «кармашков»; таблички со слогами.

**Методика:** вагоны различаются по цвету: синие – твёрдый слог, зелёный – мягкий слог, красный – ударный слог. Слог-слияние и слог-присоединение тоже могут отличаться по цвету – это зависит от того, какую тему рассматривают на занятии. На первом занятии педагог пользуется вагончиками разного цвета, не объясняя причин для различия. На втором или третьем занятии осуществляется деление слов на слоги, при этом следует акцентировать внимание ребят на различный цвет вагончиков. В последующих играх, проговаривать какой цвет будет у вагончика и почему.

**Ход игры** а) *вступительное слово-сказка:* «Паровозик Ду-ду»

Жил-был маленький нарисованный паровозик по имени Дуду. Была у паровозика заветная мечта, он мечтал перевозить пассажиров! Но так как паровозик был нарисованным его вагончики были настолько крохотными, что они не могли вместить даже одного настоящего рыжего лесного муравья.

Однажды на день рождения к паровозику нежданно-негаданно явился настоящий волшебник! Паровозик рассказал волшебнику о своей мечте.

«Я думаю, мы легко осуществим твою мечту! – успокоил паровозика волшебник, – у каждого из пассажиров есть имя, кличка, псевдоним, фамилия. Их можно написать на листе бумаги. Вагончики у тебя слишком маленькие и слово целиком не входит. Но, это не беда! Слово можно поделить на части!

Предположим твоё имя можно поделить на две части Ду-ду и перевезти в двух вагончиках. А если разделить слово «паровозик» на части получится четыре части: па-ро-во-зик, значит потребуется целых четыре вагончика!».

«Ура! Меня можно перевезти двумя и четырьмя вагончиками! Я тоже буду путешественником! – восторженно закричал Дуду.

«Милый друг, я думаю самое время объявлять посадку на поезд! – загадочно улыбаясь, предложил паровозику волшебник и громко сказал, – объявляется посадка на поезд до станции «Мечта». Чтобы приобрести билетик нужно в кассе назвать своё имя, и вам выдадут столько билетиков, сколько частей в вашем слове».

На платформе появились пассажиры и провожающие. Заботливые проводники размещали отъезжающих по местам, согласно документам:

Так СЛОН – занял всего один вагон.

МУ-ХА – два вагончика.

СО-БА-КА – три вагончика.

КРО-КО-ДИЛ – три вагончика.

СО-РО-КА – три вагончика.

ЧЕ-РЕ-ПА-ХА – целых четыре вагончика!

А также и багаж пассажиров:

КЕЙС – занял один вагон,

СУН-ДУК – два вагона,

РЮК-ЗАК – два вагончика,

ЧЕ-МО-ДАН – целых три вагона!

б) Практическая работа:

Педагог обращается к ребятам с предложением помочь паровозику разместить по вагончикам пассажиров и их багаж. Дети делят слова на части (слоги), ритмично проговаривают и помогают сопровождать речь звучащими жестами (хлоп, топ, шлёп). Слова могут соответствовать комплексно-тематическому планированию недели, например, животные, транспорт, одежда, мебель и др.

Например, тема «Домашние животные».

Собрались в путешествие кошачья семья: кот, кошка и котёнок.

Папа КОТ – занял один вагончик,

Мама КОШ-КА – два вагончика,

Сынок КО-ТЁ-НОК – целых три вагончика.

С ними вместе в дорогу собрались соседи по двору.

Папа ПЁС – разместился в одном вагончике,

Мама СО-БА-КА – заняла три вагончика заняла,

их сынок ЩЕ-НОК – разместился в двух вагонах.

*в) подвижная игра: «Паровозик».*

Ведущий предлагает отправиться в путешествие на весёлых паровозиках.

Один паровозик был скорый и ехал быстро: «Чух, чух, чух, чух», второй был экскурсионный и ехал неспеша: «Ду – ду!». Дети делятся на две команды, выбирают главный локомотив, встают друг за другом. Топающим шагом дети двигаются под музыку в разном темпе и приговаривают.

Импровизированный паровозик «едет» как по прямой, так и с заворотами «змейкой» по всему свободному пространству помещения. Направление движения выбирает главный ребёнок-«локомотив».

### **«Лесенка к соловьиному домику»**

**Цель:** совершенствовать устный счёт: сложение и вычитание.

**Задачи:** научить игроков работать в паре, согласовывая свои действия с товарищем; развивать вербальную коммуникацию; развивать диалоговую речь; воспитывать этикет общения.

**Оборудование:** магнитная демонстрационная доска; разлинованные листы с изображением дерева и скворечника на каждого участника; фломастеры; носилки, карточки-буквы.

*а) вступительная беседа о птицах.*

Ведущий задаёт детям вопросы: с какими птицами приходилось вам встречаться в природе? Попробуйте перечислить знакомых птичек. Чем отличаются перелётные и неперелётные птицы? Все ли птицы бывают певчими? Какие птицы считаются домашними и какие дикими? Какие домики строят птички? Бывает ли, что помогают люди диким птицам в строительстве их дома? Как такие домики называются?

*б) сказка.*

Жил-был на свете соловей. Он был великолепным певцом и учителем пения и сольфеджио. Сегодня у него особенный день! Знаменитый на всю округу певец-соловей пригласил всех на свой домашний концерт, который состоится прямо в его доме-гнезде. Соловушка будет выступать вместе с учениками-щеглами и со своими голосистыми соловьятами. Хор подготовил разнообразную программу.

Ведущий: «Музыканты-исполнители и нам прислали приглашение! Вот только незадача, лесенки в соловьином домике нет, не предусмотрена проектом, да пернатым артистам она не к чему. Нужно решение проблемы!»

Ведущий предлагает детям построить лестницу и для начала произвести расчёты и составить чертёж.

*в) практическая работа.* Игра «Мы – архитекторы!»

Ведущий предлагает ребятам побывать в новой роли архитекторов. У педагога на магнитной доске разлинованной в клеточку прикреплено нарисованное дерево со скворечником. Птичий домик находится почти у верхней кромки доски.

У каждого ребёнка приготовлены разлинованные в клеточку листы с рисунком дерева и птичьим домиком. Взрослый объясняет, что прежде, чем что-то строить, надо сначала составить чертёж. Этим занимаются архитекторы. Сейчас мы займёмся оставлением чертежа лесенки.

Ведущий фломастером отмечает точкой клеточку, которая находится напротив основания домика и спрашивает детей:

«С какой цифры начинается счёт?»

Дети хором отвечают, что с цифры один. Ведущий выводит единицу и обводит эту клетку уголком (наподобие ступеньки). Под первой ступенькой, отступив в право одну клеточку, ведущий снова ставит точку. Догадливые дети сами подсказывают воспитателю, что эту точка «два». Ведущий ставит цифру два и соединяет уголком-ступенькой первый уголок.

Дети дублируют действия педагога на своих листах с написанием цифр и рисованием ступенек. Когда все десять ступенек нарисованы игроки считают их вслух и шагают по ним указательным и средним пальцами: один, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять. – всё! Лесенка готова!

Педагог предлагает подняться по лестнице вверх и посчитать её. Дети ведут отсчёт в обратном порядке, проговаривая вслух каждое последующее число от десяти. После одобрения проекта можно приступить к строительству макета лестницы.

*г) подвижная математическая игра: «Мы – строители!» .*

(игра проводится под звучащую песенку со словами: «Раз дощечка, два дощечка – будет лесенка. Раз словечко, два словечко – будет песенка!»)

Дети делятся парами. Каждой паре выдаются импровизированные носилки из картона или пластика. Задача ребят собрать как можно больше строительного материала для будущей лесенки. На каждой дощечке-карточке с обратной стороны написаны буквы: «Л», «Е», «С», «Е», «Н», «К», «А». Таких наборов должно быть по количеству пар. Под музыку игроки в парах собирают карточки и переносят их в отведённое место.

После выполнения задания ведущий обращает внимание игроков на то, что все дощечки помечены буквами и раскрывает детям тайну. При правильной постройке из карточек должно получиться слово «Лесенка». Если собрать все карточки, на которых есть эти буквы, то лесенки выйдут у игроков одинаковой высоты.

Дети анализируют, сравнивают, обмениваются карточками, ищут необходимые слова для составления в своей паре: «ЛЕСЕНКА» (на доске



написан образец слова). Когда все карточки, необходимые для строительства собраны, каждая пара игроков составляет искомое слово и озвучивает его.

д) *концерт*. Исполнение знакомых песен.

### **Заключение**

В последние годы отмечается научный и социальный интерес к развитию детей на основе естественной интеграции детской деятельности и детских игр. Мировая педагогика доказывает, что развитие детей в условиях психологической поддержки, в ситуации успешности и принятия детской инициативы создают условия для будущего успешного человека и общества, в котором он будет жить. Учёные считают принципиально важным, что педагогическое взаимодействие необходимо связывать с особенностями творческой деятельности, проявлением творчества, функционирования «творческого человека». Рассматривается вопрос о «ином» подходе к обучению и воспитанию ребенка с использованием эмпирического опыта ребёнка, свободомыслия, свобододействия на специально организованных занятиях творчества. При этом главным принципом педагога становится воспитание у детей креативного мышления, желание поиска и мотивации к познанию.

Развивающие игры, представленные в данном сборнике, можно рассматривать как элемент собственно коррекционной программы. Коррекционная направленность упражнений заключается в том, что организация жизненного пространства детей в условиях включения в него эмоционально-речевой среды задействуют в активном режиме множественные анализаторы: зрительный, слуховой, речедвигательный, кинестетический и прочие, что является залогом успешной деятельности, творческого развития детей и социализации ребёнка в будущем.

Планируемые результаты совместной деятельности педагога и детей ориентированы на развитие целого комплекса интегрированных качеств личности ребёнка: развитие основ логического мышления, развитие быстроты

реакции, слуховых представлений, развитие координации движений, ориентации в пространстве, чувства ритма, памяти, развитие эмоционально-волевой сферы, тактильно-энергетической, а также зрительно-логической.

### **Список литературы**

1. Абдуллаева Е. Сенсорно-двигательные игры для детей раннего и младшего дошкольного возраста / Е. Абдуллаева // Дошкольное воспитание. – М., 2010, №8. – С.101-110.
2. Амонашвили Ш. А. Размышления о гуманной педагогике / Ш.А. Амонашвили. – М.: Просвещение, 1996. – 494 с.
3. Безрукова В. С. Интеграционные процессы в педагогической теории и практике / В. С. Безрукова. – Екатеринбург, 1994. – 152 с.
4. Безрукова В. С. Интеграционные процессы в педагогической теории и практике / В.С. Безрукова. – Екатеринбург, 1994. – 152 с.
5. Браткова М. В. Коррекционное обучение и развитие детей раннего возраста в играх со взрослым [Электронный ресурс]: учебное пособие / Браткова М. В., Закрепина А. В., Пронина Л. В. – Электрон. текстовые данные. – М.: ПАРАДИГМА, 2013. – 128 с.
6. Волков Г. В. Этнопедагогика: Учеб. для студ. средн. и высш. пед. заведений. –М.: Издательский центр «Академия», 1999. – 168 с.
7. Галянт И. Г. Принципы художественно-творческого воспитания дошкольников / И. Г. Галянт // Начальная школа: плюс до и после. – М.: Изд.дом «Красная звезда», 2009. – №12, С.23-30.
8. Галянт И. Г. Художественно-эстетическое развитие в решении проблем инклюзивного дошкольного образования / И. Г. Галянт // Научно-методическое обеспечение оценки качества образования – Челябинск, РЦОКИО, 2018. – №2(5), с.109-113.
9. Герасимова А. С. Энциклопедия развития и обучения дошкольника / А. С. Герасимова. – СПб.: Издательский дом «Нева», 2005. – 352 с.

10. Засорина Л. Н. Речевое развитие детей 2-8 лет [Электронный ресурс]: методики. Учебно-игровые материалы / Засорина Л. Н., Беляковская Н. Н., Макарова Н. Ш. – Электрон. текстовые данные. – СПб.: КАРО, 2013. – 144 с.
11. Иванов В. Г. Теория интеграции образования / В. Г. Иванов. – Уфа: РИО РУНМЦ МО РБ, 2005. – 172 с.
12. Ильина Т. А. Сказкотерапия в работе с детьми с расстройствами аутистического спектра / Т. А. Ильина, С. А. Виноградова // в сборнике: психологическая студия Сборник статей студентов, магистрантов, аспирантов, молодых исследователей кафедры прикладной психологии ВГУ имени П.М. Машерова. под ред. С. Л. Богомаза, В. А. Каратерзи. – Витебск, 2016. – С. 93-94.
13. Интеграция образовательных областей как средство организации целостного процесса в дошкольном учреждении: коллективная монография под редакцией Л. В. Трубайчук. – Челябинск: ООО «Рекпол», 2011. – 158 с.
15. Исханова С. В. Игротерапия в логопедии: артикуляционные превращения: Логопедическое пособие для родителей и педагогов / С. В. Исханова. - Рн/Д: Феникс, 2013. – 45 с.
16. Как научить детей любить Родину: Руководство для воспитателей и учителей (Программы, конспекты уроков и занятий, методические рекомендации по предмету «Народная культура» / Авторы-сост. Ю.Е. Антонов, Л. В. Левина, О. В. Розова, И. А. Щербакова. М.: АРКТИ, 2003. – 168 с.
17. Килпатрик В. Метод проектов. Применение целевой установки в педагогическом процессе / В. Килпатрик. – Ленинград, Изд-во: Брокгауз и Барон, 1025. – 44 с.
18. Киселева М. В. Арт-терапия в работе с детьми: Руководство для детских психологов, педагогов, врачей и специалистов, работающих с детьми / Киселёва М. В.– СПб.: Речь, 2006. – 160 с.
19. Казиник М. С. Тайны гениев / М. С. Казиник. – М.: Издательство Новый Акрополь, 2011.– 500 с.

20. Кирьянова Р. А. Игры со словами для развития речи [Электронный ресурс]: картотека игр для детей дошкольного возраста. Пособие для логопедов, воспитателей и внимательных родителей / Кирьянова Р.А. - Электрон. текстовые данные. - СПб.: КАРО, 2010. – 176 с.
21. Лопухина И. С. Логопедия – речь, ритм, движение / И. С. Лопухина. – СПб.: Дельта, 1999. – 256 с.
22. Матейова З. Музыкотерапия при заикании / З. Матейова, С. Машура. – Киев: Вища школа, 1984. – 303с.
23. Микляева Н. В. Фонетическая и логопедическая ритмика в ДОУ: пособие для воспитателей и логопедов / Н. В. Микляева, О. А. Полозова, Ю. Н. Родионова. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 112 с.
24. Михайленко Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. М.: Линка-Пресс, 2009. – 96 с.
25. Морозова С. С. Развитие речи у аутичных детей в рамках поведенческой терапии. Аутизм: Методические рекомендации по коррекционной работе / Под ред. С. А. Морозова. М., 2002. – С. 120-151.
26. Народная педагогика в экологическом воспитании дошкольников: пособие для специалистов дошкольного воспитания / Сост. С.Н. Николаева. – Издательство «Мозаика-синтез», 2010 с.
27. Никитина А. В. Занятия с детьми 5–6 лет по развитию речи и ознакомлению с окружающим миром [Электронный ресурс] / Никитина А. В. – Электрон. текстовые данные. – СПб.: КАРО, 2011. – 176 с.
28. Новоселова С. Л. Игра дошкольника: учебное пособие / С. Л. Новоселова. – М.: Просвещение. 1980. – 286 с.
29. Песталоцци И. Г. Книга для матерей / И. Г. Песталоцци. – М.: Издательский дом «Карапуз», 2009. – 240 с.
30. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

31. Разумный В. А. Интегративная педагогика: обретенный смысл / В. А. Разумный. – М.: Педагогика, 2000. – 74 с.
32. Сидорчук Т. А. Технология составления творческих текстов по картине: пособие для преподавателей и студентов педагогических учебных заведений / Т. А. Сидорчук, А. Б. Кузнецова. – Челябинск, 2000.
33. Скоролупова О. А. О комплексно-тематическом принципе построения образовательного процесса в дошкольном образовании / О. А. Скоролупова, Н. В. Федина // Дошкольное воспитание. – 2010. – № 5.
34. Стародубова Н. А. Теория и методика развития речи дошкольников: учеб. пособие / Н. А. Стародубова. – М.: Академия, 2006.
35. Тимофеева Е. Ю. Пальчиковая гимнастика / Е. Ю. Тимофеева, Е. И. Чернова. – СПб.: КОРОНА принт; М.: Бином-Пресс, 2006. – 128 с.
36. Тихеева Е. И. Развитие речи детей (раннего и дошкольного возраста). – М.: Просвещение, 1981. – 256 с.
37. Ушакова О. С. Методика развития речи детей дошкольного возраста: учеб. пособие / О. С. Ушакова, Е. М. Струнина. – М., 2003.
38. Филатова Л. В. Поликультурное воспитание детей дошкольного возраста в современных условиях развития общества /Л. В. Филатова // Сборник материалов ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». – 2015. – С. 56-62
39. Харунжев А. А. Интеграция в образовании: теория и практика / А. А. Харунжев. – Киров: изд-во ВТГУ, 2003. – 96 с.
40. Хохлов Н. Г. Интегрированная система обучения в высшей школе за рубежом / Н. Г. Хохлов. – М.: МАСИ, 1990. – 111 с.
41. Швайко Г. С. Игры и игровые упражнения по развитию речи / Г. С. Швайко. – М.: Айрис-пресс, 2008. – 176 с.
42. Шипицына Л. М. Азбука общения: развитие личности ребенка, навыков общения со взрослыми и сверстниками /Л.М. Шипицына, О. В. Заширинская, А. П. Воронова, Т. А. Нилова. – СПб.: Детство-пресс, 2008.

43. Щербакова Т. Н. Игры с пальчиками / Т. Н. Щербакова. – М.: Издательский Дом «Карпуз», 1999. – 10 с.

43. Эльконин Д. Б. Психологическое развитие в детских возрастах : избр. психол. тр. / Д. Б. Эльконин; под ред. Д. И. Фельдштейн. – М.: Ин-т практ. психологии, 1995. – 414 с.

44. Эмоциональное развитие дошкольника: пособие для воспитателей детского сада / А.В. Запорожец; под ред. А. Д. Кошелевой. – М.: Просвещение, 1985. – 176 с.

45. Янушко Е. Помогите малышу заговорить / Е. Янушко. – М.: Теревинф, 2008. – 232 с.

46. Яшина В. И. Теория и методика развития речи детей: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / В. И. Яшина, М. М. Алексеева; под общ. ред. В.И. Яшиной. - 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательский центр «Академия», 2013.

Учебное издание

Галянт Ирина Геннадьевна,  
Белова Наталья Николаевна

Развиварики. Интегрированное развитие детей дошкольного возраста

Учебно-методическое пособие

Редактор  
Е.Ю. Никитина

Корректор  
Н.В. Глухова  
Компьютерная вёрстка  
В.М. Жанко

План выпуска 2020 г. Подписано в печать 14.10.2020 г.  
Формат 60\*84/16. Бумага для множительных аппаратов.  
Печать на ризографе. Гарнитура Times New Roman.

Уч.-изд листов

Тираж 500 экземпляров. Заказ № .

Оригинал-макет изготовлен

в Южно-Уральском научном центре

Российской академии образования

454080, г. Челябинск, проспект Ленина, 69, к.502

Телефон: (351) 216-56-55

Отпечатано в типографии

Южно-Уральского гуманитарно-педагогического университета

454080, г. Челябинск, проспект Ленина, 69

Телефон: (351) 216-56-16



Галянт Ирина Геннадьевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории, методики и менеджмента дошкольного образования Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. Соавтор программы «Радуга», имеет свыше 100 публикаций Основные направления научной деятельности: целостное и гармоничное развитие ребёнка в музыкально-творческом процессе; арт-терапевтические возможности интеграции искусств в психолого-педагогическом сопровождении детей с ОВЗ.



Белова Наталья Николаевна, учитель начальных классов, логопед. Является руководителем детского ЛИТО «Солнечные зайчики» им. А.А.Середы Уральского творческого объединения «Талисман» при Союзе писателей России. Работает в детском реабилитационном центре. Имеет многолетний практический опыт работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья и отклонения в развитии.

ISBN 978-5-907284-57-9



9 785907 284579 >