

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

**«Формирование навыков познавательного
чтения у дошкольников через игровые приемы
и методы на занятиях обучения чтению по
методике Н.А. Зайцева»**

АВТОРЫ: Васильева А.С.

г. Тюмень, 2020

ББК

УДК

У

У.. Методическое пособие по формированию навыков познавательного чтения у детей дошкольного возраста «Формирование навыков познавательного чтения у дошкольников через игру на занятиях обучения чтению по методике Н.А. Зайцева» / авторы А.С. Васильева - Тюмень: ГАУ ДО ТО «Дворец творчества и спорта «Пионер», 2020. - 23 с.

Данное методическое пособие посвящено проблеме формирования познавательного чтения у детей дошкольного возраста при обучении чтению.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Раздел 1. Познавательное чтение и особенности формирования навыков познавательного чтения у дошкольников.	5
Раздел 2. Комплекс игр и упражнений, направленных на формирование навыков познавательного чтения у дошкольников на занятиях обучения чтению по методике Н. А. Зайцева	9
1. «ЗАСЕЛЕНИЕ ЖИЛЬЦОВ»	9
2. «ДВА ПОЕЗДА»	10
3. «СОСИСКИ И САРДЕЛЬКИ»	11
4. «ЖИВОЕ СЛОВО»	11
5. «ЗВЕРОПАРК»	12
6. «СБЕЖАВШИЕ БУКВЫ»	12
7. «ПУТЕШЕСТВИЕ»	13
8. «ЗВАНЫЙ УЖИН»	14
9. «ОДЕВАЕМСЯ НА ПРОГУЛКУ»	14
10. «ПРОДУКТОВЫЙ МАГАЗИН»	15
11. «НАЙДИ СЛОВО»	15
12. «ДОМИНО»	16
13. «СОН КОТА МУРЗИКА»	17
14. «НЕОБЫЧНЫЕ ЗАГАДКИ»	17
15. «ЗАШИФРОВАННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ»	18
16. «СКАЗОЧНЫЙ САЛАТ»	19
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	22
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	22
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	23
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	23

ВВЕДЕНИЕ

Познавательное чтение есть важнейшая глобальная способность, которая в дальнейшем процессе духовного и познавательного развития, личностного становления, трудовой и творческой деятельности человека играет исключительную роль. Она становится личностным приобретением, имеет свой мотивационный источник.

Познавательное чтение помогает человеку: проявлять выборочный интерес к печатной информации, с меньшей затратой сил извлекать из неё нужные знания, решать жизненные, деловые, познавательные задачи с помощью сочетания этого вида чтения с другими видами активности и т.д. Чтение нужно человеку не для того, чтобы читать быстро вслух или про себя, а для того, чтобы познавать.

Большинство программ обучения чтению ориентируют педагога на навык скорочтения. Такая нацеленность, во-первых, обедняет мотивационное отношение ребёнка к чтению, во-вторых, делает процесс обучения чтению, то есть выработку навыка чтения, скучным для ребёнка.

В данном методическом пособии представлены игры и упражнения, направленные на формирование навыков познавательного чтения у детей дошкольного возраста, использованные в работе на занятиях обучения чтению по методике Н.А. Зайцева.

Целью данной методической разработки является помощь педагогам и родителям в формировании навыков познавательного чтения у дошкольников через игру на занятиях обучения чтению по методике Зайцева.

При подготовке игр и упражнений, представленных в пособии, были использованы приемы и методы формирования навыков познавательного чтения Ш. Амонашвили, методика обучения чтению Н.А. Зайцева, технологии креативного мышления «Грамматика фантазии» Дж. Родари и методика игрового конструирования Г.Н. Кудашова. Игры, описанные в пособии, дадут

возможность педагогам и родителям творчески подойти к организации и проведению собственных занятий с детьми дошкольного возраста. Творческие задания – это веселая игра и серьезная интеллектуальная работа, дающие сильную эмоциональную реакцию, оставляющую след на всю жизнь.

В пособии представлен комплекс игр и упражнений, направленных на формирование навыков познавательного чтения у детей дошкольного возраста, который с успехом был разработан и применен автором в педагогической деятельности.

Это пособие будет полезно всем преподавателям по дисциплинам, связанным с обучением чтению, воспитателям, родителям, а также всем работающим с детьми дошкольного возраста и желающим развить у них навыки познавательного чтения, в том числе и дистанционно.

Раздел 1. Познавательное чтение и особенности формирования навыков познавательного чтения у дошкольников.

Дошкольный возраст – это период привития ребенку навыков и мотивации чтения в будущем. Книга помогает ребенку овладеть богатством родного языка, через который, как говорил К.Д. Ушинский, ребенок входит в духовную жизнь предшествующих ему поколений.

Ш.А. Амонашвили в своей книге «Основы гуманной педагогики» поднимает вопрос о важности выращивания в дошкольниках познавательного чтения. Считается, что дети сперва должны овладеть навыком чтения, чтобы затем иметь возможность читать содержательные тексты и черпать из них полезные сведения. Ш.А. Амонашвили рассуждает о том, как сложно ребенку сначала осваивать навык чтения, а после приплюсовывать к нему понимание прочитанного. Если учить ребенка отдельным составляющим чтения, в процессе обучения ребенку приходится самостоятельно синтезировать акт чтения, что дается ему не без осложнений.

Чтобы ребенку было интереснее и легче учиться читать, Ш.А. Амонашвили предлагает выращивать в ребенке познавательное чтение. При этом, взрослым необходимо помочь ребенку схватить в себе синтезированную целостность чтения. Его мы должны рассматривать в качестве способа познания действительности, каким оно и является, и цель обучения чтению должна заключаться именно в развитии в ребенке познавательного чтения, то есть такого, когда ребенок с помощью чтения решает познавательные задачи. [2, С.25].

Как можно сделать познавательное чтение нужным для ребенка? То, что нужно ребенку, является для него жизненным, соответственно, к этому он добровольно прилагает свои усилия. При таком условии, процесс обучения чтению становится естественным. Здесь, ребенок в педагогическом процессе начинает жить увлеченно и с интересом. Если процесс овладения чтением

становится жизненно важным, значимым, и вызван естественной потребностью, тогда можно быть уверенным, что ребенок сам будет содействовать стараниям педагога помочь ему освоить новый вид деятельности. [2, С.29].

Выделяют следующие условия педагогического процесса, необходимые при освоении ребенком познавательного чтения:

- 1) Обучение ребенка познавательному чтению необходимо вести в процессе его развития, учитывая зону ближайшего развития ребенка.
- 2) Сделать процесс выращивания познавательного чтения процессом решения разных познавательных задач, доставляющих ребенку радость успеха, открытия, ощущение, что он занят серьезным, важным делом.
- 3) Следить за тем, чтобы познавательные задачи и процессуальная сторона их решения в сотрудничестве с педагогом привлекали ребенка, вызывали в нем любознательность, интерес.
- 4) Создание для каждого ребенка в отдельности социального окружения, утверждающего в нем значимость его познавательной деятельности, значимость результата познавательного чтения.

На наш взгляд все эти условия достаточно легко можно сочетать, если в процессе обучения чтению задействовать игру. Игра – это ведущий вид деятельности у детей дошкольного возраста. О первостепенном значении игры для естественного развития ребенка свидетельствует тот факт, что ООН провозгласила игру универсальными и неотъемлемым правом ребенка. Игра является единственной деятельностью ребенка, имеющая место во все времена и у всех народов. [5, С.11].

Уникальное свойство игры, подтверждающее родовую потребность ребенка в игре, выражается, в первую очередь в том, что детей не нужно учить играть и, главное, заставлять их это делать, в педагогическом процессе

достаточно создать условия для овладения детьми основными навыками игровой культуры. Как правило, дети играют спонтанно, охотно, с большим удовольствием, не преследуя никаких определенных целей. [5, С.12].

Обучение чтению дошкольников в игровой форме — это увлекательный и необычный вариант проведения занятий. Дети на занимательных уроках не просто заучивают буквы, слоги и складывают их в слова, они целиком погружаются в процесс, стараясь выполнить как можно больше интересных заданий, при этом, приобретают навык чтения без нажима со стороны родителей и педагога.

Кубики Зайцева – одна из эффективных, популярных и простых методик обучения детей чтению с раннего возраста. Данная методика основывается на складовом подходе, альтернативный вариант слогам и более понятный детям дошкольного возраста.

В основе методики заложены следующие принципы:

- для обучения используются все органы чувств: зрение, тактильные ощущения, слух. Ребенок трогает кубики, слышит звучание их наполнителей, видит написанные склады, учит попевки.
- ребенок учится пальцами узнавать слово, показывая его части (склады) на таблице или кубиках. На занятиях дети составляют (пишут) слова из кубиков: учатся находить верх-низ у букв, располагать слоги в нужном порядке.
- методика формирует беглое чтение. Это гарантирует любовь к книге, письмо без грамматических ошибок, орфографических недочетов.
- обучение проходит в игровой форме, что важно для детей дошкольного возраста.

Кубики Зайцева для ребёнка – это игровой материал. Играя с кубиками, ребёнок сам того не замечая, учится читать. Всё происходит естественно, без навязывания, с интересом и желанием со стороны ребёнка. При умелой

организации занятий и предложения детям интересных заданий, образовательный процесс переходит в увлекательную игру, формирующую у них навыки познавательного чтения.

Раздел 2. Комплекс игр и упражнений, направленных на формирование навыков познавательного чтения у дошкольников на занятиях обучения чтению по методике Н. А. Зайцева

Формирование навыков познавательного чтения достигается путем реализации соответствующей образовательной программы. Главной особенностью программы является включение игровых приемов и методов, способствующих соблюдению условий развития познавательного чтения, приведенных в первом разделе.

Автором были разработаны игры и упражнения, направленные на формирование навыков познавательного чтения у дошкольников. В ходе разработки игр и упражнений были изучены технологии по развитию навыков познавательного чтения у дошкольников Ш. Амонашвили, методика формирования навыков складового чтения Н.А. Зайцева, технологии креативного мышления «Грамматика фантазии» Дж. Родари и методика игрового конструирования Г.Н. Кудашова.

1. «ЗАСЕЛЕНИЕ ЖИЛЬЦОВ»

Инструментарий: кубики Зайцева, готовый игрушечный двухэтажный домик (можно использовать более высокий дом) или изготовленный импровизированный домик из подручных средств (коробки, стулья, книжные полки и др.).

Ход игры: спрячьте кубики Зайцева в коробку, так чтобы детям не было видно какого они размера. Расскажите, что построился новый дом и вам необходимо расселить жильцов. Жильцы – это наши кубики. Заселяются они по определенному правилу: маленькие (мягкие) на верхний 2-ой этаж, а большие (твердые) – на нижний 1-ый этаж. Чтобы определить, куда поселить кубик, мы произносим вместе с детьми один из складов кубика (одна сторона) или кубик полностью, но при этом не показываем его. Дети должны на слух

определить мягкий он или твердый. После того, как дети приняли решение куда его заселить, достаем и ставим кубик в домик. Если произошла ошибка, дети это увидят. После того как жильцы заселились, еще раз читаем их, чтобы закрепить полученные знания.

Кубики могут расселяться и по другим признакам, например, глухой (деревянный) и звонкий (железный), или гласный (золотой) и согласный (деревянный/железный). Данная игра помогает детям запомнить классификацию букв или слогов по признакам, таким как твердый/мягкий, глухой/звонкий, гласный/согласный.

2. «ДВА ПОЕЗДА»

Инструментарий: кубики Зайцева, небольшие игрушки в виде будущих пассажиров, два головных игрушечных вагона (желательно для наглядности).

Ход игры: расставляем игрушечные головные вагоны на разных столах так, чтобы слева на право у них оставалось место для составления вагонов из кубиков. К каждому поезду обозначаем гласную, которая будет парной А-Я, У-Ю, О-Ё, Э-Е, Ы-И. Одна из гласных твердая, вторая соответствующая мягкая, например, один поезд будет А, а второй – Я. Поезд из маленьких кубиков можно обозначить как детский. Все остальные кубики лежат отдельно на столе или в коробке. Задача детей найти кубики с сочетанием данной гласной, например, МА или МЯ, показать педагогу, вместе его проговорить и присоединить к поезду с такой же буквой в головном вагоне. Когда все кубики распределены по поездам, мы делим их по 3-4 кубика, обозначая вагоны (это можно делать и сразу). После, усаживаем пассажиров по вагонам и снова читаем кубики, но уже по вагонам. Можно предложить детям выбрать пассажиров, чтобы прочитать названия вагонов, в которых они едут. В такой игре дети запоминают парность гласных, правильность звучания и написания в сочетании с согласной, верх и низ буквы.

3. «СОСИСКИ И САРДЕЛЬКИ»

Инструментарий: кубики Зайцева, игрушки в качестве гостей, которые пришли на обед.

Ход игры: расставляем игрушки на разных столах так, чтобы перед ними оставалось место для составления сосисок или сарделек из кубиков. Обозначаем гласную, которая будет парной А-Я, У-Ю, О-Ё, Э-Е, Ы-И. Твердая гласная – это будет сарделька, так как она большая, а мягкая гласная, это будет сосиска, она более тонкая. Например, сарделька будет собираться с буквой О, а сосиска с буквой Ё. Задача детей найти кубики с сочетанием данной гласной, например ПО или ПЁ, показать педагогу, вместе его проговорить и присоединить к сардельке или сосиске с такой же буквой. В данной игре детей можно разделить на команды, каждая из которых будет собирать либо сосиску, либо сардельку. Когда сосиска и сарделька готовы (все кубики расставлены), мы нарезаем их по 3-4 кубика, и угощаем гостей, при этом читаем какую часть сосиски или сардельки ест гость.

В этой игре дети также запоминают парность гласных, правильность звучания и написания в сочетании с согласной, верх и низ букв.

4. «ЖИВОЕ СЛОВО»

Инструментарий: кубики Зайцева, жетоны, призы.

Ход игры: дети делятся на 2-3 команды или играют индивидуально, если группа небольшая. У каждой команды определенный набор кубиков. Объявляем соревнование для команд, кто быстрее найдет нужный кубик и принесет педагогу. Педагог собирает из кубиков слово, а после совместно с детьми читает его. Далее по такому же принципу собирается следующее слово. И таких слов может быть 4-6. За каждый быстро найденный правильный кубик команда получает жетон.

Когда все слова собраны и прочитаны, детям предлагается определить что объединяет эти слова. За правильный ответ команда также получает жетон. По итогам соревнований подсчитываем количество жетонов и команда набравшая наибольшее количество жетонов получает призы. Для остальных команд можно также подготовить утешительные призы.

5. «ЗВЕРОПАРК»

Инструментарий: кубики Зайцева, игрушки зверей зверопарка.

Ход игры: выставляем на столах названия животных из кубиков, обозначая места, где они живут. Всех зверей располагаем на отдельном столе. Приглашаем детей на прогулку в сказочный зверопарк, такой парк где у каждого животного есть свой дом с табличкой, где животные свободно могут гулять и ходить друг к другу в гости. Когда приходим в зверопарк, узнаем, что все животные ушли на концерт. И пока их нет, прогуливаемся и читаем совместно с детьми все таблички на домах. Далее звери возвращаются, но не помнят, где чей дом. Чтобы помочь им вернуться в свой дом, нам необходимо найти подходящую табличку и разместить туда животное. Детям предлагается самостоятельно определить, где живет тот или иной зверь, ориентируясь на визуальную память слов и значения на табличках. После этого проверяем, читаем таблички. Если кто-то из животных оказался не в своем доме, перемещаем его в правильный.

Данная игра развивает навыки познавательного чтения, позволяет детям запоминать через письмо (его визуальный образ) не только слоги, но и целиком слова.

6. «СБЕЖАВШИЕ БУКВЫ»

Инструментарий: карточки с картинками и словами, в которых пропущены буквы, конвертик с буквами.

Ход упражнения: каждому ребенку выдается карточка с картинками и словами, в которых отсутствуют некоторые буквы. Также выдается конверт с буквами. Задача детей прочитать слова и вставить недостающие буквы. Картинки служат подсказками. Каждый ребенок вставляет недостающую букву или слог, далее совместно с педагогом они читают получившееся слово и, если буквы вставлены правильно, приклеивают их.

Такое упражнение развивает навыки познавательного чтения, грамотность речи, внимание, память и гибкость мышления.

7. «ПУТЕШЕСТВИЕ»

Инструментарий: кубики Зайцева, головной игрушечный вагон, игрушки-путешественники.

Ход игры: устанавливаем на столе головной игрушечный вагон и названия вагонов (наши персонажи путешественники) из кубиков, обозначая тем самым кто где едет. Рассказываем детям про путешествие и, чтобы узнать кто где едет, читаем вместе вагоны. Рассаживаем путешественников по вагонам и отправляемся в дорогу. Через некоторое время поезд останавливается на станции, все пассажиры выходят погулять, детям при этом предлагается отвернуться и тоже погулять по классу. В этот момент педагог меняет местами вагоны. Звучит объявление о том, что поезд отправляется через 5 минут и всем пассажирам нужно занять свои вагоны. Дети должны назвать в каком вагоне едет каждый путешественник и посадить его в вагон. Читаем, проверяем, если все правильно, поезд снова отправляется в путь. Далее поезд снова останавливается на станции и действия игры повторяются. Таким образом, поезд на пути может сделать 4-5 остановок. Сначала можно спрашивать у детей, где едет конкретный пассажир, а после, кто едет в данном вагоне.

Данная игра позволяет детям запоминать через письмо (его визуальный образ) не только слоги, но и целиком слова и их значения.

8. «ЗВАНЫЙ УЖИН»

Инструментарий: кубики Зайцева, игрушки гости.

Ход игры: раскладываем на столе названия блюд из кубиков. Вместе с детьми оглашаем список блюд нашего ужина. Каждому ребенку предлагаем взять для себя игрушку гостя и сопровождать ее на ужине. Пока дети берут игрушки, педагог меняет местами блюда из кубиков. Дети возвращаются и педагог предлагает каждому накормить гостя определенным блюдом. Задача ребенка найти это блюдо и посадить рядом гостя. Если ребенку пока сложно прочесть, подсказываем ему с помощью таблицы. Когда все гости поели, им предлагается пойти поиграть, а педагог тем временем снова перемешивает блюда на столе. Так можно повторять 3-4 раза. Игра также позволяет детям запоминать через письмо (его визуальный образ) не только слоги, но и целиком слова и их значения, а также способствует формированию навыка познавательного чтения.

9. «ОДЕВАЕМСЯ НА ПРОГУЛКУ»

Инструментарий: кубики Зайцева, игрушки персонажи, карточки с элементами одежды.

Ход игры: представляем детям персонажей, которые собираются идти на прогулку, но перед этим, их необходимо одеть. Каждому ребенку выдается по игрушке, карточке с названием элемента одежды, а также набор кубиков для того, чтобы собрать название элемента одежды указанном на карточке. После того как ребенок соберет слово, он размещает игрушку вместе со словом из кубиков на отдельном столе. Тот, кто справился быстрее, получает дополнительный элемент одежды для персонажа. Постепенно задача усложняется тем, что ребенок собирает слово без подсказки (карточки со словом). Игра также позволяет детям через письмо запоминать не только

слоги, но и целиком слова и их значения, а также способствует формированию навыка познавательного чтения.

10. «ПРОДУКТОВЫЙ МАГАЗИН»

Инструментарий: карточки с изображением продуктов или игрушки в виде продуктов питания. Карточки со словами, обозначающими продукты полностью – это будут игровые «деньги».

Ход игры: разложите на прилавок товары или картинки с их изображением. Приготовьте «деньги» - бумажки, которые содержат полностью слово, их необходимо распечатать и вырезать, либо нарезать прямоугольники и написать от руки печатными буквами. Теперь можно играть.

Вы являетесь продавцом, ребенок покупателем. Он может приобрести товары, только за те «купюры», на которых написан правильный слог/слово. Когда все товары распроданы, можно поменяться ролями и теперь ребенок станет продавцом, а вы покупателем. Здесь предлагаю вам подключить фантазию и сыграть разных покупателей. Например, бабушка, которая забыла дома очки и не может разобрать, что написано на купюре, поэтому просит помочь продавца, или ребенок, который еще не умеет читать и не знает какие деньги у него есть.

По этому принципу можно сделать не только продуктовый магазин, но и мебельный, магазин игрушек, магазин бытовой техники и др.

11. «НАЙДИ СЛОВО»

Инструментарий: подготовить буквенный квадрат со словами, спрятанными внутри и соответствующими им картинками. В качестве примера буквенный квадрат приведен в приложении 1.

Ход игры: для удобства работы буквенный квадрат лучше распечатать, но, если нет возможности, можно работать с ним электронно.

В данной игре нужно найти по буквам в квадрате слова, обозначающие предметы, изображенные на картинках - они спрятались среди беспорядочно разбросанных букв. Слова могут располагаться в квадрате как по-горизонтали, так и по-вертикали. Найденные слова необходимо обвести ручкой/карандашом или закрасить полностью. Если упражнение пока сложное для выполнения, постарайтесь найти хотя бы самые простые слова, в нашем случае это ЛУК, РЕДИС, ТЫКВА. В следующий раз можно будет вернуться к заданию и найти оставшиеся слова. Можно сделать его в три подхода, по 2 слова за раз. Такой прием не перегружает ребенка и создает ситуацию успеха при его завершении.

12. «ДОМИНО»

Инструментарий: прямоугольные карточки изготовленные по принципу Домино, где на одной половинке прописано слово, а на другой половинке картинка. Желательно, чтобы карточки были на определенную тематику. Пример таких карточек приведен в приложении 2. Мы выбрали тему «Овощи, фрукты, ягоды».

Ход игры: для игры необходимо подготовить, распечатать и вырезать карточки. Далее играем с ними по принципу игры в домино. Делим карточки между участниками в равном количестве. Берем любую карточку, выкладываем ее на стол, читаем слово, написанное на ней, после ищем карточку с соответствующей картинкой. Кладем ее рядом, читаем следующее слово. Так играем до тех пор, пока не закончатся карточки у участников. В данной игре может быть 1 победитель, кто первым выложил все свои карточки (например, если играет более 2-х человек) или дружественная победа, когда игра идет до выкладывания всех карточек участников.

13. «СОН КОТА МУРЗИКА»

Инструментарий: игрушка «кот Мурзик», карточки со сказочными героями и действиями.

Ход игры: к детям в гости приходит кот Мурзик. Педагог знакомит детей с котом и рассказывает, что он пришел к ним поделиться одной очень интересной историей, которая однажды приключилась с ним. Но оказалось, что, когда он шел по дороге, поскользнулся, упал, ударился головой и все забыл. Теперь кот Мурзик просит ребят помочь ему вспомнить ту веселую историю, которая с ним однажды приключилась. Далее педагог вместе с детьми с помощью заранее подготовленных карточек, на которых обозначены сказочные герои и действия (карточки рекомендуется сделать разного цвета, чтобы не перепутать) восстанавливают хронологию событий забытой котом истории. Дети поочередно в паре вытягивают по одной карточке, зачитывают то, что в ней обозначено (сказочный герой и действие) и придумывают совместно мини-историю о том, как развивались события с конкретным героем при выполнении указанного в карточке действия. После того, когда все дети по разу поучаствовали в процессе вспоминания истории кота Мурзика, выясняется, что это был его сон. Кот Мурзик благодарит ребят за помощь и прощается с ними.

Игра развивает не только навыки познавательного чтения, но воображение, фантазию, речь, внимание и память, навыки активного слушания, гибкости мышления и творческой активности.

14. «НЕОБЫЧНЫЕ ЗАГАДКИ»

Инструментарий: карточки с картинками и словами. Пример карточки в приложении 3.

Ход игры: детям раздают карточки с заданием прочитать слова, соединить их с картинками и проверить ошибки. Необычность загадок на

карточках заключается в том, что в нескольких словах допущены буквенные ошибки, например вместо слова «ГРИБ» написано «ГРИП», или вместо «РЫБА» написано «РЫПА». В некоторых словах пропущены буквы, их нужно прочесть и догадаться что за слово и какой буквы не хватает. Также в карточке может присутствовать рисунок и отсутствовать слово. В данной игре учитель как-бы меняется с учениками ролями, он допускает ошибки, пропускает буквы в словах, а дети должны его проверить и исправить.

Такая игра развивает навыки познавательного чтения, воображение, грамотность речи, внимание, память и гибкость мышления.

15. «ЗАШИФРОВАННЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ»

Инструментарий: карточки с предложениями. Пример задания в приложении 4.

Ход упражнения: в данном задании детям предлагается прочесть предложение, разгадав шифровку. Сначала это могут быть предложения из картинок с добавлением одного слова, обозначающего действие. Постепенно усложняем задание и в предложении появляются два слова и более. Предложения в таком задании должны быть простыми для того, чтобы оно не вызывало больших трудностей при выполнении у ребенка.

В нашем примере, при решении поставленной задачи у детей должны получиться следующие предложения:

- Фламинго ловит рачков.
- Тукан ест бананы.
- Павлин клюёт зерна.
- Пеликан любит рыбу.
- Страус щиплет траву.
- Колибри пьёт нектар.

16. «СКАЗОЧНЫЙ САЛАТ»

Инструментарий: карточки с названиями героев сказок, посуда для салата.

Ход игры: в начале игры педагог спрашивает у детей любят ли они салаты и какие салаты они знают. Далее он предлагает приготовить необычный, сказочный салат по уникальному рецепту. Ингредиенты салата – это сказочные герои из разных сказок, обозначенные на заранее подготовленных карточках. Педагог вместе с детьми вытягивают по очереди карточки-ингредиенты, читают их и перемешивают их как салат в одну сказку. Дети вспоминают и предлагают события из сказок-ингредиентов (их можно писать с помощью таблицы и указки), а педагог помогает им соединить события в одну общую сказку. Для наглядности можно добавить игрушки в качестве героев и распределить их среди детей, так дети будут не только сочинять, но и проигрывать роли. В конце игры педагог вместе с детьми анализируют получившийся сказочный салат и подводят итоги.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Нормативные документы

1. «Конвенция о правах ребенка» (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990) [Электронный ресурс] – Консультант плюс – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9959/b16f4529b07ffec4bd19ed112840d4bf8d44a1ff/ (дата обращения 07.09.2020).

Научные труды, учебные пособия, публикации

2. Амонашвили, Ш. А. Основы гуманной педагогики. В 20 кн. Кн. 11. Родной язык и развитие письменной речи [Текст] / Ш. А. Амонашвили, – М.: Свет, 2017. – 304 с.

3. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: книга для учителя [Текст] / Л.С. Выготский, – М.: Просвещение, 1991. – 93 с.

4. Емельянова, И.Н. Возрастная педагогика: учебное пособие [Текст] / И.Н. Емельянова. – Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2013. – 140 с.

5. Кудашов, Г.Н. Игровое конструирование [Текст] / Г.Н. Кудашов. – Тюмень: «Вектор Бук», 2008. – 180 с.

6. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / В.С. Мухина. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 640 с.

7. Родари, Дж. Грамматика фантазии [Текст] / Джанни Родари; пер. с итал. Ю.А. Добровольской. – 4-е изд. – М.: Самокат, 2016. – 240 с.

8. Тихеева, Е.И. Развитие речи детей (раннего и дошкольного возраста): пособие для воспитателей дет. садов, изд. 4-е. [Текст] / Е.И. Тихеева; авт. предисл. Е.А. Гребенщикова. – М.: Просвещение, 1972, – 175 с.

9. Черняева, С.А. Психотерапевтические сказки и игры. [Текст] / С.А. Черняева. – СПб.: Речь, 2004. – 168 с.

Справочники, словари

10. Национальная педагогическая энциклопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://didacts.ru/> (Дата обращения 17.08.2020).

11. Национальная психологическая энциклопедия [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://vocabulary.ru/> (Дата обращения 17.08.2020).

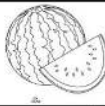
ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Буквенный квадрат

	П	Е	Р	Е	Ц	У	К	Е	Р	Ш	
	В	М	Р	Д	У	К	Т	Д	У	М	
	О	К	М	Р	Ч	С	Ы	Ц	Ж	П	
	Г	Т	Н	Л	Ш	В	К	Ф	С	О	
	У	Н	Т	У	Р	Ж	В	Б	З	М	
	Р	Ч	П	К	В	Ш	А	Х	Д	И	
	Е	Ц	Й	Ф	М	Г	Н	К	В	Д	
	Ц	Х	Р	Е	Д	И	С	З	Ч	О	
	Х	Н	Р	Л	А	Ч	В	Ш	С	Р	
	Ф	З	М	О	Р	К	О	В	Ь	Б	

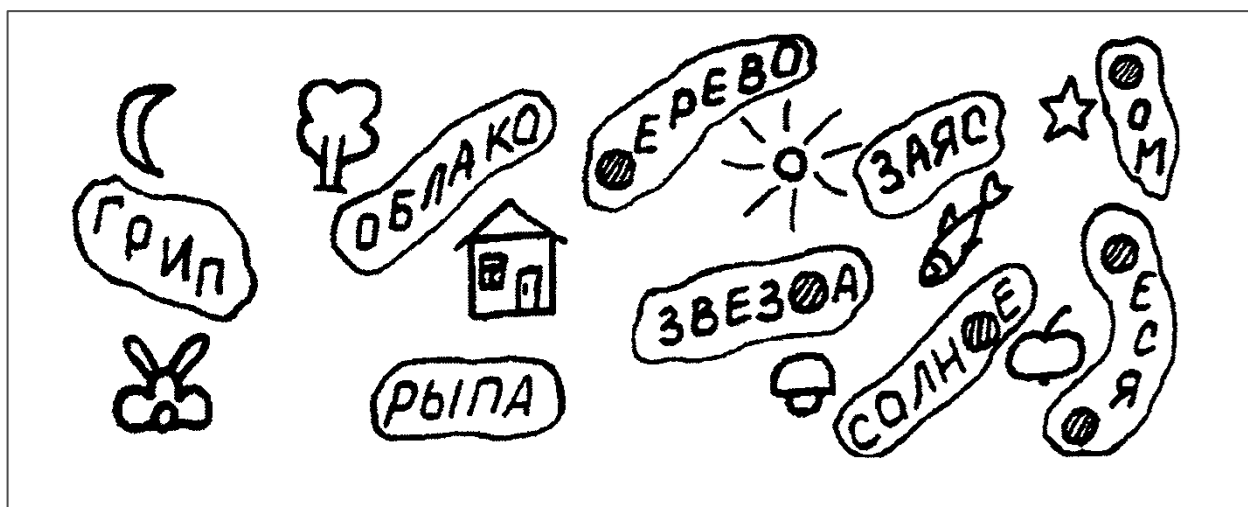
ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Домино

	ЛУК		СВЁК-ЛА		ДЫ-НЯ		ПО-МИ-ДОР
	ЯБ-ЛО-КО		ЧЕР-НИ-КА		ГРУ-ША		МОР-КОВЬ
	КЛУБ-НИ-КА		ТЫК-ВА		ЛИ-МОН		БАК-ЛА-ЖАН
	АР-БУЗ		О-ГУ-РЕЦ		А-ПЕЛЬ-СИН		МА-ЛИ-НА
	БА-НАН		ВИШ-НЯ		КА-ПУС-ТА		ПЕ-РЕЦ

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Необычные загадки



ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Зашифрованные предложения

