

**Олена Чепка**

# **ІГРИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ**

**Навчально-методичний посібник**

**Умань – 2016**

**УДК 376.36(075.8)**

**ББК 74.37.я73**

**I – 27**

*Рекомендовано до друку вченою радою Інституту розвитку дитини  
Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини  
(протокол № 3 від 18 лютого 2015 року)*

**Рецензенти:**

**Плахотнік О.В.** – доктор педагогічних наук, професор Київського національного університету імені Т.Г. Шевченка;

**П'ясецька Н.А.** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри спеціальної Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

**Ігри в логопедичній роботі: навчально-методичний посібник /**  
укл. О. В. Чепка – Умань : ВПЦ «Візаві», 2016 – 181 с.

У навчально-методичному посібнику представлено навчальну програму курсу «Ігри в логопедичній роботі», текст лекцій, плани семінарських і лабораторних занять, методичні рекомендації до виконання самостійної роботи та індивідуальних навчально-дослідних завдань, рекомендовану літературу, підбірку ігор і вправ для використання в логопедичній роботі з дітьми. Відповідно до програми курсу висвітлено особливості та методику організації ігрової діяльності дітей з вадами мовлення.

Навчальний посібник рекомендовано студентам спеціальностей «Корекційна освіта», «Дошкільна освіта», дефектологам, педагогам, які працюють у галузі дошкільної й спеціальної освіти.

**УДК 376.36(075.8)**

**ББК 74.37.я73**

© О. В. Чепка, 2016

© Уманський державний педагогічний  
університет імені Павла Тичини 2016 р.

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ .....</b>	<b>5</b>
<b>ВСТУП .....</b>	<b>6</b>
<b>НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА КУРСУ «ІГРИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ»</b>	<b>7</b>
<b>МАТЕРІАЛИ ДО ЛЕКЦІЙ .....</b>	<b>15</b>
<b>РОЗДІЛ I. ТЕОРІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ .....</b>	<b>15</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Роль та значення ігор в логопедичній роботі. Функції гри.</li> <li>Теорії походження гри та сучасні дослідження ігрової діяльності.</li> <li>Класифікація дитячих ігор.</li> <li>Дитяча іграшка в логопедичній роботі: особливості підбору, класифікація.</li> <li>Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.</li> </ul>	
<b>РОЗДІЛ II. ХАРАКТЕРИСТИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ З ВАДАМИ МОВЛЕННЯ .....</b>	<b>28</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Особливості організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією.</li> <li>Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі.</li> <li>Види і форми ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.</li> <li>Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.</li> </ul>	
<b>РОЗДІЛ III. ВИДИ ТА СТРУКТУРА МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ ...</b>	<b>43</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Формування мовлення в процесі онтогенетичного розвитку дитини.</li> <li>Основні форми і види мовленнєвих порушень.</li> <li>Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку дитини.</li> </ul>	
<b>РОЗДІЛ IV. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ .....</b>	<b>49</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Творчі ігри: класифікація, характеристика, організація.</li> <li>Використання творчих ігор в логопедичній роботі.</li> <li>Дидактичні ігри, їх класифікація, характеристика, організація.</li> <li>Використання дидактичних ігор в логопедичній роботі.</li> <li>Рухливі ігри: характеристика, організація.</li> <li>Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.</li> </ul>	
<b>РОЗДІЛ V. ОСОБЛИВОСТІ ПІДБОРУ І ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ ПСИХІЧНИХ ПРОЦЕСІВ .....</b>	<b>63</b>

Ігри, спрямовані на розвиток уваги (розвиток концентрації уваги, підвищення обсягу уваги, тренування розподілу уваги, розвиток навички переключення).

Розвиток пам'яті у грі.

Розвиток мислення ігровими засобами.

Ігри, спрямовані на розвиток уяви.

Розвиток сприйняття у грі.

## **РОЗДІЛ VI. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ЛОГОПЕДИЧНОМУ ОБСТЕЖЕННІ ..... 73**

Гра як діагностичний метод в логопедичному обстеженні.

Особливості обстеження немовленнєвих процесів: слуху, інтелекту, психічних процесів.

Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.

### **ІГРИ І ВПРАВИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ..... 82**

### **ПИТАННЯ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ .....174**

### **ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК .....176**

### **ЛІТЕРАТУРА ..... 178**

### **ДОДАТКИ ..... 179**

**ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ**

ЗПР – затримка психічного розвитку

РВД – розумово-відстала дитина

НЛП – нейролінгвістичне програмування

ДЦП – дитячий церебральний параліч

РДА – ранній дитячий аутизм

ЦНС – центральна нервова система

ПМР – порушення мовленнєвого розвитку

СДЗ – спеціалізований дошкільний заклад

ФФН – фонетико-фонематичний недорозвиток

ММД – мінімальна мозкова дисфункція

СНМ – системний недорозвиток мовлення

## ВСТУП

В умовах сучасної парадигми освіти дедалі більше зростають вимоги до навчання підростаючого покоління в усіх її ланках. Стратегія мовної освіти у державі є одним із основних розділів Національної доктрини розвитку освіти в Україні. Мова – основний засіб взаєморозуміння в людському середовищі. Мовлення – унікальна здатність, яка властива тільки людині, пов'язана з процесами мислення і забезпечує спілкування за допомогою тієї чи іншої мови. Ефективна логопедична робота сприяє успішній корекції мовленнєвих вад у дитини.

У дошкільному віці кожної дитини найважливіша роль відводиться грі як провідному виду діяльності. Гра є важливим методом виховання, засобом всебічного розвитку дошкільників. У грі дитина відображає враження від пізнання навколишнього світу. Дитяча гра – це діяльність, спрямована на орієнтування в соціальній і предметній дійсності. Саме гра, як провідна діяльність дошкільників, повинна підвести дитину до порогу знань: дати дитині необхідні знання, уміння, навички та виховати в дітей бажання старанно й сумлінно навчатися. Гра завжди була об'єктом вивчення педагогів та психологів. Доводилася її унікальна роль в різних аспектах навчання та виховання. За грою спостерігали, вона аналізувалася, пояснювалася, вивчалася. Та все ж “феномен” гри ще й сьогодні містить багато нових відкриттів, визначає нові стереотипи та можливості для використання. Сьогодні все більше педагогів й психологів доводять унікальність гри ще й як засобу навчання дітей, непомітного перенесення їх зі світу гри у світ знань.

Курс “Ігри в логопедичній роботі” поглиблює знання студентів з теорії гри, вправляє їхні практичні уміння й навички щодо організації та проведення ігор в логопедичній роботі з дітьми дошкільного віку. **Основними завданнями** вивчення дисципліни “Ігри в логопедичній роботі” є:

### 1. Теоретичні завдання:

- ознайомити студентів з історією виникнення ігор, теорією ігрової діяльності, класифікацією ігор;
- ознайомити студентів з нетрадиційними методами проведення ігор в логопедичній роботі та їх практичним використанням;

### 2. Практичні завдання:

- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей дошкільного віку;
- навчити студентів враховувати індивідуальні та психофізіологічні особливості дітей у процесі організації ігрової діяльності;
- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей із урахуванням мовленнєвого діагнозу та етапів корекційної роботи;
- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей із мовленнєвою патологією.

## НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА КУРСУ «ІГРИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ»

**Метою викладання** навчальної дисципліни є формування у студентів знань, умінь і навичок для організації і проведення ігор в логопедичній роботі, а також навичок корекції і виправлення мовленнєвих вад методами і засобами ігрової діяльності.

**Основними завданнями** вивчення дисципліни “Ігри в логопедичній роботі” є:

### 1. Теоретичні завдання:

- ознайомити студентів з історією виникнення ігор, теорією ігрової діяльності, класифікацією ігор;
- ознайомити студентів з нетрадиційними методами проведення ігор в логопедичній роботі та їх практичним використанням;

### 2. Практичні завдання:

- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей дошкільного віку;
- навчити студентів враховувати індивідуальні та психофізіологічні особливості дітей у процесі організації ігрової діяльності;
- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей із урахуванням мовленнєвого діагнозу та етапів корекційної роботи;
- сформувати вміння організовувати ігрову діяльність дітей із мовленнєвою патологією.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

### **Знати:**

- Історію ігрової діяльності;
- Теорії виникнення ігрової діяльності;
- Сучасну класифікацію ігор для дітей дошкільного віку;
- Етапи становлення та розвитку ігрової діяльності;
- Види та структуру мовленнєвих порушень;
- Теорію гри та методику її організації;
- Методику організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією;
- Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі;
- Характеристику ігрової діяльності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку з вадами мовлення;
- Види, форми, структуру ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.

### **Уміти:**

- Проектувати ступінь розвитку ігрової діяльності у дітей дошкільного віку з мовленнєвою патологією;
- Організовувати ігрову діяльність дітей дошкільного віку;
- Організовувати ігрову діяльність дітей із мовленнєвою патологією;

- Планувати ігрову діяльність дітей дошкільного віку та дітей з вадами мовлення.

## **Програма навчальної дисципліни**

### **Змістовий модуль I.**

#### **Теорія ігрової діяльності в логопедичній роботі**

##### **Тема 1. Теорія ігрової діяльності.**

Роль та значення ігор в логопедичній роботі. Функції гри.

Теорії походження гри та сучасні дослідження ігрової діяльності.

Класифікація дитячих ігор.

##### **Тема 2. Особливості становлення ігрової діяльності у дітей дошкільного віку.**

Дитяча іграшка в логопедичній роботі: особливості підбору, класифікація.

Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.

##### **Тема 3. Характеристика ігрової діяльності дітей з вадами мовлення.**

Особливості організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією.

Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі.

Види і форми ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.

Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.

##### **Тема 4. Види та структура мовленнєвих порушень.**

Формування мовлення в процесі онтогенетичного розвитку дитини.

Основні форми і види мовленнєвих порушень.

Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку дитини.

### **Змістовий модуль II.**

#### **Методика організації ігор в логопедичній роботі**

##### **Тема 5. Особливості використання творчих ігор в логопедичній роботі.**

Творчі ігри: класифікація, характеристика, організація.

Використання творчих ігор в логопедичній роботі.

Режисерські ігри.

Сюжетно-рольові ігри.

Ігри, на теми літературних творів.

Будівельно-конструктивні ігри.

##### **Тема 6. Дидактичні ігри в логопедичній роботі.**

Особливості використання дидактичних ігор в логопедичній роботі.

Види дидактичних ігор.

Функції дидактичної гри.

Структура дидактичної гри.

##### **Тема 7. Рухливі ігри в логопедичній роботі.**

Рухливі ігри: характеристика, організація.

Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.

Сюжетні та безсюжетні рухливі ігри.



Ігри-естафети.

**Тема 8. Особливості підбору і використання ігор для розвитку психічних процесів.**

Ігри, спрямовані на розвиток уваги (розвиток концентрації уваги, підвищення обсягу уваги, тренування розподілу уваги, розвиток навички переключення).

Розвиток пам'яті у грі.

Розвиток мислення ігровими засобами.

Ігри, спрямовані на розвиток уваги.

Розвиток сприйняття у грі.

**Тема 9. Особливості використання ігор в логопедичному обстеженні.**

Гра як діагностичний метод в логопедичному обстеженні.

Особливості обстеження немовленневих процесів: слуху, інтелекту, психічних процесів.

Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.

**Теми практичних занять**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Теорія ігрової діяльності	2
2	Характеристика ігрової діяльності дітей з вадами мовлення	2
3	Види та структура мовленневих порушень	2
4	Особливості організації творчих ігор та ігор за правилами в логопедичній роботі	2
5	Особливості підбору і використання ігор для розвитку психічних процесів	2
6	Особливості використання ігор в логопедичному обстеженні	2
	<b>Всього годин</b>	<b>12</b>

**Теми лабораторних занять**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	<b>Ігри в логопедичній роботі з дітьми з порушеннями фонетико-фонематичного мовлення.</b> Ігри в логопедичній роботі з дітьми при фонетико-фонематичному недорозвиненні мовлення. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії. Ігри та вправи в логопедичній роботі з дітьми при дизартричних порушеннях. Ігри та вправи в логопедичній роботі при ринолалії.	2
2	<b>Ігри в логопедичній роботі з дітьми із загальним недорозвиненням мовлення.</b>	2

	Ігри в логопедичній роботі із дітьми I рівня ЗНМ. Ігри в логопедичній роботі із дітьми II рівня ЗНМ. Ігри в логопедичній роботі із дітьми III рівня ЗНМ.	
3	<b>Ігри та вправи в логопедичній роботі при ураженнях кори головного мозку.</b> Ігри та вправи в логопедичній роботі при афазії. Ігри та вправи в логопедичній роботі при алалії.	2
4	<b>Ігри в корекційній роботі із заїкуватими дітьми.</b> Особливості поведінки заїкуватих дітей в іграх. Використання ігрової діяльності в усуненні заїкування. Релаксація. а) розслаблення м'язів за контрастом з напруженням; б) розслаблення м'язів за уявленням і навіюванням стану спокою; в) навіювання м'язової та емоційної релаксації, введення формул правильного мовлення. Психотерапія в корекційній роботі із заїкуватими дітьми.	2
5	<b>Ігри та вправи в логопедичній роботі при порушеннях голосу.</b> Ігри і вправи для розвитку голосу. Комплекс артикуляційної гімнастики.	
6	<b>Ігри та вправи в логопедичній роботі при порушеннях писемного мовлення (дисграфія, дислаксія).</b> Ігри та вправи в логопедичній роботі при дисграфії. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії. Ігри і вправи, спрямовані на розвиток дрібної моторики рук. Пальчикова гімнастика.	2
	<b>Всього годин</b>	10

### Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
	Опрацювати наступні питання відповідно до послідовності вивчення тем:	
1	Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.	5
2	Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.	5
3	Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку	4

	дитини	
4	Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.	4
5	Розвиток сприйняття у грі.	4
6	Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.	4
7	Ігри та вправи в логопедичній роботі при ринолалії.	4
8	Ігри в логопедичній роботі із дітьми III рівня ЗНМ.	4
9	Ігри та вправи в логопедичній роботі при алалії.	4
10	Психотерапія в корекційній роботі із заїкуватими дітьми.	4
11	Комплекс артикуляційної гімнастики.	4
12	Ігри і вправи, спрямовані на розвиток дрібної моторики рук. Пальчикова гімнастика.	4
	Разом	50

### Індивідуальні завдання

Підготувати індивідуальні навчально-дослідні завдання на одну з тем:

1. Роль та значення ігор в логопедичній роботі.
2. Функції гри.
3. Теорії походження гри та сучасні дослідження ігрової діяльності.
4. Класифікація дитячих ігор.
5. Дитяча іграшка в логопедичній роботі: особливості підбору, класифікація.
6. Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.
7. Особливості організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією.
8. Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі.
9. Види і форми ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.
10. Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.
11. Особливості формування мовлення в процесі онтогенетичного розвитку дитини.
12. Основні форми і види мовленнєвих порушень.
13. Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку дитини.
14. Творчі ігри: класифікація, характеристика, організація.
15. Використання творчих ігор в логопедичній роботі.
16. Дидактичні ігри, їх класифікація, характеристика, організація.
17. Використання дидактичних ігор в логопедичній роботі.
18. Рухливі ігри: характеристика, організація.
19. Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.

20. Ігри, спрямовані на розвиток уваги (розвиток концентрації уваги, підвищення обсягу уваги, тренування розподілу уваги, розвиток навички переключення).
21. Ігри, спрямовані на розвиток пам'яті.
22. Розвиток мислення ігровими засобами.
23. Ігри, спрямовані на розвиток уяви.
24. Ігри, спрямовані на розвиток сприйняття.
25. Гра як діагностичний метод в логопедичному обстеженні.
26. Особливості обстеження немовленнєвих процесів: слуху, інтелекту, психічних процесів.
27. Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.
28. Ігри в логопедичній роботі з дітьми при фонетико-фонематичному недорозвиненні мовлення.
29. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії.
30. Ігри та вправи в логопедичній роботі з дітьми при дизартричних порушеннях.
31. Ігри та вправи в логопедичній роботі при ринолалії.
32. Ігри в логопедичній роботі з дітьми із загальним недорозвиненням мовлення.
33. Ігри та вправи в логопедичній роботі при афазії.
34. Ігри та вправи в логопедичній роботі при алалії.
35. Особливості поведінки заїкуватих дітей в іграх.
36. Використання ігрової діяльності в усуненні заїкування.
37. Психотерапія в корекційній роботі із заїкуватими дітьми.
38. Ігри і вправи для розвитку голосу.
39. Комплекс артикуляційної гімнастики для розвитку голосу.
40. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дисграфії.
41. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії.
42. Ігри і вправи, спрямовані на розвиток дрібної моторики рук. Пальчикова гімнастика.

**Методи навчання:** лекції, семінарські, практичні заняття із застосуванням традиційних і сучасних активних методів навчання (тренінги, ділові ігри тощо), різні види творчих пошукових робіт, самостійна та індивідуальна робота студентів.

**Методи контролю:** поточне оцінювання на практичному занятті; оцінка за ІНДЗ; підсумковий модульний контроль; оцінка за індивідуальні домашні завдання.

**Шкала оцінювання: національна та ЄКТС**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 - 100 балів А	відмінно	зараховано
82 - 89 балів В	добре	
75 - 81 балів С		
69 - 74 балів D	задовільно	
60 - 68 балів E		
35 - 59 балів Х	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1 - 34 бали F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**Методичне забезпечення:** опорні конспекти лекцій, комплекс навчально-методичного забезпечення, нормативні документи.

### Рекомендована література

#### Базова

1. Ефименкова Л. Н. Формирование речи у дошкольников. – М. : Просвещение, 1981. – 112с.
2. Ісайкова Н. Пальчикові вправи та картинки. // Палітра педагога. – 2003. – №1. – С. 28-31.
3. Каше Г. А. Исправление недостатков речи у дошкольников. – М. : Просвещение, 1971. – 192с.
4. Кульчицька Н., Барищук Г. Вчимося говорити правильно. Дидактичний матеріал для обстеження та усунення вад звуковимови у молодших школярів. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2002. – 48с.
5. Логопедия. / Под ред. Л. С. Волковой, С. Н. Шаховской. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 680 с.
6. Логопедія. Підручник, друге видання, перероблене та доповнене. За ред. М. К. Шеремет. – К. : Слово, 2010. – 672 с.
7. Нищева Н. В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с общим недоразвитием речи. – СПб. : ДЕТСТВО-ПРЕС, 2000. – 352 с.
8. Поваляева М. А. Дидактический материал по логопедии: Сказки о весёлом Язычке. – Ростов н / Д. : Изд-во “Феникс”, 2002. – 64с.
9. Савіна Л. П. Пальчикова гімнастика для розвитку мовлення дошкільнят. – К. : Школа, 2002. – 48с.
10. Ткаченко Т. А. Если дошкольник плохо говорит. – СПб. : Издательство “Аксидент”, 1997. – 112 с.

11. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей. – М. : Просвещение, 1976. – 96 с.
12. Филичева Т. Б., Чевелева Н. А. Логопедическая работа в специальном детском саду. – М. : Просвещение, 1987. – 142 с.
13. Филичева Т. Б., Чиркина Г. В. Подготовка к школе детей с общим недоразвитием речи в условиях специального детского сада. – М. : МГЗПИ, 1991. – 188 с.
14. Хрестоматия по логопеди : В 2 т. Т.І / Под ред. Л. С. Волковой и В. И. Селивёрстова. – М. : ВЛАДОС, 1997. – 560с.
15. Чепка О. В. Ігрові форми навчальної діяльності дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. – К. : Міленіум, 1995. – 144 с.

#### **Допоміжна**

1. Грицюк Л.К., Завацька Л.А., Семенов О.С. Ігри та розваги у навчально-виховному процесі з учнями: Навч. посібник / Луцьк, 1998. – 148 с.
2. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании: Практическое руководство. – М.: Народ. Образование, 1996. – 112 с.
3. Узнадзе Д.Н. Теория игры (теория функциональной тенденции) // Педагогика и психология игры: Межвуз. сб. науч. трудов. – Новосибирск, Изд. НГПИ, 1985. – С. 4–13.

#### **15. Інформаційні ресурси**

1. Нормативна база (Закони, Положення, Укази президента України, Листи МОНУ).
2. Інформація про особливості педагогічної професії та організацію навчально-виховного процесу у вузі, розміщена на веб-сторінках:
  - [www.nduv.ua](http://www.nduv.ua) - веб-сторінка бібліотеки ім. Вернадського.
  - [www.tnpu.edu.ua](http://www.tnpu.edu.ua) - веб-сторінка Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка.

## МАТЕРІАЛИ ДО ЛЕКЦІЙ

### РОЗДІЛ I. ТЕОРІЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

#### 1. Роль та значення ігор в логопедичній роботі. Функції гри.

У дошкільному віці кожної дитини найважливіша роль відводиться грі як провідному виду діяльності. Саме гра, як провідна діяльність дошкільників, повинна підвести дитину до порогу знань: дати дитині необхідні знання, уміння, навички та виховати в дітей бажання старанно й сумлінно навчатися.

Гра завжди була об'єктом вивчення педагогів та психологів. Доводилася її унікальна роль в різних аспектах навчання та виховання. За грою спостерігали, вона аналізувалася, пояснювалася, вивчалася. Та все ж “феномен” гри ще й сьогодні містить багато нових відкриттів, визначає нові стереотипи та можливості для використання. Сьогодні все більше педагогів й психологів доводять унікальність гри ще й як засобу навчання дітей, непомітного перенесення їх зі світу гри у світ знань.

**Гра забезпечує повноцінний психічний розвиток дитини. Усі психічні процеси знаходяться в тісній взаємодії. Відставання хоч одного з них – гальмує усю психічну сферу дитини. А мовлення – один із важливих психічних процесів. Його належний рівень розвитку сприяє розвитку усієї пізнавальної сфери. Так як гра – провідний вид діяльності дітей дошкільного віку, то саме гра найефективніше забезпечує розвиток усіх психічних процесів, у тому числі – мовлення.**

**Ігрова діяльність** – це активність, спрямована на орієнтування в предметній і соціальній дійсності, в якій дитина відображає враження від їх пізнання.

У педагогіці дошкільного навчального закладу поширено поняття гри як засобу виховання. Граючи, дитина завжди знаходиться в певних відносинах з дитячим колективом, навіть якщо діти грають удвох, утрюх. Відчуття, що викликаються грою, поміщені у відносинах, які при цьому складаються. Там, де ці взаємини не налагоджуються, неможлива і гра.

Уміння грати (особливо це відноситься до ранніх етапів дошкільного дитинства) виникає не шляхом автоматичного перенесення в гру засвоєного в повсякденному житті. Потрібно залучати дітей до гри. І від того, який зміст вкладатиметься дорослим в пропонувані дітям ігри, залежить успіх передачі суспільством своєї культури підростаючому поколінню.

Слід підкреслити, що освоєння суспільного досвіду відбувається лише за умови власної активності дитини в процесі її діяльності. Виявляється, якщо вихователь не враховує активний характер набуття досвіду, методичні прийоми навчання грі і управління грою не досягають своєї практичної мети.

**Виділяють такі функції гри:**

- соціокультурна функція;
- функція самореалізації у грі;
- комунікативна функція;

- діагностична функція;
- ігротерапевтична функція;
- функція корекції у грі;
- навчальна функція;
- виховна функція;
- забезпечення розвитку психіки;
- розважальна функція.

## **2. Теорії походження гри та сучасні дослідження ігрової діяльності.**

Гра має багатовікову історію. Аналіз змісту ігор дітей різних народів і епох наводить на висновок, що **гра виникла після праці й на її основі**. Очевидно, тому в іграх дітей первісних людей відображена війна, полювання, землеробські процеси. Наслідуючи в грі діяльність дорослих, діти оволодівають найпростішими трудовими навичками і всім тим, що чекає їх у дорослому житті.

З тим, що в історії людства праця випереджала гру, погоджується і психолог Д. Ельконін у монографії «Психологія гри». Виникнення дитячої гри він пояснював тим, що на зорі розвитку суспільства діти рано включалися у життя дорослих, брали безпосередню участь у їхній діяльності. Потреби у грі вони тоді ще не відчували. Ускладнення знарядь праці унеможливило участь дітей у допомозі дорослим, спричинило потребу в спеціальній підготовці до трудової діяльності. З цією метою почали виготовляти зменшені знаряддя: луки, списи, ножі тощо. Діти вправлялися з ними, і такі заняття можна вважати іграми-вправами. Рольових ігор на цьому етапі розвитку суспільства ще не існувало.

З розвитком виробничих сил, ускладненням знарядь звужувалося коло доступних дітям сфер виробництва, окремі види праці вони могли лише спостерігати. Змінювалися і функції предметів, якими діти оперували: якщо зменшений лук дотепер не втратив своєї основної функції (з нього можна пускати стріли і влучати у ціль), то зменшена гвинтівка не стріляє, а є тільки копією справжньої. Так з'явилися іграшки і рольові ігри, завдяки яким діти задовольняють своє прагнення до спільного з дорослими життя.

Отже, **гра є історичним утворенням**. Її виникнення зумовлене розвитком суспільства і пов'язаною з ним зміною становища дитини в системі суспільних відносин.

Поширеними є спроби пов'язати **походження гри з розвитком мистецтва та ідеологічних інститутів**, наприклад, релігією, ритуальними процесами під час богослужінь, які мають багато спільного з ігровими діями. Дослідник історії театру Всеволод Всеволодський-Гернгросс (1882—1962) доводив, що гра зародилася у докласовому суспільстві і була пов'язана з музикою, танцями, піснями. Дорослі грались, як діти, виконуючи ритуальні дії. З розвитком



суспільства виникли драма, танець, інші види мистецтва, спорт, а гра як безпосереднє відображення подій життя залишилася лише у дітей.

Попри різне бачення походження гри, філософи, психологи, мистецтвознавці одностайні в думці, що **гра є соціальною потребою** і виконує певні суспільні функції, передусім забезпечує передавання суспільного досвіду від одного покоління до іншого. Ігри дітей різних народів і часів подібні за тематикою, оскільки відображають спільні для всіх людей явища життя.

Гра як діяльність притаманна передусім молодому організму, що зумовлене потребою дитини у виявленні активності. Тому в дитячому віці гра є нормою. Вагомі аргументи на підтвердження значення гри для розвитку дитини містять праці І. Сеченова, І. Павлова, П. Лесгафта, Л. Чулицької, Т. Осокіної та ін. Гра є не лише фактором настрою, емоцій дитини, а й важливим чинником розвитку функцій мозку, серцево-судинної, нервової систем її організму. Перебіг усіх життєво важливих фізіологічних і психічних процесів у організмі дитини пов'язаний із задоволенням потреб в активності, нових враженнях, вияві здорових емоцій.

Гра як соціальне явище, що виникло в процесі історичного розвитку людства з трудових дій, відображає реальну дійсність, удосконалюється з розвитком відносин «людина — суспільство». Вона є активною, свідомою, цілеспрямованою діяльністю, яка втілює потребу дитини активності.

Наукові спроби з'ясувати психологічні джерела, сутність, особливості, історичний розвиток гри приводили вчених до різних концептуальних висновків, що було зумовлене різними теоретичними засадами, методологічними принципами, фактами, якими послуговувалися вони.

Одним з основоположників теорії гри був німецький філософ, психолог, автор відомих праць «Ігри тварин» та «Ігри людей» Карл Грос (1861—1946). На основі порівнянь особливостей ігрової діяльності дітей та інстинктивної діяльності дитинчат тварин він доводив, що гра має біологічну природу, є одним зі способів підготовки до майбутньої серйозної діяльності, головним змістом життя дитини. Однак К. Грос переоцінював інстинктивну природу гри, отожднював гру дитини і тварини.

Проблеми ігрової діяльності цікавили німецького поета Фрідріха Шіллера (1756—1805). Він вважав гру основою будь-якого мистецтва, яке живиться енергією, що залишається у людини після задоволення життєво важливих потреб. Теорію «надлишку енергії» розвинув англійський філософ, педагог Герберт Спенсер (1820—1903), який стверджував, що сили молодого організму, не знаходячи приводу для «справжньої» діяльності, реалізуються в наслідуванні, втілюючись у різноманітних іграх. Для дитини гра є наслідуванням як власної діяльності, так і діяльності дорослих, можливістю вивільнити, «вижити» інстинкти руйнування, розбійництва, тому потрібно надати їй змогу вичерпати цю «негативну енергію».

Американський психолог, засновник педології Гренвілл-Стенлі Холл (1846—1924), вважаючи розвиток психіки дитини своєрідним повторенням

етапів розвитку людства незалежно від умов її життя і виховання, доводив, що гра дитини за формою і змістом дублює історію від первіснообщинного ладу до сучасного суспільства. Наприклад, ігри малюків з піском є повторенням печерного періоду життя людства, мисливські ігри — втіленням мисливських інстинктів та ін. Тому гра не підвладна педагогічним впливам і розвивається за своїми законами.

Психоаналітична теорія гри, яку обґрунтував австрійський психолог, психіатр Зігмунд Фрейд, а пізніше розвинули його співвітчизник Альфред Адлер (1870—1937) та німецько-американський психолог Карен Хорні (1885—1952), зосереджується на проблемах: несвідомого і напівсвідомого в ігровій діяльності; використання гри як засобу вираження дитиною інстинктів, бажань, прагнень, які вона не може реалізувати безпосередньо в житті (З. Фрейд); самоствердження її, реалізації обмеженого дорослими прагнення до влади і могутності (А. Адлер), і відповідно — як засобу вдосконалення особистості дитини через переборювання негативних інстинктів і поривань. Для цього слід надавати дитині змогу самостійно виявити ці інстинкти і поступово пережити їх. Але вони не зникають зовсім, заявляючи про себе щоразу, коли «знімаються» зовнішні «обмежувачі», які накладає виховання.

Використання сучасних зарубіжних теорій «ігротерапії», методологічною основою яких є неофрейдизм, сприяє нормалізації стосунків дитини з навколишньою дійсністю, оскільки гра знімає негативізм, ліквідує егоїзм, вередування тощо, «поліпшує природу дитини».

За твердженням голландського психолога, автора книги «Гра людини і тварини» Фредеріка-Якоба-Йоханнеса Бейтендейка (1887—1974), жива істота є дитиною не тому, що грається, а навпаки, грається тому, що вона дитина. Гру він розглядав як відображення особливостей дитячого віку, вияв певних потягів дитини (наприклад, потяг до звільнення від нав'язаних середовищем обмежень, до злиття зі світом, тенденція до повторення).

Сучасні психолого-педагогічні дослідження гри характеризуються зближенням поглядів на неї як на провідну діяльність дітей дошкільного віку, аналізом її виховних можливостей і засобів їх актуалізації. На цих проблемах зосереджувався Л. Виготський і вчені, які репрезентують його школу (О. Запорожець, Д. Ельконін, О. Усова та ін.) і Вони переконували, що виховний потенціал гри може бути реалізованим тільки за умови спрямування її дорослими. Цю точку зору розвинуто в працях французького психолога А. Валлона, її підтримували також представники педагогічної науки: Р. Пфютце, І. Хоппе, Л. Шройтер (Німеччина), Д. Ковач, О. Ваг, П. Баконі (Угорщина), Л. Белінова (Чехія), Е. Петрова, С. Аврамова (Болгарія) та ін.

Сучасні українські науковці (Л. Артемова, Г. Григоренко, К. Щербакова та ін.) досліджують формування суспільної спрямованості дитини дошкільного віку у грі, розвиток моральних стосунків у творчих іграх тощо. За їхніми твердженнями, гра містить більші можливості для формування особистості

дошкільників, ніж будь-яка інша діяльність, оскільки мотиви її мають велику спонукальну силу і дітям зрозуміле співвідношення мотиву і мети гри.

### 3. Класифікація дитячих ігор.

Гра є багатоманітним за змістом, характером, формою явищем.

Одна з перших класифікацій гри належить К. Гросу, який поділяв ігри на дві групи:

1) експериментальні («ігри звичайних функцій»). До них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;

2) спеціальні («ігри спеціальних функцій»). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності. Їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Відомий німецький психолог Вільям Штерн (1871—1938) класифікував ігри на *індивідуальні* (за задумом дитини) та *соціальні* (спільні з іншими). При цьому він спирався на вихідне положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвивати внутрішні сили дитини, її здібності й одночасно враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.

Швейцарський психолог Ж. Піаже виокремлював:

- ігри-вправи (виникають у перші місяці життя дитини);
- символічні ігри (найпоширеніші ігри дітей віком від двох до чотирьох років);
- ігри за правилами (ігри дітей від семи до дванадцяти років).

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця Катрін Гарвей, поділивши їх на:

— ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);

— ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі — практика і тренування до повного вдосконалення);

— мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, — пісеньок, лічилок, приказок, жартів тощо);

— ігри із соціальним матеріалом («драматичні» або «тематичні»). Організують їх діти самостійно, розвивають за власним задумом. Як правило, ці ігри мають персонажів двох типів: стереотипних (мама, лікар та ін.) і тих, що змінюються;

— ігри за правилами, заданими дорослими;

— ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).

Узявши за основу класифікації ігор психологічні принципи, російський педагог П. Лесгафт виокремив *сімейні* («імітаційні») ігри, в яких діти дошкільного віку повторюють те, що бачать у навколишньому житті, та *шкільні ігри*, які мають певну форму, конкретну мету і правила.

Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування С. Русовою *народних ігор* як прадавнього засобу виховання патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дошкільнят. Ці ігри прилучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. До цього часу вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей, ознайомлення з природою, життям і працею дорослих тощо. Класифікація С. Новосолової, маючи у своїй основі організаційно-функціональне джерело ігор, розрізняє:

1) самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

— ігри-експериментування;

— сюжетні ігри (сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

— навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);

— розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановні);

3) ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні). Можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей.

**Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор:**

1. **Творчі ігри.** До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).

2. **Ігри за правилами.** Цю групу утворюють *рухливі* (великої, середньої, малої рухливості; сюжетні, ігри з предметами; з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та *дидактичні ігри* (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

3. Окрему групу становлять **народні ігри** (забави, рухливі, дидактичні, обрядові).

Кожна класифікація є досить умовною і не вичерпує всього різноманіття ігор. Наприклад, творчі ігри теж підпорядковані певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами передбачають елементи творчості. У творчій грі їх устанавлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх — дорослі, переслідуючи виховну та навчальну мету. У творчих іграх і в іграх за правилами фігурують мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри за правилами — вирішення завдань і виконання правил.

#### 4. Дитяча іграшка в логопедичній роботі: особливості підбору, класифікація.

Молодший дошкільний вік – час стрімкого розвитку пізнавальної активності через спостереження за предметами і явищами оточуючої дійсності, предметно-практичну та ігрову діяльність. Якщо в нормальному онтогенезі дитина здатна самостійно робити активні кроки на шляху пізнання, то діти із загальним недорозвитком мовлення (ЗНМ) потребують посиленої стимуляції з боку дорослих, адже **ЗНМ – це системне мовленнєве порушення, що проявляється у недостатній чи повній несформованості всіх складових мовленнєвої діяльності** (фонетико-фонематичної, лексичної, граматичної) на імпресивному та експресивному рівні, а також тих функцій та операцій, які забезпечують засвоєння мови (зокрема, мисленнєвих функцій і операцій, функцій сприймання, уваги, пам'яті та контролю різних модальностей), внаслідок дії шкідливих екзогенних чи ендогенних факторів на різних етапах розвитку (пренатальному, натальному, постнатальному).

**Наочність** – це невід'ємна складова логопедичних занять, що допомагає зробити їх пізнавальними, цікавими та емоційно насиченими. Доступним у роботі з дітьми молодшої вікової логопедичної групи є використання площинних чи об'ємних зображень предметів і явищ (предметні та сюжетні навчальні картини, площинні фігурки на магнітах, липучках або зі зворотного боку обклеєні байкою, фланеллю чи оксамитовим папером), фотографій, настільно-друкованих ігор (лото в 3–6 квадратів, розрізні картинки з двох-чотирьох частин, по чотири кубики для складання цілісного зображення, парні картинки), натуральних предметів, муляжів, спеціальних, аудіовізуальних засобів, комп'ютера тощо.

Широке **використання наочності** у роботі з дітьми четвертого року життя із ЗНМ сприяє:

- збагаченню словникового запасу;
- формуванню граматичних категорій та зв'язного мовлення дошкільників;
- навчанню дошкільників у рамках наочно-дійового мислення, що переважає у дітей зазначеної категорії;
- виробленню вміння зосереджувати увагу молодших дошкільників із ЗНМ на змісті корекційно-розвивальних завдань;
- розвитку зорового сприймання та пам'яті; – виникненню інтересу у дітей до пізнавальної діяльності.

**Використання наочності** при роботі з молодшими дошкільниками із ЗНМ потребує знання вікових особливостей та стану їх **психофізичного і мовленнєвого розвитку**, а саме:

##### 1. Сприймання:

- фонематичне – специфічні утруднення у розрізненні тонких диференційованих фонем, що впливають на весь хід розвитку звукової сторони мовлення;

- зорове – недостатня сформованість цілісного образу предмета, орієнтування на колір більше, ніж на форму предмета;

- оптико-просторове – труднощі у диференціації просторових понять (вгорі-внизу), фрагментарність.

**2. Увага:** - слухова – нестійкість, особливо при вербальній інструкції;

- зорова – мимовільність, нестійкість, відволікаємість.

**3. Пам'ять:**

- слухова – нестійкість, у прямій залежності від рівня мовленнєвого розвитку;

- зорова – короткочасність, опускання елементів, низький рівень продуктивності запам'ятовування.

**4. Мислення:**

- наочно-дійове – відповідність нижній межі норми, нестабільність, ригідність.

**5. Моторика:**

- загальна – відповідність нижній межі норми;

- ручна – незграбність, недостатнє переключення з одного руху на інший;

- дрібна – хапання предмета усією рукою.

**6. Ігрова діяльність:**

- колективна – утруднена, потреба частотої зміни подразників;

- індивідуальна – невпевненість, в'ялість, неврівноваженість, руховий неспокій; втомлюваність.

Враховуючи особливості психомовленнєвого розвитку дітей четвертого року життя із ЗНМ, під час ігор-занять бажано використовувати реальні предмети та яскраві іграшки великих розмірів. Варто пам'ятати, що живий об'єкт, маніпулювання ним викликає значно більше мовленнєвих реакцій, аніж його зображення на картинці. Молодші дошкільники із ЗНМ у процесі проведення ігор-занять, режимних моментів, на практичному рівні оперуючи реальними предметами, засвоюють (закріплюють) назви іграшок, одягу, посуду, овочів та фруктів тощо. Завдяки цьому відбувається збагачення словникового запасу, уточнення уявлень дітей про знайомі предмети чи явища, про їх якості та властивості.

**Іграшки** – невід'ємна складова групової кімнати дошкільного навчального закладу. Це спеціальні предмети, призначені для гри, у яких в узагальненій формі представлені типові властивості предмета (істот та неістот), що забезпечують відтворення відповідних дій з ними. У молодшій логопедичній групі для дітей із ЗНМ іграшки виступають емоційно насиченим позитивним фактором заняття, спонукають до гри, і, що найголовніше, стимулюють мовленнєву активність дошкільників. Однак збіднений практичний досвід оперування іграшками потребує навчання молодших дошкільників із ЗНМ грі, тобто участі дорослого в ігровій діяльності, де він зможе показувати можливі дії з іграшками, коментуючи їх.

Велика активність дітей, їх постійна потреба у русі вимагають, щоб іграшка була такою, з якою можна було б активно діяти. Конструкція іграшок, матеріал, з якого вони виготовлені, мають бути безпечними та відповідати як гігієнічним, так і педагогічним умовам. Іграшки для молодшої вікової групи повинні бути виготовлені з матеріалів, які можна мити та дезінфікувати (краще гумові, пластмасові), не мати щілин, задирок, дрібних деталей (діаметром менше 30 мм). Д

ля дітей четвертого року життя із ЗНМ особливе значення має колір та форма, тому іграшки повинні бути насичених, контрастних кольорів або гармонійної кольорової гамою, що взаємно доповнюють один одного, посилюють художню виразність. З метою підвищення інтересу до ігрової та навчальної діяльності, збагачення чуттєвого та практичного досвіду іграшки у групі слід періодично змінювати, але робити це не частіше, ніж раз на місяць. Для ігор-занять дітей молодшої логопедичної групи для дітей із ЗНМ знадобляться такі іграшки:

**1. Образні (сюжетні):** – ляльки-немовлята та ляльки на позначення хлопчиків та дівчаток висотою від 15 до 55 см; – анімалістичні іграшки (собака, кішка, курка з курчатами, півник, поросята, качка з каченятами); – іграшкові предмети побуту та вжитку (дерев'яні та пластмасові меблі, посуд із пластмаси та алюмінію, коляски, постільна білизна, одяг, побутова техніка); – дерев'яні фігурки людей (мама, тато, бабуся, дідусь, хлопчики, дівчатка), елементів рослинного світу (ялинки, дерева, гриби, квіти).

**2. Технічні** – іграшки на позначення різних видів транспорту (дерев'яні та пластмасові легкові й вантажні машини, швидка допомога, автобус, літак, пароплав).

**3. Ігрові будівельні матеріали,** конструктори, збірні іграшки.

**4. Дидактичні ігри** та іграшки – трискладові мотрійки, пірамідки з 4–5 кілець, кубики (по 4), з яких можна скласти просте зображення, крупна площинна геометрична мозаїка основних кольорів, дидактична лялька.

**5. Музичні іграшки.**

**6. Іграшки для рухливих та спортивних ігор** – м'ячі різних розмірів, обручі, кеглі, кубики.

**7. Іграшки для театралізованої діяльності:** – персонажі казок (колобок, курочка, зайчик, ведмідь, вовк, лисиця); – іграшки-бібабо, персонажі лялькового, пальчикового, настільного театрів; – деталі одягу, наголівники, медальйони.

**8. Іграшки-забави,** які пищать, говорять, співають, танцюють, гойдаються (кури, що клюють; бичок, що гойдається; сонечко-жучок, що біжить).

**9. Спеціальні іграшки.** Лялька – одна з найдревніших, найулюбленіших іграшок дітей, адже саме вона дає можливість відобразити життя людей, їх побут, різноманітні відносини. Молодші дошкільники із ЗНМ, маніпулюючи лялькою, закріплюють алгоритм послідовності одягання, підготовки до сну, т.ч. встановлюючи елементарні причинно-наслідкові зв'язки. Фігурки людей і

тварин дозволяють робити ігри різноманітними. На відміну від ляльок вони статичні, але дітям четвертого року життя із ЗНМ зручно захоплювати їх усією долонею.

Фігурки можуть бути використані дітьми під час ігор, конструктивно-будівельної та театралізованої діяльності. Анімалістичні іграшки передають як реалістичний образ тварин, так і узагальнені художні образи з індивідуальними рисами. Молодшим дошкільникам із ЗНМ зрозумілішими є художні образи тварин, але для засвоєння категоріального рівня лексичних узагальнень знадобляться іграшки і на позначення реалістичних образів (наприклад, кіт, собака, заєць, вовк тощо).

Технічна іграшка повинна давати можливість імітувати основні функції предмета. Так, наприклад, у машини мають рухатись колеса, відчинятися двері тощо. Завдяки іграшкам такого типу у дітей формується розумова операція аналізу. Молодші дошкільники із ЗНМ засвоюють назви частин предметів, знайомляться з узагальненням „транспорт”. У молодшій логопедичній групі для дітей із ЗНМ бажано використовувати геометричні будівельні матеріали, що складаються з набору кубів, цеглин, пластин, призм, конусів, пірамід і циліндрів.

Прикладом може слугувати матеріал М. П. Агапової, що містить 66 деталей, переважно кубів, призм, невеликих плоских форм. На початкових етапах дітям четвертого року життя із ЗНМ краще давати однотонні матеріали, бо різнокольоровість деталей заважає сприйманню конструкції. Дидактичні іграшки є дуже корисними як для розвитку зорової уваги та пам'яті, формування розумової операції аналізу та синтезу, так і для удосконалення мовлення, адже оволодіння такими лексико-семантичними мовними явищами, як антонімія та багатозначність, потребують від молодших дошкільників із ЗНМ вміння порівнювати предмети за величиною та формою.

Музичні іграшки (молоточок, трикутник, бубон, барабан, маракас, брязкальце, дзвіночок) стануть гарними помічниками у розвитку слухової уваги та пам'яті дітей, допоможуть у засвоєнні ритміко-складової структури слів. До спеціальних належать іграшки, що мають корекційне спрямування. Вони використовуються в залежності від того безпосереднього завдання, що ставить перед собою логопед з урахуванням характеру порушення, етапу роботи, індивідуальних психофізичних особливостей дитини. Це іграшки для розвитку артикуляційного (дятел, заєць-барабанщик тощо) та дихального (вітрячки, вертушки, свищики, паперові іграшки-саморобки тощо) апаратів.

Однією з таких іграшок є логопедична лялька Льюлік [3], що робить корекційні заняття логопеда у молодшій групі цікавими та корисними. **Значення** використання **логопедичної ляльки** полягає в тому, що:

1. Саме використання функціональної іграшки у вигляді логопедичної ляльки: – прискорює темпи підготовки мовнорухового апарату дошкільників до постановки звуків, полегшує сам процес постановки і автоматизації звуків; – сприяє виробленню у дітей правильного положення язика в ротовій порожнині



через зоровий образ артикуляційного укладу, що сприймається дитиною, покращенню функціонування м'язів мовнорухового апарату через зоровий динамічний образ артикуляційних вправ, що сприймається дитиною; – дозволяє дошкільнику через зоровий образ артикуляційного укладу, що сприймається дитиною, зв'язати засвоєний звук з певними рухами язика і зафіксувати його як у зоровій, так і у моторній ланці; – допомагає дітям через побачений зоровий образ вправи, що виконується, у повільному темпі зафіксувати чіткість чи плавність рухів; – дозволяє удосконалити лексико-граматичну сторону та зв'язне мовлення шляхом ознайомлення дошкільників з органами мовнорухового апарату, частинами тіла, формування уявлень про сезонні зміни в природі, показу різноманітності та сезонності одягу, взуття та головних уборів; – стимулює встановлення контакту дітей з педагогом, полегшує процес адаптації молодших дошкільників до умов спеціального дошкільного закладу, процесу переживання кризи „Я сам” шляхом введення в нове, незнайоме для дітей середовище не одного, а двох: самої дитини і його друга – „Льолика”; – сприяє активізації пізнавальної та мовленнєвої активності дітей; – виступає якісно новим перехідним об'єктом для прояву нової соціальної ситуації розвитку (дитина – дорослий), дає можливість задовольнити новоутворення молодшого дошкільного віку, тобто необхідність у суспільно- значущій і суспільно-оціночній діяльності, але не з боку дорослих; – знімає напруження, пов'язане з комплексами з приводу зовнішніх дефектів (наприклад розщеплення губи і/чи перфорації твердого піднебіння).

**2.** Правильно підібрані параметри логопедичної ляльки, тобто те, що її зріст дещо менший середнього зросту дитини молодшого дошкільного віку, тулуб виконано з можливістю згинати і розгинати руки та ноги, сидіти, стояти – не лякають дитину, а навпаки – дозволяють дошкільнику сприймати ляльку як свого ровесника, покращують ефект від виконуваних вправ. Особливо важливим є те, що логопед і логопедична лялька являють собою двох окремих людей, а не є об'єднаним образом педагога-ляльки, яка б повністю закривала логопеда від дітей. Для дошкільників (особливо молодшого віку) покращення адаптивних процесів в умовах спеціального дошкільного закладу відбувається за рахунок певного розриву їх зв'язку з матір'ю, подолання злиття (що так часто спостерігається у логопатів), за рахунок чого у дітей з'являється можливість відчувати своє власне „Я”. Присутність логопеда поруч з лялькою, їх взаємодія дозволяють дошкільникам подолати страх спілкування, швидше піти на контакт, набутти впевненості у своїх власних силах і можливостях.

**3.** Вибір легкого імені для вимови (в образі хлопчика – «Льолик», а в образі дівчинки – «Льоля») полегшує комунікацію дошкільника з лялькою, а через неї – і з логопедом.

**4.** Поява можливості у логопеда під час проведення артикуляційних вправ відкривати чи закривати рот ляльці і показувати рухи та положення язика під час виконання артикуляційних вправ чи демонстрації артикуляційних укладів з допомогою ляльки чи разом з нею суттєво збільшує ефективність занять.

5. Проведення артикуляційних вправ з використанням віршованих форм суттєво покращує засвоєння таких вправ молодшими дошкільниками із ЗНМ, бо викликає інтерес у дітей, розвиває слухомовленнєву пам'ять, залучаючи і зоровий, і слуховий аналізатори, сприяє збагаченню словника і формуванню граматично правильного зв'язного мовлення.

6. Виконання дітьми з допомогою логопеда і функціональної іграшки вправ артикуляційної гімнастики, які включають вправи на закріплення вимови мовних звуків, вправи з розвитку слухомовленнєвої пам'яті шляхом загадування лялькою загадок, особливо загадок з відгадками – назвами органів артикуляційного апарату („зубки”, „щічки”, „губки”, „язичок”), вправи, під час яких діти наслідують рухи язика ляльки та логопеда, суттєво поліпшують якість і ефективність впливу на молодших дошкільників із ЗНМ. Паралельно з використанням реальних предметів та іграшок у ігри-заняття, особливо підгрупової роботи, варто поступово вводити яскраві картинки більшого формату, позбавлені дрібних деталей, які б могли відволікати дітей.

Коли предмети і явища не можуть стати безпосереднім об'єктом спостереження дошкільників, для ознайомлення дітей з природою залучаються **ілюстративні посібники**. При демонстрації посібників використовують дошку, мольберт для ілюстративного матеріалу, фланелеграф, розмір якого має бути 90×60 см. Картини повинні бути різних розмірів із реалістичним, яскравим, виразним зображенням, що має викликати у молодших дошкільників із ЗНМ почуттєві сприйняття, близькі до сприйняття дійсності: „Кішка з кошенятами”, „Собака з цуценятами”, „Корова з телям”, „Кури” (автор С. Веретеннікова, Г. Лоза), „Їдемо в автобусі”, „Граємо з піском” (автор О. Батуріна), „Діти граються кубиками”, „Взимку на прогулянці”, „Діти годують курку та курчат” (автори О. Радіна та В. Єзікеєва), різноманітні картини видавництва „Ранок”.

Отже, використання наочності, як одного із основних дидактичних принципів, робить корекційно-розвивальне навчання молодших дошкільників із ЗНМ більш доступним та ефективним, забезпечує максимально повне використання усіх аналізаторів, розвиває спостережливість і мислення, допомагає швидшому та глибшому засвоєнню мовленнєвого матеріалу.

### 5. Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.

Завдання всебічного виховання в грі успішно реалізуються лише за умови сформованості психологічної основи ігрової діяльності в кожному віковому періоді раннього і дошкільного дитинства. Це обумовлено тим, що з розвитком гри пов'язані істотні прогресивні перетворення в психіці дитини, і перш за все, в її інтелектуальній сфері, що є фундаментом для розвитку всіх інших сторін дитячої особистості.

**Першим етапом розвитку ігрової діяльності є ознайомлювальна гра.** За мотивом, заданим дитині дорослим за допомогою предмету-іграшки, вона є **наочно-ігровою діяльністю**. Її зміст складають дії-маніпуляції, здійснювані в процесі обстеження предмету. Ця діяльність немовляти скоро (до п'яти-шести

місяців) міняє свій зміст: обстеження спрямоване на виявлення особливостей предмету-іграшки і тому переростає в орієнтовні дії-операції.

**Другий етап ігрової діяльності** отримав назву **образної гри**, в якій окремі наочно-специфічні операції переходять в ранг дій, спрямованих на виявлення специфічних властивостей предмету і на досягнення за допомогою даного предмету певного ефекту. Це кульмінаційний момент розвитку психологічного змісту гри в ранньому дитинстві. Саме він створює необхідний ґрунт для формування у дитини власне наочної діяльності.

В умовах змістовного (ділового) спілкування з дорослим дитина практично дізнається назву і цільове призначення предмету, і це нове знання переносить в свою гру.

На рубежі першого і другого років життя дитини розвиток гри і наочної діяльності збігається і одночасно розходиться. Донині гра практично співпадала за своїм дієвим змістом з наочною діяльністю, розмежовуючись лише за мотивом і передбачуваним результатом дій. Тепер же відмінності починають виявлятися і в способах дій – настає **третій етап розвитку гри** – вона стає **сюжетно-образною**. Міняється і її психологічний зміст, дії дитини, залишаючись наочно-опосередкованими, імітують в умовній формі використання предмету за призначенням.

У **сюжетно-образній** грі дитини другого і третього років життя як би незримо присутній той, хто використовує предмет за призначенням. Так, поступово зароджуються передумови **четвертого етапу розвитку гри** – **сюжетно-рольової гри**.

Здібність до ролевої поведінки в грі формується не тільки на основі наслідування або навчання, але і, що особливо важливе, завдяки розумінню дитиною призначення предмета, тобто завдяки практичному засвоєнню можливих дій з ним. Тут вже недалеко і до виконання ролі, і малюк із задоволенням робить це.

На даному етапі розвитку гри слово і справа співпадають, а ролева поведінка стає моделлю усвідомлених дітьми відносин між людьми. Наступає **останній етап власне рольової гри**, в якій гравці моделюють знайомі їм трудові і суспільні відносини людей.

Зміст ігрової діяльності дітей на етапі розвитку рольової гри суперечливий. Теоретично кожна дитина може узяти на себе будь-яку роль: мами, бібліотекаря, матроса китобійної флотилії, космонавта. Проте, узявши на себе роль, вона повинна її реалізувати через спілкування з оточуючими. У психологічному ядрі рольової гри виникає суперечність між прагненням реалізувати ті або інші рольові дії і знаннями і досвідом дітей.

Наукове уявлення про поетапний розвиток ігрової діяльності дає можливість виробити чіткі, систематизовані рекомендації по керівництву ігровою діяльністю дітей в різних вікових групах.

## **РОЗДІЛ II. ХАРАКТЕРИСТИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ З ВАДАМИ МОВЛЕННЯ.**

### **1. Особливості організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією.**

Згідно сучасним уявленням, будь-яка психічна діяльність має певну **структуру**: вона починається з мотивів, намірів, задумів, які потім перетворюються у певну програму діяльності, яка охоплює уявлення про способи реалізації цієї програми, а потім реалізується за допомогою певних операцій. Завершується психічна діяльність етапом звірення отриманих результатів з початковим баченням результату.

**Гра є найбільш ефективним засобом для формування розвивального середовища. Тому в організації корекційно-виховної з дітьми, які мають порушення мовленнєвого розвитку, значна роль належить грі.** Вона повинна посісти істотне місце в логопедичній роботі. Але, звичайно, було б не правильно здійснювати всю корекційну роботу лише ігровими методами. Логопед, враховуючи конкретні умови роботи з тими чи іншими дітьми, зокрема рівень їх розвитку, ставлення до занять, стомлюваність, вирішує, коли і як використовувати гру. Навчаючи дітей у процесі гри, педагог прагне, щоб радість від ігрової діяльності поступово перейшла в радість навчання.

Включаючи гру в заняття, логопеду потрібно враховувати **такі умови**:

- основне дидактичне завдання, яке складає зміст гри, відповідало навчальній меті заняття;
- мета заняття повинна бути для дітей посиленою;
- мета логопедичної гри повинна сприяти максимальній активізації не тільки мовлення а й розумової діяльності дітей.

У дітей з порушеннями мовленнєвого розвитку **спостерігаються**:

- труднощі деяких вищих кіркових функцій (слухомовленнєвого сприйняття, орієнтування в просторі тощо);
- особливості протікання інтелектуальної діяльності (підвищена виснажливність, нерівномірна працездатність, порушення мовленнєвої пам'яті, схильність до інертності).

Унаслідок цього, цій категорії дітей важко включитися в організовану педагогом ігрову діяльність. Проблемні діти – пасивні і не виявляють бажання активно діяти з предметами та іграшками.

Вади в розвитку мовлення викликають **затримку в зміні провідних видів діяльності**. Найвиразніше ця затримка виявляється в тому періоді дошкільного віку, коли провідною діяльністю є сюжетно-рольова гра. Чим виразніша затримка психічного розвитку, тим більш порушеними будуть всі компоненти ігрової діяльності. Фактично при ЗПР церебрально-органічного генеза розгорнена сюжетно-рольова гра без спеціального навчання не формується. Діти не можуть самостійно вибрати тему, розподілити ролі, підібрати відповідні образотворчі засоби, чітко слідувати ігровим правилам.

Порівняльне вивчення ігрової діяльності старших дошкільників із ЗПР, та однолітків, що нормально розвиваються і розумово відсталих, показало, що якості ігрової діяльності як провідної і її динаміка впродовж дошкільного віку не забезпечують природного, «безболісного» переходу дітей із ЗПР до наступного вікового етапу.

При нормальному розвитку ігрова діяльність до кінця дошкільного періоду за структурою і основними параметрами все більше наближається до діяльності навчальної. **Це простежується:**

- у змісті гри — дітей починають займати сюжети, пов'язані з програванням майбутніх шкільних відносин; збагачення знань про професії; казкового і фантастичного матеріалу; ситуації досягнення мети в ситуації змагання (настільні і спортивні ігри);
- у способах її реалізації — це цілеспрямована усвідомлена діяльність, що припускає її завчасне планування і контроль за виконанням;
- у її спрямованості — інтерес переміщується з процесу на результат діяльності.

У дітей із ЗПР, не дивлячись на формальну перевагу сюжетно-рольової гри (52,8% випадків), на відносно високому рівні розігрувалися сюжети тільки на побутові теми. Це виявлялося в тривалості гри, дотриманні ролевих взаємин. Найчастіше це сюжет «дочки-матері». Проте він відрізняється надзвичайною бідністю сюжету. У сюжетах, не пов'язаних з безпосереднім досвідом дитини, таких, наприклад, як «школа», дитина із ЗПР переходила, як правило, на рівень соціально-наочних дій, що є типовим для дітей, що нормально розвиваються, 3—5 років.

## **2. Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі.**

При проведенні ігор логопеду слід враховувати, що наявність мовленнєвого дефекту може спричинити **відхилення у психічній сфері дитини** такі, як:

- підвищена збудливість,
- замкнутість,
- депресивні стани,
- негативізм,
- апатичність,
- психічна виснаженість.

Порушення загальної і мовленнєвої моторики призводить до швидкої стомлюваності дитини у грі. Педагогу необхідно створювати у дітей позитивне емоційне відношення до запропонованої діяльності. За допомогою гри можна навчити дитину, звільнити її від існуючих комплексів і страхів. Іноді гра — єдиний можливий шлях допомогти тим, хто ще не засвоїв світ слів.

**Ігрова діяльність дітей з порушеннями мовлення формується тільки при безпосередньому впливі і керівництві педагога.** Спочатку ігрові дії

відбуваються при дуже обмеженому мовленнєвому спілкуванні, а це зумовлює скорочення процесу ігор та їх сюжетну обмеженість. Основні свої знання і враження такі діти отримують у цілеспрямованій ігровій діяльності тоді, коли у них виникає потреба у словесному спілкуванні.

У корекційній роботі з дітьми, які мають вади мовлення, використовуються різні **види ігор**:

дидактичні,  
рухливі,  
сюжетно-рольові,  
ігри-драматизації.

Дидактична гра – одна із форм навчального впливу дорослого на дитину. У дидактичній грі створюються такі умови, в яких кожна дитина отримує можливість самостійно діяти в певній ситуації чи з певними предметами, набуваючи власного дійового і чуттєвого досвіду.

Це надзвичайно важливо для дітей з важкими вадами мовлення, у яких досвід дій з предметами дуже бідний, не зафіксований і не узагальнений. Дитині для засвоєння способів орієнтації в оточуючому світі, для виділення і фіксування властивостей і відношень предметів, для розуміння тієї чи іншої дії необхідні багатократні повторення.

Дидактична гра дозволяє забезпечити необхідну кількість повторень на різному матеріалі при збереженні емоційно-позитивного відношення до завдання.

Дидактична гра має сталу структуру. Граючи, дитина непомітно для себе вирішує пізнавальне завдання. Дидактичне завдання, зміст і ігрові дії – обов'язкові елементи дидактичної гри. Дидактичні та ігрові завдання зумовлені завданнями навчально-виховної та корекційної роботи. Вони можуть бути різноманітними: розвиток слухової уваги та пам'яті, фонематичного сприймання, артикуляційної моторики, закріплення вимови звуку, розвиток зв'язного мовлення тощо. Ігрові завдання дозволяють дітям проявляти активність, у них виникає бажання і потреба розв'язати їх.

Правила гри зумовлені змістом гри та ігровим задумом. Вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організують і спрямовують її стосунки з іншими дітьми, спонукають її керувати своєю поведінкою. Дотримання правил вимагає від дитини-логопата вольових зусиль, уміння взаємодіяти з іншими дітьми. Граючи, діти усвідомлюють, що дотримуючись правил, швидше досягнути результатів. Правила гри дисциплінують, формують витримку, терпіння. Вони також впливають на вирішення дидактичного завдання – непомітно обмежують дії дітей, спрямовуючи їх увагу на конкретне завдання.

Ігрові дії дозволяють дітям реалізувати свої ігрові задуми і спрямовувати свою увагу на їх розгортання. Захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання.

Результат гри сприймається дитиною як досягнення (відгадування загадок, придумування слів на заданий звук тощо). Для логопеда результатом гри є рівень засвоєння дітьми знань, вмінь і навичок правильної вимови, засвоєння певних граматичних форм тощо. При підведенні підсумку гри необхідно відмітити досягнення кожної дитини, підкреслити успіхи відстаючих дітей, проявити делікатність і оптимістичне відношення до їх можливостей.

У корекційній роботі використовують ігри з предметами. У таких іграх використовують дидактичні іграшки (мозаїку, кубики), реальні предмети, різноманітний природний матеріал. Такі ігри спрямовані на закріплення знань про властивості та якості предметів, збагачення словника дитини прикметниками, дієсловами, розвиток дрібної моторики пальців рук тощо.

Для дітей з порушеннями мовленнєвого розвитку важливе значення мають ігри, які потребують координації і точності рухів пальців рук. М.М. Кольцова встановила, що рівень розвитку мовлення дітей прямо залежить від ступеня сформованості тонких рухів пальців рук. Л.В. Фоміною була виявлена така закономірність: якщо розвиток дрібної моторики відповідає віку, то й мовленнєвий розвиток знаходиться в межах норми. Якщо розвиток рухів пальців відстає, то затримується і мовленнєвий розвиток. Дослідники прийшли до висновку, що формування мовленнєвих зон кори головного мозку здійснюється під впливом кінестетичних імпульсів від пальців рук. Тому тренування пальців рук впливає на розвиток активного мовлення. Пальчикові ігри необхідно використовувати в корекційній роботі з дітьми, які відстають у мовленнєвому розвитку. Коли дитина робить ритмічні рухи пальцями одночасно з промовлянням віршованого тексту значно підвищується узгодженість лобної і скроневої частин мозку, де знаходяться моторний і смисловий мовні центри; стимулюється розвиток мовлення; підвищується мовленнєва активність; розвивається спостережливість, увага, пам'ять, увага.

Дидактичні ігри, як адекватний віковим особливостям дітей засіб, використовуються не тільки на корекційних фронтальних і індивідуальних заняттях, на прогулянках, а у всій системі корекційно-виховної роботи з дітьми. Роль логопеда у дидактичній грі подвійна: з однієї сторони він керує пізнавальним процесом, організовує навчання дітей, з іншої - виконує роль учасника гри, партнера, направляє кожну дитину на виконання ігрових дій, а при необхідності дає зразок поведінки у грі. В процесі дидактичної гри логопед розвиває мовленнєву активність дітей, заохочує правильні відповіді на поставлені запитання, виховує витримку.

Розглядаючи питання про роль мовних ігор в логопедичній роботі професор М.Ю. Хватцев вказує, що вони сприяють:

- співдружності педагога з дитиною;
- активній увазі до мови;
- бажанню оволодіти тими чи іншими мовними навичками;
- руйнуванню старих і набуванню нових навичок мовлення;

- застосуванню нових мовних навичок у повсякденному житті.

Використання дидактичних ігор в корекційній роботі з дітьми, які мають вади мовлення, дає можливість:

- забезпечити психологічний комфорт на занятті;
- забезпечити розвиток емоційно-вольової сфери дітей, їх морально-вольових якостей;
- активізувати і відновити вищі психічні функції;
- поліпшити слухову увагу і пам'ять, підвищити швидкість запам'ятовування;
- підвищити мовленнєву мотивацію;
- поліпшити мовленнєвий розвиток.

### **3. Види і форми ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.**

Основний логопедичний діагноз вихованців – системний недорозвиток мовлення (СНМ) тяжкого та середнього ступеня. Зустрічаються й діти, які зовсім не розмовляють. Є діти з порушеннями вимови й лексико-граматичного складу мови. Всі вихованці потребують логопедичної допомоги.

**Вибір ігор в логопедичній роботі базується на наступних принципах:**

1. **Особистісне орієнтування** – орієнтування на дитину, її психоемоційні особливості.
2. **Емоційна підтримка** – створення під час гри емоційно комфортної обстановки.
3. **Взаємодія** з батьками, вихователями й педагогом-дефектологом.
4. **Ігровий контекст занять** – формування позитивної мотивації навчання.

### **Закономірності та умови формування мовленнєвої готовності до навчання дітей старшого дошкільного віку із дизартрією**

Під мовленнєвою готовністю дітей до навчання у школі вчені розуміють сформованість навичок усного мовлення, навичок використання одиниць мови для мислення, спілкування; усвідомлення знакової системи мови, спеціальні вміння в галузі читання, письма, вміння аналізувати мовні явища.

Мовлення формується при здатності чітко артикулювати звуки, вимовляти звуки, склади, слова, розуміти і сприймати слухові відчуття. Оскільки при дизартрії розлад розбірливого мовлення зумовлено недостатністю іннервації мовленнєвого апарату, то першим етапом мовленнєвої підготовки є робота над мовно-руховими здібностями. Для цього потрібна постійна мовленнєва практика, завдяки якій тренуються органи мовлення. На основі набутих навичок, дитина має навчитися розрізняти звуки рідної мови на слух, диференціювати їх, вимовляти відповідно до норм сучасної української літературної мови, артикулювати кожний звук мови.

Формування мовленнєвої готовності до навчання дітей із дизартрією залежить від здатності розуміти лексичні й граматично-семантичні значення



мовних одиниць, що забезпечується в умовах спеціально організованого, насиченого мовленнєвого середовища.

### **Особливості логопедичної роботи при дизартрії у дітей з важкими порушеннями в інтелектуальному розвитку**

Одним з найбільш важких мовних недорозвинень є дизартрія – порушення вимови органічного характеру. Відмінною ознакою цього захворювання є утруднення або повна відсутність довільного руху мовних органів. Язик, як правило, видозмінений:

- одна сторона превалює над іншою, серединна лінія зміщена убік скороченої частини язика;
- рухи вгору, вниз, до куточка рота або відсутні, або слабо виражені;
- вимові може передувати легке судомне посмикування губ, щік.

Чим далі зайшов процес безмовного спілкування дитини з оточуючими, тим більш важке завдання стоїть перед логопедом.

Уже з перших занять, коли проводиться обстеження дитини, логопед намагається викликати позитивні емоції на свої дії. Така практика буде сприяти зняттю напруги, почуття тривожності в дитини, виробляє довіру до логопеда. У дизартриків (анартриків) спостерігається або розслабленість, або спастика м'язів обличчя, артикуляційного апарата. При обох станах може бути підвищена слинотеча. Бажано роботу з такими дітьми починати з масажу грудей, шиї, губ, язика.

Роботу над постановкою звуків необхідно починати з вимови голосних звуків: "а", "о", "у". Іноді в дитини при спонуканні до мовлення спастично замикаються щелепи. У такому випадку необхідно за допомогою легких погладжувань, точкового масажу зняти тонус м'язів, допомогти розслабитися дитині. Бажано працювати з дитиною, коли вона перебуває в положенні "лежачи".

Після того, як сформований артикуляційний уклад для вимови звуку, його можна при постановці супроводжувати жестами. Наприклад: дитина на видиху вимовляє а-а-а при цьому руки розводяться в сторони, о-о-о- руки розводимо нагору й униз, у-у-у- руки зводимо під кутом. Це сприяє подовженню видиху, розвитку мовного подиху, згладжуванню гугнявості, виробленню почуття ритму.

У процесі роботи логопед фіксує всі звуки, які вимовляє дитина. Як правило, це губні "б", "м", задньоязикові "к", "х". Наступне завдання злити поставлені звуки з голосними для одержання складу. Добре при цьому, використовувати елементи роботи із глухими дітьми, допомагати артикулювати дитині своїми руками; опускати нижню щелепу при проголошенні звуку "а", стуляти пальцями губи при формуванні звуку "м", притримувати в "посмішці" губи на звуках "з", "с"...

Звичайно дизартрики вимовляють замість цілого слова якийсь зі складів; при цьому стабільного варіанта вимови слова немає. Важливо, щоб дитина почула його мелодику й передавала її.

Найбільш важкий період – це формування власної мови. У більшості випадків необхідно змоделювати спонукальну до мови ситуацію: "не розуміти" бажань дитини, висловлених за допомогою жестів. Напрацьовувати "фрази-штампи": я хочу, я буду, я йду... поступово розгортаючи прості речення.

Нарешті з'являється експресивна мова. Як правило, це звертання до мами, папи, називання по імені дітей групи, назв знайомих предметів.

Батьки повинні працювати з логопедом у тісному контакті. Відвідуючи його заняття, знайомитися із прийомами й методами його роботи, і за допомогою завдань повторювати матеріал.

Масаж необхідно проводити доти, поки не з'являться явні зміни в тонусі м'язів. Артикуляційні вправи, дихальна й пальчикова гімнастика проводяться до кінця логопедичного курсу.

При послідовній і посильній для дитини логопедичній роботі результати є.

### **Порушення зв'язного мовлення у розумово відсталих школярів**

Зв'язна мова являє собою найбільш складну форму мовної діяльності. Вона носить характер систематичного послідовного розгорнутого викладення.

Таким чином, під зв'язною мовою розуміється розгорнуте викладення певного змісту, що здійснюється логічно, послідовно, граматично правильно.

У зв'язку з тим, що зв'язна мова є складною формою мови, дитина опановує нею поступово. Зв'язна мова формується на основі діалогічної мови в ході ситуативного спілкування. Виникнення зв'язної мови відбувається ще в дошкільний період.

Становлення зв'язної мови у розумово відсталих дітей здійснюється уповільненими темпами й характеризується певними особливостями. Розумово відсталі школярі досить тривалий час затримуються на етапі питально-відповідної форми мови. Перехід же до самостійного зв'язного висловлювання дуже важкий для цих дітей і в багатьох випадках затягується аж до старших класів допоміжної школи. У процесі актуалізації зв'язної мови розумово відсталі школярі молодших класів мають потребу в постійній стимуляції з боку дорослого, у систематичній допомозі, що виявляється або у формі питань, або в підказці. Більше легкою для засвоєння є ситуативна мова, тобто мова з опорою на наочність, на конкретну ситуацію.

Переказ розумово відсталим дітям більше доступний, чим розповідь. У розумово відсталих школярів порушується як внутрішній (змістовний) рівень, так і мовний рівень зв'язної мови. Розповіді по сюжетній картинці важкі розумово відсталим дітям і характеризуються певними особливостями.

Однією із причин порушення формування зв'язної мови в розумово відсталих дітей є слабкість і швидка втомлюваність їхньої мовної діяльності, а також особливості мотивації. У тих випадках, коли в дітей з'являється інтерес до теми розповіді, зв'язні висловлювання стають більше розгорнутими, збільшується кількість слів у реченні.

### **Розвиток граматичного строю мовлення дітей відносно лексичних програмних тем**

Дефектологи й вихователі займаються розширенням лексичного запасу вихованців у процесі занять і всіх режимних моментів (збори на прогулянку, ігри, прогулянка, підготовка до занять, чергування та ін.). Поповнення, уточнення й активізація словника на заняттях з розвитку мовлення й ознайомлення з навколишнім доцільно здійснювати відповідно до лексичних тем, у рамках яких проводяться різні ігри й вправи по формуванню граматичного складу мови.

При вивченні граматичних категорій не потрібно, щоб діти знали граматичну теорію. Потрібно, щоб вони вловлювали деякі загальні закономірності в складі почутих фраз, а також сприймали й указували неточності, свідомо допущені педагогом.

Словникову роботу на занятті з розвитку мовлення необхідно вести в декількох напрямках: предмет, ознака, дія.

Основні лексико-граматичні вправи підбираються наступні:

- Підбери ознаки
- Підбери дії
- Підбери предмети до ознак і дій
- Підбери родинні слова
- Утвори ознаки від предметів
- Утвори ознаки від дій

Наприклад.

### ***Свійські й дикі тварини***

#### *Лексика*

Предмети: назви тварин, їхніх дитинчат, роги, копита, вовна, грива, хутро, голки, шкіра, ліс, ферма, барліг, нора, дупло, стайня.

Дії: бігти, іти, лежати, спати, ричати, мукати, кусатися, пицати...

Ознаки: кошлатий, бурий, пухнатий, сильний, хитрий, клишавий, гарний, хижий, рудий...

#### *Лексико-граматичні вправи*

##### Підбери ознаки:

*Ведмідь - величезний, сильний, клишавий, бурий...*

##### Підбери дії:

*Ведмідь - ходить, перевалюється, спить, лежить, іде, реве...*

##### Підбери споріднені слова:

*Ведмідь - ведмедиця, ведмежа, ведмежий.*

##### Утвори ознаки від предметів:

*Вовк – вовчий, вовча*

##### Утвори ознаки від дій:

*Спати - сплячий, зимувати - зимуючий.*

##### *Спеціальні вправи*

Назви дитинчат (суфіксальний словотвір):

*Миша - мишеня, слон - слоненя*

Назви пестливо(суфіксальний словотвір):

- Кіт - котик, собака - собачка*  
*"Чий хвіст, сліди й т.п." (утворення присвійних прикметників):*  
*Коров'ячий, вовчий, заяча й т.п.*  
*Утворення множини іменників:*  
*Тигр - тигри, кінь - коні й т.п.*  
*Дидактичні ігри*  
 - *"Чий хвіст?"*  
 - *"Хто де живе?"*  
 - *"У кого хто?" (дитинчата тварин)*  
 - *"Чия шуба тепліше?"*  
 - *"1-2-5-9" (співвіднесення кількісних числівників з іменниками)*  
 - *"Плутанина" (деформовані речення)*  
 - *"Великий - маленький"*

### **Розвиток зв'язного мовлення**

Основне завдання корекційного впливу – навчити дітей з обмеженими можливостями складно й послідовно, граматично й фонетично правильно викладати свої думки, розповісти про події з навколишнього життя. Це має важливе значення для спілкування з дорослими й дітьми, формування особистісних якостей.

Робота з розвитку зв'язної мови ведеться в таких напрямках:

- Збагачення словникового запасу;
- Навчання складанню переказу;
- Навчання придумуванню розповіді;
- Розучування віршів;
- Відгадування загадок.

Корекційне навчання містить у собі роботу над словом, словосполученням і реченням. Зазначені напрямки корекційної роботи тісно пов'язані між собою. Так, наприклад, уточнення й розширення словника здійснюється в ході роботи над реченням. Ефективність корекційних вправ залежить від того, наскільки будуть дотримані наступні умови:

- Систематичність проведення;
- Розподілу їх у порядку наростаючої складності;
- Підпорядкованість завдань обраній меті;
- Чергування й варіативність вправ;
- Виховання уваги до мови.

Серед численних прийомів словникової роботи, які можуть бути використані на заняттях, можна виділити наступні:

1. Показ і назва нового предмета, його ознак або дії.
2. Пояснення походження даного слова.
3. Уживання розширеного значення вже відомих словосполучень.
4. Постановка різних за формою питань, які спочатку носять характер що підказують, а потім вимагають самостійних відповідей.

5. Підбір назв предметів до дій і назв дій до предметів; прислівників до назв дій; однокореневих слів.

6. Поширення речень шляхом введення обставин причини, наслідку, умови, мети.

7. Складання речень за опорним словом.

У процесі занять по розширенню словника звертається увага на правильність граматичного оформлення слів. Слова необхідно вживати в різних граматичних конструкціях, привчаючи дітей на слух розрізняти значимі частини слова й форми зв'язку слів у реченні.

Навчання розповіданню займає велике місце в загальній системі занять і проводиться відповідно до індивідуальних особливостей дітей. Навчання дітей опису предметів проводиться при вивченні кожної лексичної теми. Розповіді по картинках мають велике значення для розвитку навичок самостійної мови.

Складання розповідей за картинками сприяє уточненню значень відомих дитині слів і засвоєнню нових. Нові слова запам'ятовуються не механічно, а в процесі їхнього активного використання. У ході роботи над розповідями по серії картинок діти опановують навичками діалогічної мови.

Конкретні прийоми роботи із сюжетних картинок різноманітні, ось деякі з них:

1. Педагог розкладає на столі серію сюжетних картинок і просить дітей розглянути їх. Потім читає розповідь, після чого, кожній дитині дає по одній картинці – епізоду. Педагог повторює розповідь, а діти повинні показувати потрібну картинку. (Гра "Не позіхай, потрібну картинку піднімай!")

2. Педагог роздає дітям предметні картинки, а сам показує сюжетні картинки, супроводжуючи їх розповіддю. Діти повинні підібрати предметні картинки до даної серії сюжетних картинок.

3. Дітям роздається по одній, початковій картинці з кожної серії, а інші перемішуються. Відкриваючи по одній картці, педагог запитує: "Що тут зображено? Кому дати цю картку?" Кожна дитина повинна подивитися на свою першу картинку й визначити, чи підходить до неї картка, показана педагогом. Одержавши всі картки своєї серії, діти повинні розкласти їх у потрібному порядку й скласти по них розповідь.

4. Педагог читає розповідь, і сам розставляє картинки. Потім він їх знімає й пропонує дітям самостійно розкласти картинки й повторити розповідь. У випадку утруднення можна задати навідні запитання.

5. Розставлені сюжетні картинки. Педагог задає дітям питання по їхньому змісті, допомагаючи встановити причинно-наслідкові відношення.

6. Дітям роздають картинки з однієї серії в будь-якій послідовності. Педагог складає план розповіді відповідно до якого діти повинні розкласти картинки. Після цього діти складають розповідь по картинці.

7. Кожна дитина одержує серію картинок. Її завдання - підібрати в послідовному порядку картинки - епізоди й скласти по них розповідь.

8. Діти розглядають серію картинок, установлюють їх послідовність, потім перевертають і розповідають їхній зміст по пам'яті.

Всі діти люблять вірші, із задоволенням їх слухають і намагаються запам'ятати. Підбір віршів повинен здійснюватися з урахуванням інтелектуальних і мовних можливостей дітей.

Методичні вказівки до розучування віршів дітьми:

1. Кожний новий вірш повинен бути спочатку виразно прочитаний педагогом напам'ять.

2. Після прочитання вірша педагог говорить, що цей вірш діти будуть заучувати напам'ять. Потім ще раз читає цей вірш.

3. Далі педагог задає питання по змісту вірша, допомагає дітям усвідомити його основну думку.

4. Після цього з'ясовується, які слова дітям незрозумілі, у доступній формі пояснюється їхнє значення.

5. Педагог читає окремо кожний рядок вірша. Діти проговорюють його хором, а потім індивідуально. Педагог обов'язково враховує індивідуальні можливості дітей, тому в числі перших розповідає вірш та дитина, що запам'ятовує швидше інших.

6. Вивчення віршів розвиває у дітей почуття ритму, тому корисно просити дітей відплескувати і відстукувати ритм

Відгадування загадок активізує словник дітей, закріплює вміння виділяти істотні ознаки предметів. Крім того, загадки розширюють кругозір дітей, тренують увагу й пам'ять, розвивають спостережливість і мислення. У процесі відгадування загадок дітям варто задавати навідні запитання. Багато загадок рекомендується заучити напам'ять.

### **Проведення фронтальних занять з розвитку зв'язного мовлення**

Проведення цих занять у спеціальній групі істотно відрізняється від проведення аналогічних занять у масовій групі.

1. На заняттях з розвитку мови протягом одного місяця проводяться всі види робіт у рамках двох лексичних тем.

2. Протягом тривалого часу, доки зв'язна мова в дітей не розвинеться в достатній ступені, на фронтальних заняттях використовуються тільки "прості" види робіт: читання, розбір розповідей і казок, розглядання об'єктів, сюжетних картинок, переказ коротких текстів і т.п. Недоцільно на початку навчання жадати від дітей переказу об'ємних текстів, складання оповідань-описів, придумування казок, розповідей і ін. Колективне розучування віршів проводиться тільки тоді, коли більшість дітей уже опанували правильну вимову. Розучування віршів, коли відтворені дитиною звуки ще дефектні, може тільки закріпити неправильну вимову.

3. На заняттях з розвитку мови потрібне уточнення значної кількості понять.

4. На заняттях з розвитку мови всі види робіт повинні бути забезпечені наочним матеріалом. Не слід включати в програму ігри й вправи, позбавлені

зорової опори, особливо на початковому етапі навчання. До цього зобов'язують мовні труднощі дітей, особливості їхньої уваги, сприйняття й мислення. Природно, що вихователеві доводиться готувати значно більше посібників, чим його колегам з масових груп.

Проведення занять по розвитку мови з урахуванням лексичних тим вимагає великої кількості наочного матеріалу. Це – набори предметних і сюжетних картинок, різноманітні посібники для дидактичних ігор, пейзажні картини, набори іграшок і предметів.

Весь названий матеріал доцільно зберігати в групі, в однакових пронумерованих коробках, на які заводиться картотека посібників.

Літературу для занять корисно систематизувати з урахуванням лексичних тим: "Тварини й птахи", "Пори року", "Місто", "Праця людей", "Родина" і т.п.

При такому підході полегшується планування занять по розвитку мови, підбір текстового й наочного матеріалу, вибір літератури для читання у вільний час і в остаточному підсумку зростає ефективність роботи.

### **Поповнення, уточнення й активізація словникового запасу дітей у процесі всіх режимних моментів**

Вихователь перебуває з дітьми в самих різних обставинах: у роздягальні, умивальній кімнаті, спальні, куточку природи, ігровому куточку й інших місцях, де є широка наочна база для формування словникового запасу в дітей із системним недорозвитком мови.

Ще один момент: працюючи з дітьми протягом усього дня (на відміну від логопеда), вихователь має можливість багаторазово активізувати й закріплювати нові слова, без чого не може відбуватися введення їх у самостійну мову.

Не вся словникова робота повинна здійснюватися вихователем. Йому варто обмежитися лише побутовою лексикою.

Важливо враховувати, що в дітей із системним недорозвитком мови знижений пізнавальний інтерес, тому просте, без підготовки, називання предметів, їхніх ознак і дій може виявитися даремною працею.

У чому ж складається підготовка до такої роботи? Насамперед необхідно спонукати дітей слухати й чути педагога, додати словесним вправам дух змагальності, викликати інтерес до них, наприклад, задаючи питання: "Хто більше придумає слів?", "Хто точніше скаже слово?", "Хто швидше відповість на запитання?", "Хто більше помітить частин предмета?" і т.п.

В умивальній кімнаті можна запропонувати дітям таке змагання: хто більше скаже слів про те, яке мило, що з ним можна робити, що їм можна мити. У живому куточку попросити дітей відповісти, яка пташка, що може робити папужка, який акваріум, що роблять у ньому рибки й т.п. На вулиці, під час прогулянки, можна запитати дітей: "Яке небо?", "Який сніг на ділянці?", "Які листи лежать на землі?", "Що роблять вітер, дощ, сніг?" і т.п.

Не слід прагнути для таких словесних вправ щораз збирати всю групу. Досить об'єднати для цієї мети чотирьох-п'ятьох дітей. Головне, щоб вони займалися добровільно, з бажанням і завжди з позитивними емоціями.

### **Робота з батьками**

Крім роботи, що виконується в масовому дошкільному закладі, – консультацій з питань навчання й виховання; виготовлення ширм, папок – пересувок й іншого наочного матеріалу; оформлення інформаційного стенда для батьків – педагог здійснює й специфічні форми роботи з батьками.

Першою такою формою роботи є пояснення завдання логопеда і дефектолога, записаного в індивідуальному сімейному плані дитини. Батькам не завжди бувають зрозумілі терміни, уживані спеціалістом, назви деяких звуків (Ль, І, Нь, Сь), принцип виконання завдання. Все це треба пояснити кожному з батьків або декільком одночасно, якщо завдання збігаються. Особливо ретельно така робота проводиться на самому початку навчання, коли для батьків все нове: і зошити, і необхідність вдома "робити уроки", і маса спеціальних термінів і понять.

Дуже важливо педагогу стежити за тим, щоб батьки забирали зошити додому, приносили їх назад, за завданням дефектолога і логопеда займалися з дітьми вдома. Важливо переконувати батьків у необхідності закріплення того матеріалу, що записаний у зошиті, тому що без оволодіння цими знаннями й навичками неможливо просуватися далі в навчанні.

Друга специфічна форма роботи з батьками – збори і відкриті заняття

Як показав досвід, корисно поєднувати заняття зі зборами, тоді батьки з більшою зацікавленістю ставляться до їхнього відвідування.

Види занять, які протягом навчання показують батькам, можна чергувати, щоб за зазначений час продемонструвати їх усі.

До порядку денного таких зборів, крім одного із занять, корисно включити ту або іншу консультацію, проведenu залежно від теми педагогом.

Найбільш актуальні теми для консультацій, проведених вихователем: "Єдність вимог педагогів й родини", "Заохочення й покарання - основні методи виховання", "Чого не можна допускати в родині", "Про виховання у дітей самостійності" і т.п..

Бажано, щоб такі консультації були гранично чіткими, містили тільки необхідний батькам конкретний матеріал і проводилися не для "галочки", а для користі справи.

### **4. Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.**

Логопедія повинна спиратися як на класичні методи роботи із дітьми так і здійснювати використання інноваційних засобів корекції мови у дітей дошкільного віку.

«Су-Джок» терапія сьогодні широко використовується. Її розробником вважається професор Пак Чже Ву. В перекладі на українську «Су» – кисть, «Джок» – стопа, тобто метод лікування за допомогою використання кистей рук та стопи ніг. Методика терапії побудована за принципом впливу через кисті



рук та стопу ніг на організм людини. Так доволі цікавим є те, що у будові кисті та стопи проявляється дивовижна подібність із будовою людського тіла. У тілі людини можна виділити тулуб і п'ять виступаючих частин – голову з шиєю і чотири кінцівки. Кисть теж складається з долоні і п'яти виступаючих частин – пальців. Вплив на кисті дитини допомагають здійснити комплексну логопедичну терапію.

Дрібна моторика пальців дитини стимулює розвиток центральної нервової системи, а також допомагає у розвитку мовлення дитини. Здійснюється розвиток окремих психічних функцій, які формують у дошкільнят уміння, необхідні для подальшого навчання у початкових класах школи. Методи «Су-Джок» терапії належать до ефективних засобів корекції, все частіше застосовуються в спеціальній педагогіці і допомагають досягненню максимально можливих успіхів у подоланні мовних труднощів дітей дошкільного віку.

Нетрадиційні методи терапії, не вимагаючи особливих зусиль, оптимізують процес корекції мовлення дітьми логопатами і сприяють оздоровленню всього організму дитини.

Використання нових методів корекційної роботи залежить від кваліфікованості логопеда, вміння знайти підхід до кожного окремо взятого індивіда. На сьогоднішній день методів нетрадиційного впливу багато, але «Су-Джок» є дуже простим і прийнятним для дітей дошкільного віку. Поряд з пальчиковими іграми, мозаїкою, штрихуванням, ліпленням, малюванням в логопедичних цілях можна і потрібно використовувати вправи «Су Джок», які в рази підвищують розвиток дрібної моторики пальців рук, а отже і мовлення дитини.

Нетрадиційні методи впливу в роботі логопеда стають перспективним засобом корекційно-розвиваючої роботи з дітьми, що мають порушення мови. На сьогоднішній день методів нетрадиційного впливу відомо досить багато (ігро-, казко-, сміхо-, ізо, глино-, воско-, та ін.). Застосування даних методів корекції не можна розглядати ізольованими, самостійними і самодостатніми. Їх використання, служать для створення сприятливого емоційного фону, покращує ефективність корекційного впливу.

**Фітотерапія** – лікування за допомогою «духмяних трав». Ці запахи або аромати знаходяться у рослинному світі. Життя людини завжди було пов'язане з рослинами.

Для дітей з важкими вадами мовлення не завжди достатньо лише педагогічних засобів впливу. І для багатьох дітей зовсім не зайвим є механічний вплив, тобто масаж. На допомогу можуть прийти нетрадиційні методи корекційно-розвивальної роботи, а саме нетрадиційні для логопедичної роботи методи і прийоми масажу. Масаж – це один із найдревніших лікувальних і гігієнічних засобів. Йому багато тисячоліть і встановити точно, де і коли людина почала усвідомлено застосовувати його, як медичну науку неможливо.

Масаж – активний метод механічної дії, який змінює стан м'язів, нервів, кровоносних судин і тканин.

Основною метою логопедичного масажу є

- нормалізація м'язового тону загалом, мимічної та артикуляційної мускулатури;
- зниження кількості судом у м'язах мовленнєвого апарату;
- формування довільних, кординованих рухів органів артикуляції.

**Японська методика пальцевого масажу.** У всіх дошкільних закладах Японії, починаючи з дворічного віку, застосовується ця методика. Оскільки нервові закінчення в пальцях безпосередньо пов'язані з мозком, то робота рук:

- сприяє психічному заспокоєнню;
- попереджає розвитку втоми в мозкових центрах.

Масаж пальців, починаючи з великого і до мізинця. Розтирають спочатку подушечку пальця, а потім повільно піднімаються до його основи. Такий масаж бажано супроводжувати веселими віршиками.

У логопедичній роботі використовуються такі нетрадиційні методи активізації органів артикуляції:

- артикуляційні ігри з ложками,
- вправи для язичної і губної, щічної мускулатури з водою,
- логопедичний масаж і самомасаж,
- локальна контрастотермія,
- ДЕНС-терапія,
- біоенергопластика.

Вимова звуків забезпечується гарною рухливістю та диференційованою роботою органів артикулярного апарату. Виробити чіткі та узгоджені рухи органів артикуляції допомагає не тільки проведення артикуляційної гімнастики в традиційному вигляді, але і різноманітні артикуляційні **вправи з ложками**, які носять ігровий характер і викликають позитивні емоції у дітей. Діти із задоволенням допомагають ложками своєму язичку «піднятися на ліфті на верхній поверх», відпрацьовуючи верхній підйом мови; роблять масаж язика, губ, поколачивая, поплескуючи і погладжуючи їх ложками.

**Вправи з водою**, з успіхом застосовуються в практиці, сприяють посиленню кінестезій. Оскільки вода є більш щільною речовиною, ніж повітря, вона активніше дратує чутливі зони в порожнині рота, стимулюючи іннервацію. Вправи з водою діти проводять як на логопедичному занятті, так і в режимні моменти, коли полощуть порожнину рота водою після прийому їжі. Набравши невелику кількість води в «чашку» (язика у формі чашки), висовують її далеко вперед з широко відкритого рота і заводять її назад, переміщують з одного кута рота до іншого, намагаючись не пролити ані краплі. Набравши воду в рот, поміщають її за ліву щоку, то за праву, то під верхню губу, то під нижню. Закинувши голову, проводять полоскання горла.

Активно використовується в корекційній роботі логопедичний масаж. Навчання самомасажу сприяє швидкій нормалізації тону артикуляційних м'язів і формування координованих артикуляційних рухів. Використовуючи різні види логомасажів, можна комбінувати їх і доповнювати окремими елементами: класичний, точковий, із застосуванням масажерів, чупа-чупса різного розміру, плоских льодяників, зубних щіток, прорізувачів для зубів, силіконових напалечників та ін.

Для більш активного впливу на артикуляційні м'язи можна застосовувати локальну **контрастотермію (кріотерапія)** – по чергове прикладання на короткий час до м'язів губ, щік, язика льоду і гарячого яйця, обгорнутих в носові хустки.

З метою нормалізації тону артикуляторних м'язів ефективною є **ДЕНС-терапія**. При застосуванні цієї фізіотерапевтичної процедури значно скорочується термін постановки звуків та їх автоматизація.

Для досягнення кращих результатів при підготовці артикуляційного апарату до постановки звуків, застосовується такий метод як **біоенергопластика** – це співдружннн взаємодія руки і мови. Застосування біоенергопластики ефективно прискорює виправлення дефектних звуків у дітей зі зниженими та порушеними кінестетичними відчуттями. До всіх класичних артикуляційних вправ додаються рухи кисті руки.

## РОЗДІЛ III. ВИДИ ТА СТРУКТУРА МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ

### 1. Формування мовлення в процесі онтогенетичного розвитку дитини.

З народження дитину оточує безліч звуків: мова людей, музика, шелест листя, щебетання птахів і т. п. Але з усіх звуків, що сприймаються вухом дитини, лише мовні звуки , служать цілям спілкування її з дорослими, засобом передачі різної інформації, спонукання до дії. А перш ніж дитина навчиться розуміти і вимовляти окремі слова, вона реагує на інтонацію. Два слова, одне з яких виражає схвалення, а друге – загрозу, але сказані однаково, дитина буде і сприймати абсолютно однаково, не розрізняючи їх за змістом.

Поступово малюк починає вслухатися в слова, намагатися повторювати їх, починає також чути і розрізняти звуки рідної мови, тобто звертати увагу на звукову сторону слова. Вже на третьому році життя малюки в змозі помітити неправильність вимови у своїх однолітків і навіть роблять спроби виправляти їх. З часом у дітей формується критичне ставлення не тільки до чужої мови, але і до своєї.

Розвиток мовлення у дітей молодшого дошкільного віку відбувається особливо швидко: швидко, як ні в якому іншому віці поповнюється словниковий запас, поліпшується звукове оформлення слів, більш розгорнутими стають фрази. Однак не всі малюки мають однаковий рівень мовного розвитку: одні вже до трьох років чисто і правильно вимовляють слова, інші говорять усе ще не досить чітко, неправильно вимовляють окремі звуки. Таких дітей більшість. Їх найбільш типовими помилками є пропуск і заміна звуків,

перестановка не тільки звуків, але і складів, порушення складової структури (скорочення слів: "апід" замість велосипед), неправильне наголос і пр.

На даному віковому етапі необхідно, перш за все, вчити малят чітко і правильно вимовляти, а також чути і розрізняти звуки в словах. Нестійкий ще й голос молодших дошкільнят: деякі з них говорять дуже тихо, ледь чути (особливо, якщо не впевнені в правильності вимови), інші – крикливо. Педагог звертає увагу дітей на те, що слова можна вимовляти з різною гучністю (пошепки, тихо, помірно, голосно), вчить дітей розрізняти на слух, як голосно говорять оточуючі і вони самі.

Пропоновані нижче ігри можуть бути використані для розвитку у дітей слухової уваги, правильного сприйняття мови, вчити малят співвідносити звучання слова з картинкою чи предметом, чітко вимовляти одне-дво -, а також три-чотирискладові слова, відповідати на запитання; голосно і тихо відтворювати звуконаслідування.

### **Вгадай, що звучить**

*Наочний матеріал: барабан, молоточок, дзвіночок, ширма.*

*Вихователь показує дітям іграшковий барабан, дзвіночок, молоточок, називає їх і повторити. Коли малюки запам'ятають назви предметів, педагог пропонує послухати, як вони звучать: грає на барабані, дзвенить дзвоником, стукає по столу молоточком; ще раз називає іграшки. Потім він встановлює ширму і відтворює звучання зазначених предметів. "Що звучить?" - Запитує він дітей. Діти відповідають, і вихователь знову дзвенить дзвоником, стукає молоточком і т.д. При цьому він стежить за тим, щоб діти дізнавалися звучав предмет, чітко вимовляли його назву.*

### **Чарівний мішечок**

*Наочний матеріал: мішечок, дрібні іграшки, що зображують дитинчат тварин: каченя, гусеня, курча, тигреня, порося, слоненя, жабеня, кошеня і пр.*

*Всі перераховані вище іграшки складені в мішечок. Вихователь, тримаючи мішечок, підходить до дітей і, кажучи, що в мішечку лежить багато цікавих іграшок, пропонує вийняти звідти одну, показати її всім голосно назвати.*

*Педагог домагається, щоб діти правильно і виразно називали іграшку. Якщо хто-небудь може відповісти, вихователь підказує йому.*

Наступні ігри та вправи допомагають навчити дітей правильної вимови певних звуків у словах, допомогти їм чисто, чітко вимовляти слова з цими звуками.

### **Можна їздити чи ні**

*Наочний матеріал: коробка і малюнки із зображенням засобів пересування, а також інших предметів що мають у назві звук с (сь): санки, літак, велосипед, самокат, тролейбус, автобус, стілець, стіл, чобіт та ін*

*Діти по черзі виймають з коробки картинку; кожен показує свою групу, називає зображений на ньому предмет, можна їздити чи ні. Вихователь стежить за тим, щоб діти правильно вимовляли звуки с (сь) у словах, чітко вимовляли слова з цим звуком.*

### **На прогулянку в ліс**

*Наочний матеріал: іграшки (собака, слон, лисиця, заєць, коза, гусак, курча, курка, кошик, блюдце, склянку, автобус та інших, у назвах яких є звуки з (сь), із (зь), ц. Вихователь виставляє іграшки на столі і просить дітей назвати їх. Потім він пропонує дітям вирушити на прогулянку в ліс і взяти з собою іграшкових тварин. Малюки вибирають потрібні іграшки, називають їх, садять в машину і відвозять у визначений заздалегідь місце. Педагог стежить, щоб діти вірно відбирали предмети, чітко й голосно називали їх, правильно вимовляли у цьому звуки з (сь), із (зь), ц.*

#### **Скажи, як я**

*Мета: вчити дітей говорити голосно, тихо, пошепки, а також розвивати слухове сприйняття (розрізняти ступінь гучності вимовлених слів).*

*Педагог пропонує дітям уважно слухати, як він вимовляє слова, вимовляти (повторювати) так само. Вихователь стежить за тим, щоб діти промовляли слова чітко, з відповідним ступенем гучності.*

Для даної вправи рекомендується підбирати слова, у вимові яких діти зазнають труднощів.

## **2. Основні форми і види мовленнєвих порушень.**

Механізми та симптоматика мовної патології розглядаються з позицій медико-педагогічного підходу. При цьому виділяються наступні розлади: дислалія, порушення голосу, ринолалія, дизартрія, заїкання, алалія, афазія, дисграфія і дислексія.

**Дислалія** – порушення звуковимови.

**Порушення голосу** – це відсутність або розлад голосоутворення (фонації) внаслідок патологічних змін голосового апарату.

Розрізняють часткове порушення голосу (страждає висота, сила і тембр) – дисфонія і повна відсутність голосу – афонія.

**Ринолалія** – порушення звуковимови і тембру голосу, пов'язане з вродженим анатомічним дефектом будови артикуляційного апарату.

**Дизартрія** – порушення звуковимовної і мелодико-інтонаційної сторони мови, зумовлене недостатністю іннервації м'язів мовного апарату.

**Заїкання** – порушення плавності мови, обумовлене судомами м'язів мовного апарату.

Заїкання, як правило, починається у дітей у віці від 2 до 6 років. Воно може з'явитися у дітей з випереджаючим мовним розвитком в результаті зайвого мовного навантаження, психічної травми або у дітей із затриманим мовним розвитком в результаті ураження певних структур центральної нервової системи.

**Алалія** – відсутність або недорозвиток мови в дітей, обумовлене органічним ураженням головного мозку.

Алалія є одним з найбільш важких і складних дефектів мовлення. Для цієї мовної патології характерні пізня поява мови, її уповільнений розвиток, значне

обмеження як пасивного, так і активного словника.

При експресивній (моторній) алалії не формується звуковий образ слова. Для усного мовлення таких дітей характерні спрощення складової структури слів, пропуски, перестановки і заміни звуків, складів, а також слів у фразі.

Імпресивна (сенсорна) алалія характеризується порушенням сприйняття і розуміння мови при повноцінному фізичному слуху.

**Афазія** – повна або часткова втрата мови, обумовлена органічними локальними поразками головного мозку.

При афазії головним чином уражаються певні зони домінантної по мові півкулі. Виділяють кілька форм афазії, в основі яких лежить порушення або розуміння мови, або її утворення.

**Загальний недорозвиток мови** характеризується порушенням формування у дітей всіх компонентів мовленнєвої системи: фонетичної, фонематичної та лексико-граматичної.

Фонетико-фонематичний недорозвиток характеризується порушенням вимови і сприйняття фонем рідної мови.

Частковий розлад процесів читання і письма позначають термінами **дислексія** і **дисграфія**. **Дисграфія** проявляється в стійких і повторюваних помилках письма. **Дислексія** як частковий розлад процесу оволодіння читанням проявляється в чисельних повторюваних помилках у вигляді замінь, перестановок, пропусків букв, що обумовлено несформованістю психічних функцій, які забезпечують процес оволодіння читанням.

### 3. Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку дитини.

Розвиток мовлення дитини проходить за періодами. Особливо продуктивним і важливим для розвитку мовлення є період і молодшого дошкільного віку від 0,8 – 1 року до 3-4 років. Протягом цього короткого відрізка часу дитина опановує основними закономірностями мови.

Можна умовно виділити такі **основні періоди мовленнєвого розвитку**:

- 1-й — підготовчий (з моменту народження — до 1 року);
- 2-й — переддошкільний (від 1 до 3 років);
- 3-й — дошкільний (від 3 до 7 років);
- 4-й — шкільний (від 7 до 17 років).

Відтак, **підготовчий період**, що характеризується появою усного мовлення, що передбачає наявність голосу і крику дитини в перші тижні, місяці життя, вже характеризує ті природжені механізми, які використовуватимуться нею під час становлення мовлення. Із такого крику з першого місяця поступово виникають, на основі смоктального рефлексу, натяки на звуки приголосного типу м, п, б. На межі першого і другого місяців при перших проявах приємного відчуття (радості) у немовляти виникають короткі звуки типу ги, кхи, що супроводжуються часто випусканням бульбашок.

У цей період у дитини поряд з криком з'являються кряхтіння, посмішка з широким відкриванням рота та перші спокійні звуки а-а, які з'являються

зазвичай під час пауз у «розмові» з ним дорослого. З 2-3 місяців дитина починає прислуховуватися до звуків мовлення, відшукувати поглядом джерело звучання, повертати у бік дорослого, зосереджуючи увагу на його обличчі, губах. У так званому “гулінні” виділяють звуки, що нагадують голосні (а, о, у, е), губні приголосні (б, м), задньоязикові (г, к, х). До кінця другого-третього місяця дитина видає звукові комплекси, які складаються з помітно розчленованих, але недостатньо чітких протяжних звуків: а-а-а, а-гу, а-гі, бу, бум-бу тощо.

Артикуляція в лепеті порівняно з гулінням набуває велику точність і стійкість, створюються певні поєднання звуків, з’являються приголосні звуки та різні комбінації їх з голосними. Завдяки чергуванню голосних і поєднання їх з приголосними з’являються склади та наголос на них. Нерідко в цей період уже вимовляються ш, ж, ч і навіть р, але потім зникають, коли дитина починає вимовляти їх свідомо. У 4-5 місяців у дитини поступово формується психофізіологічний механізм складоутворення, що супроводжується аутоехолалією (багаторазове повторення відкритого складу: ва-ва-ва тощо).

Автоімітація є підготовкою до наслідування мовлення інших людей (гетероімітація). Спочатку дитина наслідує ті звуки оточуючих, які він сам вимовляє та артикуляцію яких добре бачить. На початку цього періоду широко використовується зір, а потім звуки повторюються в основному на слух. До восьмого-дев’ятого місяця дитя наслідує і такі звуки оточуючих, які самотійно ще не вимовляє: вау-вау, кіс-кіс, ту-ту, тік-так. Після 8 місяців згасають звуки, що не відповідають фонетичній системі рідної мови та в той же час з’являються нові звуки, подібні до фонем мовленнєвого оточення. На основі умовних зв’язків з семи-восьми місяців дитина вже розуміє декілька слів, які відповідають певним звукам та рухам.

У 10-12 місяців діти вже здатні відтворювати найтипівіші характеристики мовленнєвого ритму, після чого у них з’являються перші слова (як правило, наприкінці першого року життя). Як показує аналіз літературних джерел, до кінця першого року дитина вимовляє вже окремі слова та назви предметів, з якими найчастіше зустрічається.

У першій половині другого року життя дитини започатковується розвиток її фонематичного слуху. Дитина розуміє мовлення дорослих на основі значень, пов’язаних із певним звуковим складом. У другому півріччі другого року словник дитини збагачується швидкими темпами. Характерною особливістю словника дітей другого року життя є нерівномірність вживання частин мови за кількісним складом словника та наявністю переважно іменників у мовленні.

У 2,6-3 роки дитина розуміє мовлення дорослих про події та явища, яких не було в досвіді дитини, але окремі їх елементи раніше вже сприймалися нею. Висловлює правильно, чітко всі голосні та приголосні звуки, крім шиплячих (ж, ч, ш, щ) та звука р. Зникає загальна пом’якшеність мовлення. У словнику дитини є всі частини мови, окрім прислівників і дієприслівників. Словник складає 1000-1300 слів. Розмовляє реченнями простими, поширеними,

складносурядними та складнопідрядними із сполучниками та сполучними словами, хоча часом вони ще аграматичні.

У мовленні спостерігаються граматичні помилки. Переважає ситуативне мовлення: дитина розповідає про бачене, пережите, діяльність фразами, реченнями, за допомогою слів там, тут, ось, цей, або через покази, дії та жести. Розуміє сенс художніх текстів, розповідей без супроводу наочності. Легко запам'ятовує забавлянки, вірші. Знає напам'ять 4-5 забавлянок, віршів, пісень.

Психічним якісним новоутворенням дітей трьох років є оволодіння ними активним розмовним мовленням, яке продовжує розвиватись і вдосконалюватися на четвертому році життя. У дітей цього віку надзвичайно розвинене мовне чуття, вони досить рано помічають і виправляють мовленнєві огріхи в мовленні інших. Для багатьох дітей характерна загальна пом'якшеність мовлення, пропуск, спотворення і перестановка звуків, складів, їх заміна, порушення звукової структури слова. У словнику дітей зустрічаються всі частини мови, хоча переважають іменники (до 50%) і дієслова (28-30%), багато ще полегшених слів. У мовленні діти дедалі частіше використовують складнопідрядні та складносурядні речення, легко запам'ятовують і розповідають вірші, казки, передають зміст малюнків.

Четвертий і п'ятий роки — це періоди надзвичайної мовленнєвої активності. До 4,5 років завершується формування граматичної правильності мовлення. Характерною особливістю мовлення дітей цього віку є нестійкість (у поєднанні з голосним вимовляють звук, у поєднанні з приголосним спотворюють або випускають) і неточність вимови. Провідною формою спілкування залишається діалогічне мовлення.

В першій половині означеного віку ще переважає ситуативне мовлення. На кінець четвертого року життя ситуативне мовлення поступово замінюється контекстним (поза наочною ситуацією), хоча ситуативне залишається, але дитина використовує його адекватно наочній ситуації. На четвертому році життя в мовленні дитини з'являються складносурядні і складнопідрядні речення, а також питальні речення.

На п'ятому році життя діти вживають всі типи речень, хоча тут і зустрічаються ще помилки: неправильний порядок слів, невдале вживання сполучників тощо. На п'ятому році життя розвивається монологічне мовлення, мовлення-повідомлення. Дитина відтепер будує висловлювання різного типу: мовлення-розповідання (сюжетні розповіді на наочній і словесній основі, творчі розповіді, переказ художніх творів), мовлення-описи.

Отже, мовлення дітей старшого дошкільного віку досягає високого рівня розвитку. Вони оволодівають правильною вимовою всіх звуків рідної мови, хоч у дітей цього віку подекуди ще трапляються окремі неточності у вимові важких звуків (р, ш, ц, ч, дж, дз, і). Подекуди спостерігається нестійка вимова сформованих звуків у словах складної фонетичної структури. На кінець дошкільного віку в дітей завершується процес фонематичного сприймання:



вони і чують, і розмовляють правильно, відповідно до фонетико-орфоепічних норм рідної мови.

## **РОЗДІЛ IV. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ**

### **1. Творчі ігри: класифікація, характеристика, організація.**

Самостійною групою в системі творчих ігор є режисерські ігри. Маючи спільні з сюжетно-рольовими іграми ознаки, вони постають своєрідним видом ігрової діяльності.

**Режисерські ігри — ігри дитини з іграшками та їх заміниками за створеним нею сюжетом.**

У цих іграх дитина переходить від ігрових дій з іграшкою до гри за власним задумом, самостійно визначаючи сюжет, ігрові засоби. У них також наявна уявлювана ситуація, ролі, іграшки або предмети-замінники. Однак для переходу до сюжетно-рольової гри у дошкільника ще недостатньо досвіду спілкування. Сюжетні події в індивідуальних режисерських іграх є результатом асоціативного сприймання дитиною навколишнього світу. Часто приводом для гри є іграшка або інший предмет, який спонукає до ігрових дій.

Режисерські ігри дітей можуть бути індивідуальними і спільними.

**Сюжетно-рольова гра — образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей.**

**Сюжетно-рольові ігри** поділяються на:

- Сімейні;
- Побутові;
- Суспільні.

Дійсність, у якій живе дитина, можна умовно поділити на сферу природних і створених руками людини предметів (речей) і на сферу діяльності людей і стосунків, у які вони вступають під час різних видів діяльності. Для дітей дошкільного віку надзвичайно привабливою є навколишня дійсність, особливо світ дорослих. У них з'являється потреба діяти так, як дорослі, робити все самотужки. Однак вони не можуть включитися в «дорослу життєву ситуацію», оскільки їм бракує відповідних умінь, знань, навичок. Суперечності між прагненням усе зробити самотужки і реальними можливостями спонукають дитину реалізовувати свої інтереси в сюжетно-рольовій грі.

Сюжетна рольова гра є динамічним феноменом, її розвиток виявляється насамперед у виникненні нових сюжетів — утілених у певних подіях образних відтворень задумів. В іграх дітей дошкільного віку вони надзвичайно різноманітні й відображають конкретні (соціально-історичні, географічні, побутові тощо) умови їхнього життя.

**Структуру сюжетно-рольової гри утворюють такі компоненти (Д. Ельконін):**

- ролі, які перебирають на себе діти в процесі гри;
- ігрові дії, за допомогою яких діти реалізують обрані ролі;

— ігрове використання предметів, за якого реальні предмети замінюють ігровими;

— реальні стосунки між дітьми, які виявляються в різноманітних репліках, зауваженнях, за допомогою яких регулюється розвиток гри.

Зміст кожної гри розкривається завдяки виконанню дітьми обраних ролей. Найчастіше вони обирають роль дорослого, не просто використовуючи ім'я конкретної людини, а й імітуючи її дії.

Ролі можуть виконуватися з використанням простих рухів, міміки, розмови без супроводу дією, дій без супроводу відповідними мовними висловлюваннями. Виконуючи роль, дитина підкоряється обумовленим нею правилам поведінки. На різних вікових етапах виконання ролі має свої особливості.

Одним з різновидів творчих ігор є **театралізовані ігри**, які відкривають простір для участі дітей у різних видах самостійної художньої діяльності, сприяють розкриттю і розвитку їхніх художньо-творчих здібностей, збагаченню мистецьких знань, виробленню естетичного смаку тощо.

**Театралізовані ігри — розігрування в особах літературного твору, відтворення за допомогою виражальних засобів (інтонації, міміки, жестів, пози, ходи) конкретних образів.**

Кожна складова частина дитячої художньої діяльності має свої виражальні засоби і відповідні можливості для самовираження особистості, а в комплексі вони створюють театралізовану гру.

До театралізованих ігор належать **ігри-драматизації** та **ігри на теми літературних творів** (інсценування).

**Гра-драматизація.** Вона полягає в зображенні, розігруванні в особах літературних творів зі збереженням послідовності епізодів. Сюжет гри, послідовність подій, ролі, вчинки, мова героїв визначаються текстом літературного твору. Гра-драматизація відбувається за задалегідь заданим сюжетом і передбачає ролі, регламентовані межами авторського тексту.

Гра-драматизація потребує від дітей таких творчих здібностей:

— **поетичного слуху** — особливо чутливого сприйняття змісту і форми літературного тексту в єдності, а також виразного мовлення дитини; — здатності швидко сприймати й усвідомлювати зміст літературного твору;

— **уміння зберігати жвавість вражень**, передавати їх при створенні образу героя в грі, виражати до нього свої ставлення і почуття, що виникли на цій основі, користуючись при цьому мовою, рухами, мімікою.

Ці здібності є основою будь-якої пов'язаної з літературним текстом творчої діяльності.

**Гра-драматизація здійснюється в кілька етапів:**

1) **підготовка до гри-драматизації**, яка охоплює заходи, спрямовані на засвоєння літературного тексту: читання або розповідання тексту вихователем; прослуховування тексту в звукозаписі; бесіда з дітьми про особливості характерів голосів персонажів; переказування змісту тексту, під час якого діти

закріплюють у своїй пам'яті послідовність подій, що відбуваються, прямої мови персонажів та ін.; переказування за виконаними дітьми ілюстраціями, сюжетними малюнками тощо;

2) **збагачення знань дітей про персонажів та події**, про які йдеться у грі; вправління у виразному читанні тексту; підготовка атрибутів і декорацій/Цій меті служать спеціальні ігрові вправи, спрямовані на пошук і розвиток виражальних засобів (імітаційних рухів, почуттів, ходи, міміки тощо), необхідних для створення образу;

3) **власне гра-драматизація**, в якій розвиваються творчі здібності дітей.

**Гра на тему літературного твору.** Діти дошкільного віку відносно легко втілюють у грі сюжет літературного твору. Окремі герої настільки припадають їм до душі, що діти називають себе їхніми іменами, орієнтуються на їхню поведінку. Ігри на теми літературних творів менше прив'язані до сюжету і композиції конкретного твору, ніж ігри-драматизації. Вони можуть поєднувати події з різних літературних джерел, довільно інтерпретувати їх зміст, передбачати нових героїв.

Сюжет ігор дітей молодшого дошкільного віку нерідко поєднує в собі різні події, епізоди фільмів, вистав за мотивами казок. У середньому дошкільному віці вони включають в улюблені ігри нові враження, почерпнуті з казок, які їм довелося побачити і почути, а також із різноманітних життєвих ситуацій. Джерелом інформації, яку використовують у своїх іграх старші дошкільники, є спостереження та розповіді дорослих, сюжети казок, оповідань, фільмів тощо.

Багато спільного із сюжетно-рольовими, театралізованими іграми дітей дошкільного віку мають **будівельно-конструкційні ігри**. Їх справедливо вважають різновидом творчої гри, оскільки, крім певних знань, моторних, сенсорних навичок, моральних і волевих якостей, вони потребують активної роботи дитячої уяви, нешаблонного мислення, вміння знаходити оригінальні рішення, ініціативно діяти у незвичних ситуаціях. Під час будівельно-конструкційних ігор усі ці якості динамічно розвиваються і випробовуються дітьми в єдності та взаємодії.

**Будівельно-конструкційні ігри — різновид творчих ігор, у яких діти відображають навколишній предметний світ, самостійно зводячи споруди і обігруючи їх.**

Одним зі способів здійснення ігрового задуму, є зведення споруди. Зведення споруд є одним із видів зображувальної творчості, пов'язаної з грою. Для цього діти використовують різноманітний природний матеріал (пісок, глину, сніг, гілочки дерев), відходи будівництва (уламки дощок, цегли, ящиків та ін.), що сприяє формуванню у них трудових, технічних навичок. Часто їм потрібні спеціальні **будівельні матеріали**, які поділяють на такі **типи**:

— великий будівельний матеріал (куб, циліндр, паралелепіпед тощо), призначений для зведення споруд на підлозі;

— настільний будівельний матеріал (ті самі форми, але менші за розміром);

- напівфабрикати (набори дощечок, коліщаток тощо);
- конструктори (ускладнений будівельний матеріал), їх використовують лише діти старшого дошкільного віку. Оскільки конструктори мають різну складність, при виборі їх необхідно враховувати рівень конструкторських умінь і навичок дошкільників.

Спорудження **за зразком** готує дітей до конструювання на певну тему, за пропонованими вихователем умовами, коли об'єкт зводять у різних варіантах. Цей вид конструювання є складнішим для дітей, оскільки передбачає не копіювання зразка, а оперування образами, використання знань про способи дій, узагальнених уявлень про предмети.

Під час конструювання **за власним задумом** дитина вирішує всі завдання самостійно, виявляючи творчу ініціативу у створенні образу, використанні набутих навичок. За спостереженнями дослідників, уміння створювати задум конструкції розвивається в процесі уточнення просторових уявлень, детального розгляду будівельного матеріалу, фотознімків споруд, вибору будівельного матеріалу, обмірковування способів його використання.

Розвитку творчої конструкційної діяльності сприяє використання методу **спорудження за моделями**. Для цього дитині пропонують самостійно відтворити модель будівлі, в якій обриси складових її частин приховані (наприклад, споруджена вихователем будівля обклеєна папером). Це вимагає складної розумової діяльності (аналізу, комбінування геометричних фігур, переміщення одної стосовно іншої тощо).

Зміст самостійної будівельно-ігрової діяльності дітей залежить від їхніх вікових особливостей. Молодші дошкільники виявляють великий інтерес до форм та їх комбінацій, зображень одиничних предметів або невеликих споруд. Значно ширшу тематику мають будівельно-конструкційні ігри дітей середнього і старшого дошкільного віку. їхня сюжетна творчість спершу є асоціативною (збудувати, а потім назвати), а з часом стає більш усвідомленою, осмисленою. Конструкції, створені ними, досконаліші, складніші.

## **2. Використання творчих ігор в логопедичній роботі.**

Гра як основний вид діяльності дітей дошкільного віку, розвиваючи психічні, фізичні сили малюка (увагу, мислення, уяву, пам'ять, організованість, спритність тощо), сприяючи освоєнню ним навколишнього світу і людських взаємин, пробуджує, задіює його творчий потенціал. На підставі того, якими іграшками грається і в які ігри грає дитина, можна зробити певні висновки про її задатки, нахили, окреслити програму їх розвитку в найближчій і віддаленій перспективі.

Особливо активним є розвиток дітей під час ігор, які вони самі придумують. Усі творчі ігри забезпечують ефективний розвиток мовлення дітей. Такі ігри вважають творчими, оскільки ігрова діяльність у них має яскраво виражений самодіяльний і творчий характер.

**Творчі ігри — ігри, які придумують самі діти, відображаючи у них враження від пізнання навколишнього світу.**

Головною ознакою творчої гри є уявлювана ситуація, яку дитина створює замість реальної, діє в ній, виконуючи роль відповідно до тих значень, які вона надає предметам, що її оточують.

Творчу гру різнобічно характеризують такі **особливості**:

1. **Уявлювана ситуація.** У творчій грі все є умовним, але в цьому створеному уявою оточенні багато справжнього: ігрові дії учасників завжди реальні, їхні почуття, переживання щирі. Завдяки ігровій уявлюваній ситуації дитина вчиться мислити про реальні речі та дії. Із цією особливістю пов'язані виникнення задуму в грі, пошук засобів для його реалізації, що потребує творчої уяви, а також означає перехід до творчої діяльності.

2. **Творчий характер.** Дитина у грі не копіює дійсність, а, наслідуючи те, що бачить, комбінує свої уявлення. При цьому емоційний та інтелектуальний аспекти її розвитку взаємообумовлені. Дошкільник по-справжньому переживає те, що відображає в грі, і мислить про те, що раніше емоційно сприйняв.

3. **Наявність ролей.** Відображення дійсності відбувається у процесі прийняття дитиною певної ролі. Однак вона наслідує образи не повністю, оскільки не має змоги реально здійснювати операції, як виконував її персонаж насправді. Тому у творчій грі дошкільнята виконують символічні дії, замінюючи реальні предмети іграшками або якимись іншими предметами, приписуючи їм необхідні функції (кубик — «чашка», палиця — «коник» та ін.).

4. **Довільність дій.** Виконуючи прийняті ролі, діти неодноразово повертаються до дійсності, освоюються в ній, пізнають її поступово, добровільно, без примусу. Довільність дій є характерною особливістю творчої гри. Результати її не продуктивні, вони умовні, оскільки дитина майже нічого не змінює в навколишній дійсності. Однак її ігрова діяльність збагачується різноманітними уявленнями про навколишній світ: фізичні якості, суспільно значущі функції предметів, людські взаємини тощо.

У дошкільному віці формуються і розвиваються індивідуальні та спільні ігрові інтереси, які виявляються в емоційно-пізнавальному ставленні до гри чи іграшки, прагненні дошкільника виразити те, що він пізнав, потребі займатися конкретним видом діяльності тощо. Ігрові інтереси сприяють розширенню досвіду дитини, її розумовому розвитку, збагаченню і поглибленню знань, формуванню моральних уявлень, спонукають до використання набутих знань у практичній діяльності.

5. **Специфічні мотиви.** Дітей спонукають до гри прагнення наслідування, самостійності, спілкування, задоволення різноманітних пізнавальних і художніх інтересів, радість усвідомлення своїх можливостей тощо.

6. **Соціальні відносини.** Гра є «арифметикою соціальних відносин» (Д. Ельконін), засобом формування дитячого колективу. Вона вимагає прийняття спільного задуму, узгодженості дій, породжує спільні переживання.

Діти неоднаково взаємодіють між собою у творчих іграх, що залежить від їхнього віку, розвитку, змісту і сюжету гри, розподілу ролей у ній. За спостереженнями вчених (О. Усова), ця **взаємодія виявляється на таких рівнях:**

1. **Ігри поруч.** Це ігри дітей раннього і молодшого дошкільного віку, у яких вони виявляють певний інтерес до гри однолітків, однак зосереджені на своїй ігровій діяльності, дотримуються «дисципліни відстані». Вихователь повинен організовувати індивідуальну поведінку дітей, створювати умови для взаємного спілкування, вчити їх самотійно, тривалий час і зосереджено гратися з іграшкою, виховувати товариське ставлення до дітей, які граються поруч.

2. **Взаємодія з іншими.** Її суттю є спілкування, встановлення певних стосунків одне з одним. Спершу діти об'єднуються на основі механічної взаємодії (за місцем гри, привабливістю дії). Такі об'єднання короткочасні, а дії подібні до ігор поруч. Згодом виникає взаємодія на основі інтересу до змісту гри: дошкільників об'єднує усвідомлення спільної мети, необхідності зусиль для її досягнення. Такі об'єднання більш стійкі, утворюються вибірково: одні діти надають перевагу сюжетно-рольовим іграм, інші — рухливим, ще інші — іграм-драматизаціям. Завдання вихователя в цей період — створити умови для формування різноманітних, стійких ігрових інтересів.

3. **Об'єднання дітей на основі інтересу і симпатії одне до одного.** Це найстійкіші групи, існування яких залежить від складу гравців, їхніх характеристик, ігрових інтересів тощо. Вихователь повинен подбати про моральність взаємодії у таких групах, підвищення рівня ігрових і організаторських умінь дітей. Дбаючи про використання можливостей ігрового об'єднання у соціальному розвитку дошкільників, педагог зосереджується на формуванні в них уявлень про справедливу поведінку, включенні стійких груп у спільну ігрову діяльність із найдоброзичливішими дітьми, активізації їхньої морально-оцінної діяльності.

Вихователь повинен вдаватися до різноманітних **педагогічних прийомів**, використовуючи творчі ігри. З цією метою він може використати:

— читання художніх творів, розгляд ілюстрацій до них, картин відповідної тематики;

— бесіди зі старшими дошкільниками щодо характеристики персонажів, їхніх стосунків з іншими людьми;

— аналіз рольової поведінки дітей у самотійних іграх;

— залучення дошкільників до аналізу дій і вчинків партнерів після реалізації ігрового задуму;

— втілення норм і правил поведінки в конкретні ігрові дії;

— почергове виконання дітьми різних ролей в одній грі;

— обговорення ролей до початку гри, наголошення на їх моральній суті;

— участь дорослого в іграх як еталона рольової поведінки.

Творча гра пов'язана з дитячою працею, яка виникає і розвивається на її основі, У грі часто поєднуються образотворча, конструкційна та інші види діяльності, що збагачує її, сприяє вихованню у дітей інтересу до праці, турботливого ставлення до інших. Вона є важливим засобом розумового розвитку, формування фундаментальних психічних процесів (сприймання, мислення, мовлення, пам'яті, уяви). На цій підставі психологи (Г. Люблінська) вважають творчу гру формою набуття і систематизації знань, засобом дійового їх освоєння, способом переходу від незнання до знання, від знань неясних, гіпотетичних до знань чітких і конкретних. У грі поглиблюється аналіз явищ, взаємин, моральних якостей людей.

Специфіка розумового виховання у грі зумовлена відсутністю прямого навчання, однак вона створює умови для засвоєння і відтворення нових знань. У грі розвивається розумова активність дитини, яка завжди пов'язана з роботою уяви, оскільки дошкільнику необхідно обрати для себе роль, уявити дії людини, яку хочеться наслідувати.

У грі формується і збагачується досвід рухової діяльності дошкільника, оскільки, приймаючи певну роль, дитина свідомо намагається відтворити характерні для конкретного персонажа рухи. Моторний розвиток у грі готує дитину до свідомих фізичних вправ у шкільному віці.

Творчі ігри сприяють самовираженню дитини, індивідуалізованому відображенню нею дійсності, формуванню у її свідомості цілісної картини світу. Саме вони дають дошкільнику змогу активно впливати на події і явища, які становлять для нього інтерес і в яких він хоче брати участь.

### **3. Дидактичні ігри, їх класифікація, характеристика, організація.**

Дидактична гра є багатоплановим, складним педагогічним явищем: вона є і ігровим методом навчання дітей дошкільного віку, і формою навчання, і самостійною ігровою діяльністю, і засобом всебічного виховання особистості дитини.

**Дидактична гра як ігровий метод навчання** розглядається в двох видах: ігри-заняття і дидактичні, або автодидактичні, ігри. У першому випадку провідна роль належить вихователеві, який для підвищення у дітей інтересу до заняття використовує різноманітні ігрові прийоми, створює ігрову ситуацію, вносить елементи змагання і ін. Використання різноманітних компонентів ігрової діяльності поєднується з питаннями, вказівками, поясненнями, показом.

Дидактична гра використовується при навчанні дітей математиці, рідній мові, ознайомленню з природою і навколишнім світом, в розвитку сенсорної культури.

**Дидактична гра як форма навчання дітей** містить: учбове (пізнавальне) і ігрове (цікаве) завдання. Вихователь одночасно є і вчителем, і учасником гри. Він учить і грає, а діти, граючи, вчаться.

**Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність** заснована на усвідомленості цього процесу. Самостійна ігрова діяльність здійснюється лише

в тому випадку, якщо діти виявляють цікавість до гри, її правил і дій, якщо ці правила ними засвоєні. Як довго може цікавити дитину гра, якщо її правила і зміст добре їй відомі? Діти люблять ігри, добре знайомі, із задоволенням грають в них. Підтвердженням цьому можуть служити народні ігри, правила яких дітям відомі.

**Дидактична гра виступає і як засіб всебічного виховання особистості дитини.** Покажемо можливості дидактичної гри у вихованні її основних якостей.

Дидактична гра має сталу **структуру**, що відрізняє її від інших видів ігрової діяльності. Основними **елементами**, які одночасно надають їй форми навчання і гри, є дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат.

**Дидактичні та ігрові завдання.** Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої. Ці завдання обумовлені передбаченим програмою навчальним і виховним впливом педагога на дітей і можуть бути різноманітними (наприклад, з розвитку мовленнєвого спілкування — розвиток мовленнєвого апарату, зв'язного мовлення, закріплення звуковимови, уточнення і розширення словникового запасу при ознайомленні з живою і неживою природою тощо). Наявність дидактичного завдання (або кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність дітей.

**Правила гри.** Правила кожної дидактичної гри обумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організують і спрямовують її стосунки з іншими дітьми, спонукають дошкільника керувати своєю поведінкою, оскільки йому часто доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу.

**Ігрові дії.** Основою, сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким діти реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій неможлива гра.

**Результат гри.** Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вихователя результатом гри є рівень засвоєння дітьми знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодженні гармонійних взаємин.

У дошкільній педагогіці дидактичні ігри розрізняють за навчальним змістом, ігровими діями і правилами, організацією і стосунками дітей, роллю вихователя тощо. Ці класифікації співвідносяться зі змістом навчання і виховання: ігри для сенсорного виховання, ігри, спрямовані на ознайомлення дітей з об'єктами і явищами навколишньої дійсності, на формування елементарних математичних уявлень, на мовленнєвий розвиток та ін.

Поширеною є **класифікація дидактичних ігор** за характером матеріалу, згідно з якою виокремлюють:



**1. Ігри з предметами.** У таких іграх використовують дидактичні іграшки (мозаїку, кубики), реальні предмети, різноманітний природний матеріал (листя, плоди, насіння). Поширені вони в народній педагогіці, яка, враховуючи потребу дитини у пізнанні предметів, створила сюжетні (ляльки, предмети побуту, овочі тощо) і безсюжетні (кулі, циліндри, пірамідки та ін.) дидактичні матеріали. Використання сюжетних дидактичних іграшок має багато спільного із сюжетно-рольовими іграми. Безсюжетні іграшки використовують для закріплення знань про властивості та якості предметів (розмір, кількість, колір, форму). У народних дидактичних іграшках закладено принцип самоконтролю. Це означає, що матрешка, пірамідка, грибок не закриються, якщо їх частини підібрані неправильно. У процесі ігрових дій (роз'єднання, з'єднання, зняття, нанизання та ін.) за певними правилами дитина освоює спосіб розв'язання дидактичного завдання.

**2. Настільно-друковані ігри.** Вони передбачають дії не з предметами, а з їх зображеннями. Найчастіше вони зорієнтовані на розв'язання таких ігрових завдань: добір картинок за схожістю (деякі види лото, парні картинки), карток-картинок під час чергового ходу (доміно), складання цілого з частин (розрізні картинки, кубики) тощо. Завдяки таким діям діти уточнюють свої уявлення, систематизують знання про навколишній світ, розвивають розумові процеси та операції, просторові орієнтації, кмітливість, увагу, формують організаторські вміння.

**3. Словесні ігри.** Вони є найскладнішими, оскільки змушують дітей оперувати уявленнями, мислити про речі, з якими на той час вони не діють, використовувати набуті знання у нових ситуаціях і зв'язках. У молодшому дошкільному віці ці ігри спрямовані на розвиток мовлення, уточнення і закріплення словникового запасу, формування вміння рахувати, орієнтуватися у просторі. У старшому дошкільному віці словесні ігри розвивають самостійність мислення, активізують розумову діяльність дітей. Як правило, дошкільникам доводиться описувати предмети, відгадувати їх за описом, за ознаками схожості та відмінності, групувати за властивостями, знаходити алогізми в судженнях, вигадувати власні розповіді.

Готуючись до проведення дидактичної гри, вихователь повинен підібрати її відповідно до програмних вимог виховання і навчання дітей певної вікової групи; визначити оптимальний час її проведення; підготувати необхідний дидактичний матеріал; вивчити й осмислити гру; продумати методи і прийоми керівництва нею; збагатити дітей знаннями й уявленнями, необхідними для розв'язання ігрового завдання.

Ознайомленню дітей зі змістом дидактичної гри сприяють демонстрування предметів, картинок, короткі бесіди, під час яких уточнюються їхні знання й уявлення. Розкриваючи хід і правила гри, вихователь повинен налаштувати дітей на дотримання її правил, спільно з ними з'ясувати найраціональніші способи досягнення передбачуваного результату. Безпосередня його участь залежить від віку, рівня підготовки дітей, складності дидактичного завдання,

ігрових правил. Головне при цьому для педагога — спрямувати дії гравців порадою, запитанням, нагадуванням.

Вихователю найчастіше доводиться пояснювати ігрові правила, показувати способи дій дітям раннього і молодшого дошкільного віку. У повторних іграх він контролює виконання правил кожною дитиною. Із засвоєнням змісту і правил гри дошкільнята починають діяти самостійно, а педагог спостерігає і втручається лише для подолання труднощів, які можуть виникнути.

При ознайомленні з новою дидактичною грою дітей середнього і старшого дошкільного віку вихователь враховує їхній досвід, актуальні для них навчально-виховні завдання. Здебільшого він пояснює кілька суттєвих правил, а решту правил і окремих ігрових дій уточнює під час гри. Дітей підготовчої групи педагог знайомить зі змістом до початку гри, разом з ними аналізує ігрові правила і роз'яснює їх значення.

Під час підведення підсумків гри важливо, щоб вихователь правильно і справедливо оцінив дотримання дітьми встановлених правил. Об'єктивна, обов'язково доброзичлива оцінка є необхідною умовою ефективності дидактичних ігор як методу формування пізнавальної, рухової, комунікативної активності дошкільника, виховання моральної поведінки.

Аналіз гри передбачає з'ясування ефективності її підготовки і проведення, індивідуальних особливостей дітей, збагачення майбутніх ігрових задумів новим матеріалом.

Цілком доречною й ефективною є самостійна участь дошкільників у дидактичних іграх. Важливо тільки, щоб їх завдання і правила були доступними для дітей. Спочатку їх доцільно залучати до простих ігор. Здебільшого такі ігри мають прості правила, у них може брати участь будь-яка кількість дітей, легко можуть включитися всі бажаючі. Під час ознайомлення з грою вихователь повинен розглянути всі ігрові елементи, уточнити назви предметів, правила, порядок гри. Пропонуючи нову гру (того самого типу, але іншого змісту), слід спиратися на набуті знання і вміння дітей. Це скорочує час ознайомлення з грою, сприяє засвоєнню правил, привчає до раціональних способів вивчення нової гри. Поступово діти запам'ятовуватимуть і усвідомлюватимуть умови освоєння будь-якої нової гри. Такими умовами є знання її змісту і обладнання, ігрових завдань і дій, правил, порядку дій гравців.

Керівництво вихователя самостійними дидактичними іграми залежить від освоєння дітьми їх правил, знання й усвідомлення завдань. Педагог повинен продумано добирати ігри, враховуючи зміст виховної роботи в групі на конкретний період, інтерес дошкільників до ігор, їхнє особисте прагнення до взаємодії, створювати ігровий настрій, замінювати окремі ігри новими, урізноманітнювати ігрові дії тощо. Водночас слід уникати прямого навчання і керівництва ігровою діяльністю дітей.

#### **4. Використання дидактичних ігор в логопедичній роботі.**

У системі навчання і виховання дошкільників активно використовуються дидактичні (навчальні) ігри, які розвивають спостережливість, уяву, пам'ять,

мислення, мовлення, сенсорні орієнтації дітей у розмірах, формах, кольорах, максимально задіюють інтелектуальний потенціал у пізнанні світу і себе.

Якщо творчі ігри забезпечують максимальні можливості для вияву уяви, нестандартного мислення, ініціативи дітей, то педагогічна мета дидактичних полягає в сенсорному вихованні, мовленнєвому розвитку, ознайомленні дошкільників з навколишнім світом, формуванні у них елементарних математичних уявлень тощо.

**Дидактична гра — гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок.**

Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання дітьми навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

Використовують дидактичні ігри у навчанні та вихованні дітей усіх вікових груп за необхідності актуалізувати їхній досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання і уявлення про природні явища, працю і побут людини. Вдаються до них і після спостережень, екскурсій, бесід та інших занять. Нерідко ігри з дидактичними матеріалами є основним засобом навчання і виховання, за допомогою яких вихователь готує дитину правильно сприймати об'єкти і явища навколишнього світу.

У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють **навчальна** (пізнавальна) та **ігрова** (цікава) сторони. Відповідно до цього вихователь одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як автодидактизм.

Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність можлива лише за доступності дидактичних завдань для сприйняття дітьми, наявності у них інтересу до гри, засвоєння ними правил та ігрових дій, які, у свою чергу, залежать від рівня ігрового досвіду. Такими є передумови використання дошкільниками набутих знань про предмети і явища навколишнього світу.

Для того, щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси дітей, вихователь повинен добирати їх відповідно до програми ДНЗ для кожної вікової групи, враховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій.

Постійний розвиток самостійних дидактичних ігор неможливий без наявності достатньої кількості ігрового матеріалу. В кожній групі мають бути різних розмірів ляльки з комплектами одягу, посуд, меблі, транспорт, м'які іграшки (тварини, птахи, комахи), настільно-друковані ігри (лото, доміно, шашки, шахи), дидактичні іграшки (матрьошки, кубики, пірамідки та ін.), набори з природного матеріалу, картинки про природу, життя сім'ї, діяльність людей, предмети домашнього вжитку тощо.

Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід дитини, забезпечує розвиток сприймання. Наприклад, розбираючи і збираючи пірамідку, підбираючи парні

картинки, малюк вчиться розрізняти і називати ознаки (розмір, форму, колір та ін.) предметів. Розвиток сенсорних здібностей у дидактичній грі відбувається разом із розвитком логічного мислення і вміння виражати думки словами, адже для розв'язання ігрового завдання дитині доводиться знаходити характерні ознаки предметів і явищ, порівнювати, групувати, класифікувати їх, робити висновки, узагальнення. Виконання цікавих ігрових дій і правил сприяє розвитку спостережливості, довільної уваги, швидкого і тривкого запам'ятовування.

Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. Добросовісне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню у дітей моральних уявлень і понять (про бережне ставлення до предметів як продуктів праці дорослих, про норми поведінки, стосунки з однолітками і дорослими тощо).

Ігри з дидактичними іграшками, природним матеріалом, картинками сприяють естетичному розвитку, оскільки, навчившись розрізняти кольори і форми, дитина починає помічати, оцінювати їх. Цікава дидактична гра викликає позитивні емоції, поліпшує самопочуття. В ній зміцнюються м'язи рук, що сприяє підготовці дітей до письма, образотворчої діяльності тощо.

Отже, як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток дошкільників. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вихователя майстерного педагогічного керівництва ними.

### **5. Рухливі ігри: характеристика, організація.**

Рухливі ігри зародилися у далекому минулому в надрах народного побуту. Змагання в силі, спритності, швидкості, влучності відвіку були широко поширені серед дітей і підлітків в селах і містах. З розвитком педагогічної думки відбувався поступовий відбір найбільш доцільних у виховному відношенні ігор. Разом з творчими іграми, що виникають в самостійній діяльності дітей, створювалися нові ігри зі встановленим, закріпленим змістом і певними правилами, переслідуючими, крім оздоровчих, виховно-освітні цілі.

Народні рухливі ігри є невід'ємною частиною фізичного, художнього, інтернаціонального виховання. Беручи участь в них, діти знайомляться із звичаями, своєрідністю побуту, мови людей різних національностей. Рухливі ігри позитивно впливають на розвиток відчуттів і емоцій, оскільки радість рухів посилюється наявністю веселих, комічних ситуацій, гумору, жартів, настрою змагання, можливості самовираження.

Рухливі ігри надзвичайно різноманітні. Це перш за все власне рухливі і спортивні ігри. Серед перших, або, як їх ще називають, ігор з правилами, виділяють сюжетні і безсюжетні, ігри-забави і атракціони.

Зміст і характер дій дітей в **сюжетних іграх** відображають їх уявлення і знання про навколишнє життя — про трудові дії людей різних професій, явища

природи, про спосіб життя і звички тварин і т.д. Однією з особливостей таких ігор є можливість дії на дітей через образи, в які вони перетворюються, а також через правила.

У **безсюжетних іграх** дії дітей не пов'язані з розігруванням сюжету, що допускає різні поєднання і чергування рухів. Вони будуються на основі виконання конкретних рухових завдань, умови яких визначені правилами. Безсюжетні ігри діляться на декілька видів: типу «Піжмурки» (вони близькі до сюжетних, відсутні лише образи для наслідування); з елементами змагання — індивідуального або групового, тобто з розбиттям на команди («Зміни предмет», «Чия ланка швидше збереться?»); естафети, а також ігри з різноманітними предметами — «Школа м'яча», «Кільцекид», «Кеглі», «Бабці», «Серсо», «Резинка» і ін.

У всіх видах рухливих ігор відбувається збагачення рухливого досвіду дітей, вдосконалення навиків в основних рухах — бігу, стрибках, лазінні, метанні; спортивних вправах, плаванні, ходьбі на лижах, їзді на велосипеді і ін.

Самостійну групу складають спортивні ігри: городки, баскетбол, бадмінтон, настільний теніс, футбол, хокей. Діти середнього і старшого дошкільного віку в міру своїх сил з великим інтересом беруть участь в цих іграх. Їх привертають різноманітність дій і ситуацій, динамічність і емоційність, а також можливість набути тих навичок, якими вже володіють старші товариші і дорослі.

У спортивних іграх в комплексі вирішуються оздоровчі, освітні і виховні завдання. Але тут є своя особливість: старші дошкільники опановують основами техніки деяких спортивних ігор, їх досвід збагачується спеціальними способами дій, певними навиками поведінки. Все це готує дітей до активної участі в майбутніх шкільних спортивних заходах.

Участь в грі учить дітей орієнтуватися в просторі. Їх дії чітко визначаються сюжетом і правилами.

Активізація розумової діяльності в іграх веде до розвитку творчої активності, дозволяючи в старшому дошкільному віці придумувати нові варіанти ігор, вносити ускладнення до їх змісту, доповнювати правила. Рухливі ігри є найбільш доступним і сприятливим засобом зростання фізичних сил. Оздоровче значення їх обумовлюється активними рухливими діями, які найчастіше організовуються на відкритому повітрі.

Від дітей молодшого дошкільного віку ще не вимагається обов'язкового цілеспрямованого прояву рухливих якостей. Проте рухливі ігри примушують маленьку дитину уважно слухати сигнали (щоб не бути спійманим), долати перешкоди (оббігати предмети, не зачіпаючи за них, перелазити через них і т. д.), орієнтуватися в просторі (знаходити своє місце на ігровому майданчику, не натрапляти на предмети, на дітей під час рухів). Все це є первинним ступенем розвитку рухових якостей.

Особливо цінними є ігри з елементами змагання, **ігри-естафети**, в яких від спритності і швидкості рухів, самостійності, наполегливості, кмітливості,

ініціативи залежить досягнення не тільки індивідуального, але і колективного (командного) результату. У таких іграх розвиток фізичних і морально-вольових якостей взаємозв'язаний.

Радісний, підведений настрій є важливою умовою підвищення зацікавленості дітей у виконанні різних рухових завдань, прагнення провести їх швидко, вправно, з найменшою витратою сил. Емоційні переживання в грі мобілізують всі сили досягти поставленої мети. Це веде до значного посилення діяльності організму, підвищення його функціональних можливостей, поліпшення обміну речовин.

Рухливі ігри знаходять широке застосування не тільки при навчанні основним рухам, але і при вдосконаленні навиків спортивних вправ. Так, задалегідь розучені способи ходьби на лижах, катання на ковзанах, їзди на велосипеді, плавання з цікавістю відтворюються дітьми в спеціально підібраних іграх і ігрових завданнях. Повторення елементів спортивних вправ в ігровій формі сприяє швидшому і міцнішому їх засвоєнню, а потім і використанню в самостійній рухливій діяльності.

### **6. Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.**

Рухливі ігри створюють сприятливі умови для розгортання активної рухової діяльності. Виконання дій в рухливій грі пов'язане із сприйняттям навколишнього середовища, з орієнтуванням в ньому, а також з яскравими емоційними переживаннями в колективі однолітків. Висока педагогічна ефективність гри великою мірою обумовлена наступним: формування позитивних взаємин дітей, засвоєння ними норм і правил поведінки, розвиток мислення. Саме цим визначається багатоплановість впливу рухливої гри, доцільність її використання для оптимізації повсякденного рухливого режиму дитини як в домашніх умовах, так і в дошкільних установах в середовищі однолітків.

Рухливі ігри сприяють формуванню і вдосконаленню життєво необхідних рухів, розвитку фізичних якостей, які комплексно виявляються в різних ігрових ситуаціях.

Збагачення рухового досвіду семирічних дітей дає змогу ширше використовувати в іграх різноманітні складні рухи, якими діти ще недостатньо володіли в попередніх групах. Зростає активність дітей виявляється в сміливості, винахідливості, рішучості. Вони люблять, коли в іграх виникають раптові ситуації (утруднення) і прагнуть подолати їх.

Рухливі ігри — це передусім засіб фізичного виховання дітей. Вони дають змогу розвивати й удосконалювати рухи, вправлятися в бігові, стрибках, лазінні, метанні, ловінні тощо. Різноманітні рухи спричинюють активну діяльність великих і дрібних м'язів, сприяють кращому обміну речовин, кровообігу, диханню, тобто посиленню життєдіяльності організму.

Великий вплив мають рухливі ігри й на нервово-психічний розвиток дитини, у тому числі – розвиток мовлення, формування важливих якостей

особистості. Вони збуджують позитивні емоції, розвивають гальмівні процеси: в ході гри дітям доводиться реагувати рухом на одні сигнали і втримуватись від руху на інші. В цих іграх розвиваються воля, кмітливість, сміливість, швидкість реакції та ін. Спільні дії в іграх згуртовують дітей, приносять їм радість від переборення труднощів і досягнення успіху.

Джерелом рухливих ігор з правилами є народні ігри, для яких характерні ясність задуму, змістовність, простота і цікавість.

Зміст гри визначається певними рухами. Для кожної вікової групи дітей передбачено рухливі ігри, в яких розвиваються рухи різного виду: біг, стрибки, лазіння та ін. Ігри добираються з урахуванням вікових особливостей дітей, їхніх можливостей виконувати ті чи інші рухи, додержувати ігрових правил.

Правила в рухливій грі мають організаційну роль: ними визначається хід її, послідовність дій, стосунки гравців, поведінка кожної дитини. Правила зобов'язують підкорятися цілі та змістові гри; діти повинні вміти ними користуватися в різних умовах.

Тривалість безперервного бігу в рухливих іграх має становити до 25—35 сек. Загальна тривалість гри 15— 20 хв. (під час прогулянки). Кількість повторень залежить від змісту гри, але не повинна перевищувати 5— 6 раз. Між повтореннями треба робити короткі паузи для відпочинку.

Рухливі ігри бувають різної рухливості: великої рухливості, середньої та малої рухливості.

При підборі рухливих ігор слід враховувати:

1. Вік дитини.
2. Склад дитячої групи.
3. Стан здоров'я дітей.
4. Рівень розвитку рухів.
5. Пору року і відрізок дня.
6. Місцеві та природні умови.
7. Матеріальне облаштування.
8. Інтереси і нахили дітей.
9. Індивідуальні особливості дітей.

## **РОЗДІЛ V. ОСОБЛИВОСТІ ПІДБОРУ І ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ ПСИХІЧНИХ ПРОЦЕСІВ**

### **1. Ігри, спрямовані на розвиток уваги (розвиток концентрації уваги, підвищення обсягу уваги, тренування розподілу уваги, розвиток навички переключення).**

**Увага** – спрямованість психічної діяльності людини та її зосередженість у певний момент на об'єкти або явища, які мають для людини певне значення при одночасному абстрагуванні від інших, в результаті чого вони відображаються повніше, чіткіше, глибше, ніж інші.

Виділяють два види уваги:

- Мимовільна. Така увага виникає у дітей при вигляді чого-небудь яскравого, галасливого, незвичайного, цікавого. З'являється вона самостійно і не вимагає спеціально докладених зусиль.

- Довільна. А ось цей вид уваги формується тільки до семи років. Дитина починає зосереджуватися на тому, на чому необхідно, а не тільки на тому, що подобається.

Заняття з розвитку уваги також вимагають від дітей посидючості. Як же утримати інтерес малюка і зробити уроки плідними? Тут слід врахувати вікові здібності дитячого уваги. Для занять з дошкільниками використовуйте якомога більше яскравих, можливо, звукових і шумових наочних посібників, а урок наповніть самими різноманітними іграми.

Батькам варто більш детально дізнатися про різні ігри на розвиток уваги. Вибирати з них ті, які найбільше підійдуть і сподобаються маляті. Важливо пам'ятати, що за одне заняття необхідно змінити кілька ігор. Щоб одна й та ж не набридла дитині.

Існують наступні ігри на розвиток уваги:

- «Знайди відмінності». Покажіть дитині дві схожих картинки і попросіть знайти його відмінності.

- «Відгадай іграшку». Покладіть перед дитиною іграшки, попередньо пронумерувавши їх. Після невеликого проміжку часу заберіть їх, і попросіть дитину відвернутися. Покладіть одну іграшку перед малюком і попросіть назвати номер предмета, який лежить перед ним.

- «Було-стало». Ця гра схожа на попередній варіант. Покладіть перед дитиною різні предмети (фрукти, овочі та інші). Попросіть уважно розглянути ці речі. Потім, коли дитина відвернеться, приберіть один предмет. Завдання вашого малюка – відгадати, який речі не стало.

- «Чарівний мішечок». У непрозорий мішок покладіть самі різні предмети: іграшки, фрукти, посуд та інші елементи. Попросіть малюка на дотик вгадати предмет.

- «Сищик». Прекрасний варіант гри на розвиток уваги під час прогулянки. Попросіть дитину описати те, що він бачить. Наприклад, якого кольору віконна рама у сусідів, скільки ступенів на сходах, якого кольору кіт і т. д.

Також важливо використовувати ігри на розвиток слухової уваги у дітей. Ось приклад – «Що звучить?». Використовуйте різні дитячі музичні інструменти: барабани, тріскачки, дудочки. Нехай ваша дитина відвернеться і на слух відгадає, який інструмент звучить. Пізніше можна використовувати більш складні звуки, наприклад, стукіт ложки по склу. Чим частіше ви будете пропонувати дитині дитячі ігри на розвиток уваги, тим довше зможете утримувати її інтерес, урок стане набагато веселіше, а результат – ефективнішим.

***Гра «Будь уважним» (3-5 років)***



*Мета: розвиток уміння швидко реагувати на звукові сигнали. Діти крокують під мелодію маршу. На слово «зайчики», вимовлене ведучим, діти повинні почати стрибати; «котики» – бити ногами, копати; «раки» – задкувати; «пташки» – бігати, розправляючи «крила»; «лелеки» – стояти на одній нозі.*

### **Гра «Канон» (5-6 років)**

*Мета: розвиток довільної уваги.*

*Гра проходить під маршову музику. Діти стоять один за одним, поклавши дві витягнуті руки на плечі того, хто стоїть попереду. Почувши перший музикальний такт, підносить праву руку вгору 1 гравець на 2 такт – другий гравець. Коли праву руку піднесуть усі діти на черговий такт почати підносити в тому самому порядку ліву руку. Підносити ліву руку починати по черзі, опускаючи під музику руку вниз.*

### **Гра «Чотири стихії» (4-6 роки)**

*Мета: розвиток уваги, пов'язані з координацією рухів.*

*Гравці сидять у колі. Ведучий домовляється з ними, що на слово «земля», вимовлене ним, усі повинні опускати руки вниз;*

*«вода» – витягнути руки вперед;*

*«повітря» – вгору;*

*«вогонь» – виконувати обертальні рухи руками; хто помиляється випадає з гри.*

### **Гра «Пальці» (4-6 років)**

*Мета: розвиток уміння зосереджуватися і утримання уваги.*

*Гравці сидять у колі. Руки на колінах, пальці, крім великих переплетені. По команді ведучого діти починають повільно обертати великі пальці одним навколо іншого в напрямку, слідуючи за тим, щоб вони не торкалися один одного. Необхідно зосереджувати увагу на цьому русі.*

*Вправа закінчується через 3-5 хвилин, по команді ведучого.*

### **Гра «Невлад» (6-7 років)**

*Мета: розвиток уваги*

*Дорослий ставить запитання. Дитина повинна відповідати на це запитання, але говорити слід на зовсім іншу тему.*

### **Гра «Комп'ютер» (5-7 років)**

*Мета: розвиток уваги*

*Можна грати двома командами, які змагаються між собою, а можна однією.*

*Кожен гравець отримує карту із символом, певною геометричною картою.*

*«Програміст» показує програму – велику картку, де геометричні фігури, розкладені в певній послідовності.*

*Перемагає той або та команда, що швидше виконає закладену «програму», у свій «комп'ютер». Виконувати в певній послідовності.*

*Можна взяти знайомі дітям букви, щоб «друкувати слова».*

### **Гра «Прислів'я» (5-7 років)**

*Мета: розвиток уваги.*

*Один учасник гри – відгадувач. Він виходить із приміщення. Кожна дитина отримує по одному слову відомого прислів'я. Входить відгадувач, за командою відгадує чого учасники вимовляють по черзі кожний своє слово. Потрібно повторювати слово.*

### **Гра «Хто уважний?» (5-6 років)**

*Мета: розвиток мимовільної уваги, оперативної пам'яті, класифікації*  
*Ведучий зачитує 6 слів з інтервалом у 2-3 секунди. Наприклад: цукерка –*  
*троянда – шоколад – ромашка – торт – тюльпан.*

*Після цього дітям ставлять такі запитання:*

- *Які назви квітів і скільки їх було у списку?*
- *У які групи можна об'єднати ці слова?*

## **2. Розвиток пам'яті у грі.**

Пам'ять – це запам'ятовування, збереження і, пізніше, відтворення людиною власного досвіду. У пам'яті розрізняють такі процеси як запам'ятовування, збереження, відтворення, набування. Залежно від мети діяльності, пам'ять поділяють на мимовільну і довільну.

До 6 року життя у психіці дитини з'являється важливе новоутворення – у неї розвивається довільна пам'ять. Правда, до довільного запам'ятовування і відтворення малюки вдаються порівняно рідко, коли така необхідність виникає безпосередньо під час їхньої діяльності чи коли цього вимагають дорослі. Проте, саме цьому виду пам'яті відводиться найважливіша роль у майбутньому навчанні в школі, оскільки завдання, що виникають в процесі такого навчання, як правило, вимагають ставити спеціальну мету запам'ятати. На першокласника насуватиметься лавина нових понять, правил, завдань, інформації, більшість з яких зовсім не будуть яскравими, вражаючими чи цікавими такою мірою, щоб вони могли запам'ятовуватися мимовільно. Дитині необхідно буде робити для запам'ятовування свідомі вольові зусилля і використовувати певні способи. А цього можна і слід навчитися попередньо. У молодших школярів потрібно розвивати усі види пам'яті – образну і словесно-логічну, короткочасну, довготривалу і оперативну (і тому для усіх цих видів нижче будуть запропоновані розвиваючі ігри). При цьому основну увагу все ж слід звернути на розвиток вміння керувати процесами пам'яті, незалежно від того, на який термін і якого виду матеріал запам'ятовується.

### **Вправи та ігри для розвитку пам'яті:**

*1. Описати похвилинно події власного вчорашнього дня. Якщо виникнуть труднощі, необхідно зайнятися чимось іншим, а через 20-30 хв спробувати згадати ще раз.*

*2. Вибрати 2-3 сюжети для роздумів (кінофільм, плани на завтра). Присвятити 3 хв на роздуми про кожен із сюжетів. Під час перших трьох хвилин думати тільки про перший сюжет, потім перейти до другого,*

*третього. Під час кожної фази необхідно уникати розсіювання думок, а особливо згадок про інші сюжети.*

**3.** *Необхідно рахувати у зворотному порядку, починаючи з 200, віднімаючи при цьому від кожного наступного числа 3 (4,5,6...). Наприклад: 200-197-194-191-...*

**4.** *«Античас»*

*Кожному з учасників пропонується тема для невеликої розповіді (театр, магазин, прогулянка на природу). Отримавши тему, учасник повинен розкрити її, описуючи всі події в ній у зворотному порядку.*

**5.** *«Повтори навпаки»*

*Ведучий зачитує 1-3 складові слова – учень повторює їх, вимовляючи навпаки. Наприклад: сон – нос, бар – раб, село – олес і т.д.*

**6.** *«Запам'ятай і змалюй»*

*Ведучий демонструє протягом 3-5 с низку простих геометричних фігур. Після цього кожен з учнів відтворює в зошиті це по пам'яті.*

*Для ускладнення вправи кількість фігур можна збільшувати, а також змінювати їх на інші знайомі для дітей об'єкти.*

### **3. Розвиток мислення ігровими засобами.**

Мислення є найважливішою функцією мозку людини. Будь-який вид діяльності не може обійтися без нього. Воно лежить в основі успішного засвоєння нових знань, умінь та навичок. Саме тому так важливо сформувати у молодших школярів основи образного та логічного мислення.

Образне мислення – основний вид мислення дітей. І, як свідчать дослідження, вже в цьому віці з допомогою спеціального тренування діти можуть оволодіти багатьма можливостями, пов'язаними з цим видом мислення. Наприклад, вони можуть навчитися подумки перетворювати образи реальних предметів, будувати наочні моделі (на зразок схем), які відображують суттєві властивості об'єктів або явищ, планувати свої дії подумки.

Щоб дитина навчилася всього цього, тренування образного мислення на цьому віковому етапі слід спрямовувати на розвиток таких здібностей:

1. Уміння здійснювати оперування образом подумки. Це означає – здійснювати з ним різні мисленнєві перетворення (дії), наприклад такі як: поворот, перегрупування початкових елементів, розчленування та з'єднування їх в цілість та інші.

2. Уміння орієнтуватися в просторі за допомогою простої план-схеми, а також розвиток уміння самостійно її створювати. Формування таких уявлень передбачає перш за все розвиток вміння будувати елементарні схематизовані образи простору і застосовувати їх в реальній ситуації.

3. Уміння "читати" і створювати прості схематичні зображення різноманітних об'єктів. Саме тому дії образного мислення часто характеризують, як дії для побудови і застосування схематизованих образів, які відображають зв'язки і відношення реальних об'єктів.

4. Уміння планувати свої дії подумки. На певному етапі розвитку образного мислення у дитини виникає ще одна важлива здатність – здатність планувати свої дії подумки. Завдяки цій здатності у неї з'являється можливість попередньо уявити те, що вона отримає внаслідок своїх зусиль. Логічне мислення формується на основі наочно-образного і є вищою стадією розвитку мислення взагалі. Процес досягнення цієї стадії доволі тривалий і складний. Пояснюється це тим, що повноцінний розвиток логічного мислення вимагає не лише високої розумової активності, але й передбачає наявність у людини певної суми знань про спільні і суттєві ознаки предметів та явищ навколишнього світу.

### **Вправи й ігри, спрямовані на розвиток мислення**

#### **I. Словесно-логічні вправи**

1. Назвати предмети одним узагальнюючим словом:

- а) калина, ліщина, ... - це
- б) помідор, огірок, капуста, ... - це
- в) ялина, верба, ... - це
- г) курка, гуска, індик, ... - це

2. Дібрати видові назви до родових:

*Дитячі журнали – це...*

*Жіночі імена – це...*

*Кіногерої – це...*

*Одяг – це...*

*Квіти – це...*

3. Встав букви і вилучи зайвий предмет:

<i>М..р..з</i>	<i>Г..з..та</i>	<i>Д..в..ий</i>
<i>С..і..</i>	<i>Кн..г..</i>	<i>В..л..к..й</i>
<i>Л..д</i>	<i>Ж..рн..л</i>	<i>К..р..тк..й</i>
<i>К..в..н</i>	<i>К..ша</i>	<i>В..да</i>

4. Узагальнити через протиставлення:

а) дуб – дерево, а смородина - ...

б) плаття – одяг, а черевики - ...

5. Розподілити ряд видових назв між двома родовими:

*Ластівки, шпаки, горобці, синиці, снігурі, циглі, дятли.*

*(визначити перелітних птахів і тих, що залишаються зимувати)*

6. Визначити предмет за його ознаками (колір, форма, розмір...):

а) легка, м'яка, біла - ...

б) струнка, висока, білокора - ...

в) пухнаста, руда, працьовита - ...

7. Визначити предмет за його діями:

а) літає, падає, покриває, блищить, скрипить - ...

б) світить, гріє, усміхається, зігріває - ...

8. Дати визначення предмета:

*Мак – ...*

Вовк - ...

Лебідь - ...

9. Відгадування загадок на підставі опису окремих ознак. Пропонуються додаткові завдання.

Завдання 1. До відгадки підібрати прикметники з запропонованих слів.  
відгадки підібрати прикметники з запропонованих слів.

Загадка. Була дитиною – не знала пелюшок. А стала старою – сто пелюшок мала.

Запропоновані прикметники: велика, зелена, колюча, головата, квадратна, соковита, кругла, зелена, весела, ніжна, тендітна.

Завдання 2. До відгадки підібрати якнайбільше прикметників.

Загадка. Була зелена я, маленька. А потім стала червоненька. На сонці почорніла я - значить, що достигла я.

Завдання 3. До слова-відгадки підібрати слова-синоніми (антоніми).

Загадка. Чорне сукно лізе у вікно.

Антонім – день.

Загадка. Коли нема чекають, коли прийду – тікають?

Синонім – злива.

10. «Групування слів»

Завдання. Скласти можливі групи слів зі слів записаних на дошці (ускладнений варіант цього завдання – скласти можливі групи з вказаної сторінки читанки).

	Карась		береза
		портфель	
Тополя		щука	олівець
	Акула		пенал
		опеньок	
	Маслюк		кит
		підберезовик	
Мухомор		бліда поганка	альбом

(відповіді можливих груп)

Карась, щука, акула, кит – живуть у воді.

Щука, акула – риби хижаки.

Маслюк, підберезовик, опеньок – їстівні гриби.

Мухомор, біда поганка – їстівні гриби.

Пенал, олівець, альбом – шкільне приладдя.

11. «Словотворці»

Від поданих слів утворити якнайбільше спільнокореневих.

Сіль, літо, день, дорога.

12. «Чарівні перетворення»

Дібрати до поданого слова якнайбільше нових слів, замінюючи лише одну літеру. Коли це неможливо, замінюємо 2 літери.

Нора – нога – ноша – наша – Маша – миша – муха – мука – рука – ріка –

*Ніка – Ніла – Ніна.*

#### **4. Ігри, спрямовані на розвиток уяви.**

Відображаючи об'єктивну дійсність, людина не лише сприймає те, що на неї діє в певний момент, або згадує те, що на неї діяло раніше. Життя потребує від людини створення образів і таких об'єктів, яких вона ще ніколи не сприймала, уявлення подій, свідком яких вона не була, передбачення наслідків своїх вчинків, програмування своєї діяльності тощо.

Уява належить до вищих пізнавальних процесів і є необхідною стороною будь-якої діяльності. Уява породжується потребами, що виникають у житті людини, і насамперед, потребою змінити ті чи інші предмети навколишнього світу. Уява виникла і розвинулася в процесі праці людини. З розвитком і ускладненням трудової діяльності удосконалювалась і уява.

**Уява – це психічний процес створення людиною нових образів на основі її попереднього досвіду.**

#### **Ігри і вправи, спрямовані на розвиток уяви.**

*1. За допомогою міміки жестів один учень показує іншим дітям задумане слово. Ті намагаються його відгадати, вимовляючи свої варіанти по черзі вголос.*

*2. Уявіть себе півником, ведмедем, будильником, лікарем...*

*Пофантазуйте і покажіть діями, імітацією звуків.*

*3. Розкажіть казку «Червона Шапочка» навпаки (персонажі добрі міняються зі злими).*

#### *4. Гра «Чи таке буває?»*

*Учитель пропонує ситуацію. Наприклад: вертоліт летить у небі; миша в дзеркалі живе. Дитина повинна уявити собі цю ситуацію й сказати чи таке буває, про що йдеться. Якщо ситуація суперечлива, то треба дослідити її всім разом і знайти правильну відповідь.*

#### *5. Гра «Живий звук»*

*Вчитель пропонує описати звук (дощ, дзвоник, скрип дверей). Для цього він запитує гравців: Який він – товстий чи тонкий, широкий чи вузький, добрий чи злий, гострий чи тупий...*

#### *6. «Закінчи розповідь»*

*Вчитель зачитує початок речення або 2-3 фрази розповіді. Наприклад. Я пішов до ванної кімнати вмитися. Відкрив кран, і тут раптом ... Завдання гравців – скласти якомога більше незвичайних та оригінальних варіантів його закінчення.*

#### *7. «Буріме»*

*Учитель пропонує 2 пари рим – кінцівки чотирьох рядків віршика, причому, рядки можуть римуватися по-різному. Гравцям необхідно скласти початок кожного рядка й отримати власний римований вірш.*

#### *8. «Ці три слова обов'язкові»*

*Керівник навмання обирає з будь-якої книги 3 слова, а також пропонує гравцям вгадати й розповісти історію, в якій обов'язково фігуруватимуть ці слова. Перемагає той, хто першим вгадає найцікавішу історію.*

### **5. Розвиток сприйняття у грі.**

Сприйняття (сприймання) – це психічний процес відображення предметів і явищ дійсності в сукупності їх властивостей за безпосередньої дії на органи чуття з розумінням цілісності відображуваного.

На відміну від відчуттів, які відображають тільки окремі властивості та якості предметів, сприйняття завжди цілісне і предметне, воно об'єднує відчуття, що йдуть від ряду аналізаторів.

Сприйняття можуть бути: повними і неповними; глибокими і поверхневими; помилковими або ілюзорними (спотворення відображення дійсності); швидкими й повільними.

Залежно від переважної ролі того чи іншого аналізатора сприйняття може бути:

- зорове (розглядання скульптури, картини і под.);
- слухове (слухання оповідання, концерту і т. ін.);
- тактильне (обмацування, доторкування).

Буває сприйняття:

- простору; часу; руху;
- предмета; мови; музики;
- людини людиною.

#### **Ігри і вправи, спрямовані на розвиток сприйняття**

**“Що ти почув?”.** Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Запропонуйте заплющити очі й послухати вулицю. Через деякий час дозвольте розплющити очі, та розпитайте дитину про її враження. Можливо вона почула гудок машини або сміх дітей, можливо – голос пташки чи ваше дихання і т.д.

**“Де плескали в долоні?”.** Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Ви тихенько станьте в будь-якому кутку кімнати, та плесніть в долоні. Дитина, не відкриваючи очі повинна вказати напрямок, звідки вона почула сплеск.

**“Вгадай, хто покликав”.** В цій грі беруть участь не менше 3 дітей або членів сім'ї. Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Хто-небудь з інших гравців повинен покликати її. Дитина відгадує, хто саме її покликав.

**“Доручення”.** Дитина сидить на відстані 5-6 м від дорослого. У вас на столі покладені різні іграшки. Ви чітко, середньої сили голосом звертається до дитини: “Візьми м'ячик і поклади його на килим” або: “Візьми зайчика і посади його на стілець” і т.д. Потім даєте завдання вже тихим голосом.

**“Ехо”.** Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Ви пропонуєте їй слухати уважно, та повторювати за вами слово. Важливо навчити дитину вслуховуватися в звучання слів, тому намагайтеся говорити слова неголосно, пошепки. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного: насамперед добирати слова, не схожі за звуковим складом (Аня, кіт, стрибай, веселий, швидко), а потім – близькі за звучанням, але різні за змістом (Оля, Коля, сам, там, син, лин).

**“Запам’ятай слова”.** На столі під серветкою лежать предметні картинки або іграшки. Ви пропонуєте дитині послухати два-три слова-назви, запам’ятати їх, а потім знайти на столі відповідні картинки (іграшки).

**“Слухаємо музику”.** Дуже велике значення для розвитку слухового сприймання має слухання музики. Тому рекомендується проводити, так звані, музичні хвилинки. Під час них ви пропонуєте дитині сісти або лягти на килим, бажано з заплющеними очима, що допомагає розслабитися і не реагувати на зорові подразники, а зосередити свою увагу на джерело звуку.

**“Впіймай звук!”.** Поясніть дитині, що ви будете вимовляти різні звуки, а їй потрібно буде плеснути в долоні - “впіймати звук”, коли вона почує певний звук. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного:

- звук [а] серед у, у, а, у;

- звук [а] серед о, а, і, о;

- звук [і] серед и, е, і, и;

- звук [с] серед л, н, с, п;

- звук [с] серед ш, ж, ч, с і т.д.

**“Повтори!”.** Запропонуйте дитині повторити за вами склади

- та-та-да - пі-пи - ат-от

- па-па-ба - мі-ми - ум-ом

- ка-ка-га - ді-ди - іт-ит

- ва-ва-фа - кі-ки - ек-ек

**“Ланцюжок слів”.** Запропонуйте дитині повторити за вами ряди слів, різних за значенням, але схожих за звуковим складом:

- мак, лак, так, бак;

- тачка, качка, дачка;

- сік, вік, тік, бік;

**“Назви слово!”.** Запропонуйте дитині вибрати серед інших слів, та назвати лише те, яке починається на певний звук:

- на звук [а] серед слів Аня, Оля, Ігор, осінь, айстра;

- на звук [і] серед слів іграшки, овочі, автобус, Іра;

- на звук [б] серед слів мак, банка, танк, бочка.

**“Знайди спільний звук!”.** Запропонуйте дитині визначити, який однаковий звук є в декількох різних словах. При вимовлянні слів чітко виділяйте даний звук силою голосу, наприклад: “о-о-о-осінь”, “о-о-о-окунь”, “о-о-о-овочі”

- Оля, осінь, овочі, окунь - [о]

- Сад, суп, сумка, ніс, лис - [с]



- *Аня, агрус, акула, автобус* - [а]
- *Маша, мак, мама, сом* - [м]

## **РОЗДІЛ VI. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР В ЛОГОПЕДИЧНОМУ ОБСТЕЖЕННІ**

### **1. Гра як діагностичний метод в логопедичному обстеженні.**

Діагностика мовленнєвих порушень, таких як дислалія, стерта дизартрія, відкрита ринолалія, повинна включати збір коротких анамнестичних даних, дослідження особливостей психічного розвитку, психічного стану, поведінки, обстеження анатомічної будови артикуляторного апарату, вивчення мовної моторики, звуковимови і слуховий диференціації дефектно вимовних звуків.

Оснащення та матеріали. Дерев'яні шпатель, настільна лампа з поворотним рефлектором, настільний екран (ширма), іграшки, що видають звуки предмети, малюнки предметів. Для реєстрації даних огляду і спостереження необхідно заздалегідь підготувати протокол обстеження.

Порядок роботи. Обстеження слід проводити в окремому приміщенні, розміри якого розраховані на групові заняття. Процедура обстеження включає п'ять етапів.

**На I етапі** необхідно познайомитися з обстежуваним, розташувати його до себе і отримати насамперед короткі анамнестичні відомості (вік, сім'я, хвороби). Шляхом спостереження та проведення психодіагностичної роботи виявляються приблизний рівень психічного та фізичного розвитку і стану, характер взаємин з батьками, товаришами, вихователями, вчителями, ставлення до свого дефекту мови, прагнення та інтереси, особливості емоційно-вольової сфери, загальної і мовної поведінки. Якщо необхідно, то проводяться бесіда з батьками і додаткове психологічне дослідження (наприклад, пам'яті, інтелекту). Всі отримані дані заносяться в протокол обстеження.

**На II етапі** діагностуються анатомічні особливості артикуляторного апарату. При дослідженні використовується дерев'яний шпатель; досліджувані відділи артикуляторного апарату повинні бути добре освітлені. Особливості будови артикуляторів слід описувати, користуючись наступною схемою:

- Губи: в межах норми, бічна ущелина – одностороння, двостороння.
- Зуби: в межах норми, поза щелепної дуги, сверхкомплектные, деформовані, рідкісні.
- Прикуси: прогнатія – висунута вперед верхня щелепа, прогения – видатна назовні нижня щелепа, відкритий передній прикус – викривлені щелепи в передній частині на ґрунті рахіту або внаслідок неправильно виростили передніх зубів, відкритий бічний прикус.
- Тверде небо: нормальне, готичне, валькувате, ущелина (часткова, повна, прихована).
- М'яке піднебіння: нормальне, короткий, ущелина.
- Мова: вузький, під'язикова зв'язка нормальна, коротка.
- Нижня щелепа: в межах норми; деформована.

В ув'язненні за II етапу обстеження повинні бути відображені особливості будови артикуляторного апарату: нормальне, негрубі відхилення (вказати які), грубі відхилення (вказати які).

**На III етапі** діагностуються труднощі в рухах артикуляторних органів: явна неможливість, значне обмеження обсягу рухів, схильність до постійного утримування мови «грудкою» в глибині порожнини рота, труднощі зміни заданого положення мовних органів, тремор, гиперкинез, уповільнення темпу при повторних рухах. Виявлення особливостей мовної моторики проводиться в процесі виконання обстежуванним за вказівкою дослідника певних дій.

1. Для виявлення рухливості губ: витягнути губи вперед і відвести їх куточки в сторони, підняти верхню губу, опустити нижню, облизнати їх; посилено видихаючи, викликати вібрацію губ; надути щоки – втягнути їх.

2. Для виявлення рухливості мови: зробити мову спочатку вузьким, а потім широким; підняти кінчик язика до верхніх різців і опустити до нижніх, порухати ним, як «маятником».

3. Для виявлення рухливості нижньої щелепи: опустити щелепу висунути вперед; встановити, чи немає контрактури.

4. Для виявлення рухливості м'якого піднебіння: вимовити звук «а». При цьому визначається наявність або відсутність активного замикання м'якого піднебіння із задньою стінкою глотки, пасивне замикання визначається шпателем або пальцем шляхом дотягування м'якого піднебіння до задньої стінки глотки; одночасно відзначається наявність або відсутність рефлексів задньої стінки глотки.

При виконанні зазначених дій дослідник повинен відзначити наявність або відсутність у обстежуваного супутніх рухів обличчя, мимічних м'язів. В процесі обстеження слід встановити стан загальної моторики: координація рухів, відчуття рівноваги, навички самообслуговування, ліворукість і т. п.

Підсумком III етапу обстежень повинно бути висновок, для написання якого слід використовувати наступну схему:

- Руху артикуляторного апарату: активні, пасивні.
- Обсяг рухів: повний, неповний.
- Тонус мускулатури: нормальний, млявий, надмірно напружений.
- Точність рухів: точні, послідовні, неточні, відсутня послідовність рухів.
- Наявність супутніх рухів (вказати які).
- Темп рухів: нормальний, уповільнений, швидкий.
- Тривалість утримування артикуляторів в певній позиції: більше (або менше) 3 с.

**На IV етапі** діагностуються порушення звуковимови. Для цього використовується набір малюнків. Предмети на малюнках підібрані так, щоб досліджувані звуки знаходилися в трьох позиціях – на початку, середині і в кінці слова. Дзвінки приголосні у кінцевій позиції не пропонуються, так як при вимові вони оглушаються. Необхідно визначити, який характер порушення:

повна відсутність звуку, заміна його іншим, спотворене вимовляння (носова, пом'якшене, губное, міжзубний, бокове, веллярное, увулярное).

За результатами IV етапу обстеження – стан звуковимови – необхідно скласти висновок за наступною схемою:

— при ізольованому проголошенні звуку: нормальне, відсутнє, замінюється, спотворюється;

— на початку, в середині, в кінці слова: нормальне, відсутнє, замінюється, спотворюється;

— порушено вимова шиплячих («ш», «з», «ч», «щ»), свистячих («з», «з», «ц»), тремтячих («р», «р'», «л», «л'») (піктограма «'» відповідає м'якому варіанту звуку).

Виявивши, які саме звуки дитина вимовляє неправильно, і встановивши характер порушення, можна перейти до V етапу обстеження – діагностування стану слухового диференціювання звуків. Його необхідно проводити в тому випадку, якщо виявилися взаємозаміни свистячих і шиплячих звуків або їх суміш усередині кожної з цих груп приголосних, а також нерозрізнення дзвінких і глухих звуків, т. тобто коли є труднощі слухового розрізнення опозиційних звуків.

Закривши обличчя екраном, дослідник середньої сили голосом багато разів у різній послідовності вимовляє склади, слова, речення з опозиційними звуками, а дитина, що стоїть на відстані 1,5–2 м від нього, або повторює сказане, або показує відповідну картинку. Для встановлення стану слухового диференціювання звуків необхідно вирішити наступні завдання:

1. **Перевірити стан слуху.** Для цього дитина повинна виконати завдання, дане тихим голосом чи пошепки. Наприклад: «Покажи, де висить картина», «Підніми праву руку».

2. **Виявити диференціацію немовних звуків.** Для цього дитина повинна відповісти на питання: «Що гуде?» (машина), «Що проїхало?» (трамвай), «Хто сміється?» (дівчинка), «Вгадай, що звучить?» (труба, свисток, ллється водичка, шарудить папір).

3. **Виявити стан слухової пам'яті і розуміння мовлення.** Для цього дитина повинна виконати різні доручення в заданій послідовності. Наприклад, «Дай мені кубик, а на столі візьми м'яч», «Постав гармату на стіл, а зайця посади на стілець і підійди до мене».

4. **Перевірити слухове розрізнення складів, слів з опозиційними звуками.** Для цього дитина повинна повторити за дослідником:

ба – па, да – та, ка – га – ка, са – ся, жа – ша, са – за;

мишка – мишко, котушка – діжка, троянда – лоза;

«сім машин на шосе», «пастушок швидко йшов», «висів залізний замок», «ручне дзеркало впало».

5. **Перевірити стан фонематичного аналізу і синтезу** (у дітей старше чотирьох років). Для цього дитина повинна виконати наступні завдання:

а) визначити, чи є звук «з» у словах: літак, лампа, миска, серветка;

б) визначити кількість звуків у слові і місце звуку «з» у словах: сік, оса, ніс;

в) скласти слово з звуків: «з», «т», «про», «л»; «до», «а», «р»; «р», «а», «ш»;

г) придумати слово на заданий звук: «з», «ш», «л», «р»;

д) із загальної кількості картинок відібрати тільки ті, назви яких починаються на певний звук.

В ув'язненні за V етапу необхідно відзначити рівень сформованості слухової диференціації і фонематичного сприйняття (достатньо чи недостатньо сформований).

## **2. Особливості обстеження немовленнєвих процесів: слуху, інтелекту, психічних процесів.**

**До показників психічного розвитку дитини відносять:**

- розвиток пізнавальної сфери дитини (сприйняття, увага, пам'ять, уява, мислення);

- формування системи особистісних відносин (емоції, потреби, мотиви, установки, ціннісні орієнтації, спрямованість і т. д.);

- оволодіння системою різноманітних практичних і розумових дій, що забезпечують можливість продуктивної, творчої діяльності.

**Порушення мови** поділяються на порушення усного мовлення та порушення писемного мовлення. Розлади усного мовлення можуть бути обумовлені порушеннями фонематичної сторони мови (фонаціонного, зовнішнього оформлення висловлювання) і структурно-семантичного (внутрішнього) оформлення висловлювання (Системне порушення мови).

**1. Розлади фонаційного оформлення мовлення** (Дисфонія і– відсутність або розлад фонації внаслідок патологічних змін голосового апарату; брадилалія (брадіфразія) і тахілалія (тахіфразія) – патологічно уповільнений, або прискорений темп мовлення; заїкання – порушення темпоритмічної організації мовлення, обумовлене судорожним станом м'язів мовного апарату; дислалія – порушення, неоліки звуковимови фонем при нормальному слуху і збереженій іннервації мовного апарату; ринолалія г– порушення тембру голос і звуковимови через анатомо-фізіологічні дефекти мовного апарату (ущелини піднебіння та ін);).

**2. Розлади структурно-семантичного оформлення мови** алалія – відсутність або недорозвинення мови внаслідок органічного ураження мовних зон кори головного мозку при внутрішньоутробному або ранньому періоді розвитку дитини (погано вимовляє слова та сенсорна – погано розуміє мову); афазія (втрата мови). Повна або часткова втрата мови (після того, як вона вже була сформована), обумовлена локальними ураженнями головного мозку (буває сенсорна, акустико-мнестична, оптико-мнестична, моторна, динамічна, семантична). Розлади письмової мови (дислексія – часткове специфічне

порушення процесу читання (буває акустична, оптична, моторна); дисграфія – часткове специфічне порушення процесу писання).

**Порушення мислення** бувають кількісні та якісні.

Кількісні: за темпом:

**Прискорене** – збільшення кількості думок;

**Сповільнене** – зменшення кількості думок (депресивні стани, оглушення);

**Затримка** мислення – зникнення думок (шизофренія).

Якісні: за механізмом:

1. **Розірваність** – розщепленість думок (шизофренія);

2. **Патологічно-деталізоване** – нездатність розділяти головне і другорядне, надмірне концентрування уваги неістотних деталей (епілепсія);

3. **Резонерство** – порожні, безплідні міркування, позбавлені змісту, з переважанням химерних висловів (шизофренія);

4. **Пересеверація** мислення – одноманітне повторення одних і тих самих думок (шизофренія, порушення свідомості);

5. **Символічне** – значення одного слова стає символом іншого поняття на підставі випадкових ознак (шизофренія);

6. **Неологізми** – нові слова, вигадані хворим (шизофренія);

7. **Паралогічне** мислення – порушення мислення на рівні суджень, коли висновок не впливає з передумов (шизофренія);

8. **Аутичне** мислення – заглибленість у світ особистих переживань (основний симптом шизофренії);

9. **Ментизм** – некерований потік думок (шизофренія);

10. **Фанатизм** – одержимість ідеями при відсутності критичного мислення (психопатії);

11. **Фантазія** – спотворення людиною нових образів, може мати істеричну форму. За змістом: **Настирливі ідеї** – думки, почуття, які виникають незалежно від волі хворого, хоч він усвідомлює їх хворобливість; **Надцінні ідеї** – зумовлені реальними обставинами, займають невідповідне значення важливе місце у свідомості, супроводжуються емоційним напруженням; **Маячні ідеї** – думки, які виникають на основі патології, не відповідають дійсності, охоплюють свідомість хворого.

**Методи дослідження порушень мислення:**

1. Метод класифікації – (варіанти: класифікація предметів та їх зображень, фігур, понять). Спрямованість – дослідження розумових операцій і динаміки ислення. Додаткові можливості – оцінка темпу роботи, здатність до перемикання, особливості розподілу уваги та ін.

2. Метод виключення предметів – Характеристика текстового матеріалу. Типи можливих помилок рішення, їх психологічна кваліфікація та діагностичне значення.

3. Бланкові методи.

4. Співвідношення метафор, прислів'їв і фраз – передача переносного сенсу прислів'їв.

5. Пояснення сюжетних картинок – встановлення послідовності подій. Необхідність повторного пред'явлення в ході одного дослідження.

6. Дослідження асоціацій (вільних асоціацій, відповідних асоціацій, асоціацій по протилежності).

### **3. Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.**

Проблеми виявлення тяжких мовленнєвих порушень у дітей та оптимальних шляхів корекції є актуальними у логопедії і набувають великого значення в умовах безперервного удосконалення змісту корекційного навчання системі спеціальної дошкільної освіти. У логопедичній вітчизняній науці практиці досягнуто значні зрушення на шляху до створення корекційних програм, методик, підручників, навчальних, практичних посібників впровадження їх у практику для забезпечення ефективності та результативності навчально-виховного процесу у дошкільних та шкільних закладах освіти.

Оцінка експресивної мови проводиться на підставі виконання пацієнтом-випробуваним субтестів-завдань, що включають дослідження спонтанної, діалогової, оповідної (монологічного), автоматизованої мови. При оцінці спонтанної і діалогової промови хворому пред'являється ряд питань, на які він повинен відповісти. Одні питання передбачають коротку, однозначну відповідь (типу «так», «німає», «добре», «погано»), інші – розгорнуту. Питання зачіпають повсякденне життя. При аналізі отриманих відповідей враховується здатність хворого розуміти звернені до нього питання, підтримувати діалог. Відзначається характер міміки, жестів, відповідей, їх односкладовість або розгорнутість, особливості вимовної сторони мови, наявність ехололій, швидкість, з якою даються відповіді, відмінності у відповідях на емоційно значущі і індіферентні для випробуваного питання. Експериментатор в протоколі нейропсихологічного дослідження відзначає отримані результати у вигляді опису кількісних і якісних характеристик. При дослідженні автоматизованої промови випробуваного просять перерахувати числовий ряд (від 1 до 6, від 7 до 12, від 15 до 20), перерахувати місяці в році.

Оповідальна (монологічна) мова досліджується за допомогою переказу коротких оповідань вголос після прочитання їх експериментатором, а також складання твору або короткої розповіді про будь-який сюжет картини. При аналізі оповідальної мови звертається увага на той факт, якою мірою в переказі відображені ключові елементи тексту, збережена потрібна послідовність розповіді, близькість переказу до тексту, розуміння сенсу розповіді. Відзначаються також можливість самостійного відтворення розповіді без навідних запитань, активність, розгорнення, плавність або уривчастість мови,

пошуки слів, переважання в мові дієслів, вступних слів або іменників, характер парафазії, їх мінливість.

Дослідження відображувальної мови пацієнта просять повторити ізольовані голосні звуки (а, о, у, і, е, ю), ізольовані приголосні звуки (ем, ер, ре, з, д, к), склади-триграми (лів, кет, бун, шом, тал, гіс), серії трискладових голосних звуків (АОУ, УАО, ТАУ, УОА, ОУА, АУО), серій опозиційними складів (ба-па, па-ба, ка-ха, са-за), розрізнення ізольованих голосних звуків і їх серій (а-у-у-а-у-а), диференціювання близьких за звучанням складів, слів і звукосполучень (так-та-да-да-та-та), повторення простих і складних слів (будинок, робота, водопровід, полководець, стратостат), повторення речень та слів, не пов'язаних за змістом (будинок-ліс, промінь-мак, сон-бег, ніч-план-лист), повторення серій складів-триграм (бун-Лец, кет-лаш, зук-тиз, рел-зук-тиз), повторення серій слів, назва реальних предметів, частин тіла, зображень предметів, назва дій (сокира – рубати, ножиці – різати, пістолет – стріляти).

Значущим при оцінці порушень мови є дослідження розуміння піддослідним зверненої до нього мови і розуміння словесних значень. Для цього пацієнта просять пояснити значення і сенс окремих слів, простих команд (закрити очі, показати язик, підняти руку), розуміння відносин між предметами. Поряд з цим, оцінюються більш складні поняття: розуміння конструкцій родового відмінка. Оцінка мови включає також фонематичний аналіз, зокрема, такі методики як: визначення кількості букв в словах, першої та останньої літер у слові, аналіз слова за однією або двома фонемами (якщо вимовляється слово, в якому є звук «с» чи «з» і «р» – випробовуваний повинен підняти руку).

Врахування особливостей формування мовленнєвої функції у дітей дошкільного віку із загальним недорозвитком мовлення, психологічних механізмів порушень, структурних складових мовленнєвої діяльності та закономірностей їх компенсації зумовило розробку основ діагностики та корекції та мовленнєвих порушень у дошкільників зазначеної категорії.

Діагностика мовленнєвих порушень у дітей дошкільного віку із ЗНМ спрямована на виявлення специфічних патологічних особливостей сформованості у них лексичної, морфологічної, фонетико-фонематичної, синтаксичної сторін мовлення, зв'язних висловлювань. У представленій методиці діагностики мовленнєвих порушень у дошкільників враховано складну структуру загального недорозвитку мовлення та його психологічні механізми, а також особливості його подолання в умовах спеціального закладу.

Для того, щоб визначити наявні порушення у мовленнєвому розвитку дитини дошкільного віку із ЗНМ, необхідно провести діагностичне вивчення особливостей розвитку усіх мовлених систем: лексичної, граматичної, фонетико-фонематичної, зв'язного мовлення.

**Наведена нижче методика діагностики включає наступні розділи.**

### **1. Виявлення особливостей розвитку лексичної сторони мовлення.**

1.1. Вивчення стану сформованості лексичного значення слова:

– розуміння контекстуально зумовленого значення слова;

– перенос засвоєного значення на нові аналогічні ситуації;  
 – уміння добирати синоніми, антоніми; – розуміння багатозначності слова.

1.2. Вивчення особливостей системи морфологічного словотворення:

– розуміння твірного та похідного слів і їх порівняння за значенням;  
 – уміння практично оперувати словотворчими морфемами у процесі словотворення (за аналогією і самостійно);  
 – виділення на практичному рівні спільної морфем (префікса, суфікса) у ряді слів (морфологічний аналіз).

1.3. Вивчення характеру встановлюваних дитиною смислових зв'язків між словами.

## **2. Дослідження особливостей розвитку граматичної сторони мовлення.**

2.1. Вивчення стану сформованості системи морфологічної словозміни:

– засвоєння системи значень граматичних морфем і способів їх мовного позначення, які відображають різні граматичні категорії (число, рід, відмінок, відмінювання, вид, час тощо), їх використання у процесі розуміння і породження висловлювання. Для іменників і прикметників: відмінкові, числові, родові зміни, для дієслів: категорії числа, роду, виду.

2.2. Вивчення особливостей синтаксичної сторони мовлення:

– засвоєння дітьми синтаксичного значення слова у реченні;  
 – розуміння логіко-граматичних конструкцій.

## **3. Вивчення особливостей розвитку фонетико-фонематичної сторони мовлення.**

3.1. Виявлення стану звуковимови та звукової структури слова;

3.2. Виявлення стану сформованості фонематичних процесів: сприймання, уявлення, аналізу.

## **4. Вивчення особливостей зв'язного мовлення.**

Для отримання об'єктивних даних про рівень розвитку та стансформованості вищезазначених показників мовлення дітей доречно використовувати різні методи, у тому числі: педагогічне, логопедичне обстеження дітей з урахуванням психологічних та вікових особливостей їхнього розвитку; спостереження за дітьми у процесі ігрової та навчальної діяльності; бесіди з педагогами (логопедами, вихователями, психологами), батьками.

Враховуючи особливості сімейного виховання, вважаємо, що обстеження дітей слід проводити тією мовою, якою дитина спілкується у родині (російською чи українською), особливо, коли вона уперше відвідує дошкільний навчальний заклад або проходить первинне обстеження. Це важливо для того, щоб правильно налаштувати дитину на спілкування та одержати достовірні і точні результати виконання завдань та проб.

Таким чином, отримані дані вивчення особливостей розвитку мовлення дітей дозволять не тільки об'єктивно і повно оцінити стан їхнього мовлення, але і розробити необхідні відповідні напрями корекційної роботи, що забезпечить більш високий і якісний рівень мовленнєвого розвитку на наступних етапах навчання.



Психолінгвістичний аналіз мовленнєвого розвитку дитини дозволяє не тільки з кількісних, але і якісних позицій виявити та оцінити лексико-семантичний компонент мовленнєвої діяльності на розробити на цій основі шлях формування розумових операцій, які забезпечують засвоєння лексичних одиниць.

## **ІГРИ І ВПРАВИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ**

### **Ігри, спрямовані на ознайомлення дітей із природою**

#### **1. “Вище-нижче: тепліше-холодніше”**

Мета: вчити дітей помічати зміни у стані Сонця, визначати його положення на небі, розуміти, що обертання Землі навколо Сонця є причиною зміни дня і ночі, пір року. Ускладнення дидактичної мети: ознайомлювати учнів з особливостями Землі як планети. Закріплювати знання про розміщення материків на планеті, вчити встановлювати залежність між зміною частин доби та обертанням планети навколо Сонця.

Обладнання: картинки із зображеннями ночі, дня, вечора та ранку (сонце, яке сходить над горизонтом); а також сонця і двох півкуль планети у положеннях, що становлять день та ніч.

Хід гри. На підлозі розкладаються обручі: для кожної дитини – окремий. Вихователь у руках тримає три картинки: коли сонце видно з-за горизонту, коли сонце знаходиться високо над землею та коли на небі з'явився місяць. На слова вихователя: “Сонечко сходить” чи “сонечко ховається” – діти в обручах потягуються чи закривають очі. Кожну репліку вихователь поєднує з показом картинки. На слова: “Сонечко високо на небі” – діти вибігають з обручів і бігають по кімнаті. При словах “Місяць зійшов” діти, присідаючи в обручах, закривають очі. Малюків, які не встигли забігти до “будиночків”, вихователь намагається упіймати. Гра ускладнюється заміною слів вихователя на звук свистка. Діти повинні самостійно зорієнтуватися за картинками.

Гра ускладнюється додатковим зображенням двох півкуль планети. Вихователь показує дітям зображення сонця та однієї з півкуль планети. Діти повинні визначити, чи зображено на півкулі материк, на якому вони проживають. Якщо так, то це означає – день, якщо материка “Євразія” немає, то – ніч. Коли вихователь замість сонечка демонструє зображення сонця, яке сходить, та материк “Євразія” – це ранок; якщо іншу півкулю – вечір.

#### **2. “Іди, іди, дощику!”**

Мета: закріплювати знання дітей про особливості й причини випаровування води, утворення хмар та опадів. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння учнів по пам'яті самостійно та колективно будувати схему кругообігу води в природі.

Обладнання: зображення схеми випаровування води та утворення опадів, частини зображення цієї схеми та стрілочка.

Хід гри. Із запропонованих картинок дітям пропонується скласти схему випаровування води та порядок утворення хмар, опадів. Дітям допомагає правильно зорієнтуватися схема випаровування води, на якій усі наступні процеси позначено стрілочками.

Гра ускладнюється відсутністю схеми-зразка, за якою дітям легше утворити схему. Гра проводиться як рухлива. Для цього кожній дитині одягається одна маска або картинка річки, моря, ставка, калюжі, сонечка, пару,

хмар, дощу, краплинок. На сигнал вихователя діти повинні побудувати схему кругообігу води: діти, які мають схожі маски, повинні взятися за руки, утворивши групки. Кожна групка повинна стояти в тому порядку, у якому знаходиться її компонент кругообігу води. Гра продовжується заміною масок дітей.

### **3. “Чи буде дощ?”**

Мета: закріплювати вміння дітей розрізняти види хмар за характерними особливостями: перисті, купчасті. Ускладнення дидактичної мети: продовжувати вдосконалювати вміння дітей розрізняти види хмар: перисті, купчасті, шаруваті, дощові, грозові, визначати за їхнім виглядом можливість опадів.

Обладнання: картинки із зображенням різних видів хмар: купчастих, перистих, шаруватих, дощових та інших.

Хід гри. Кожній дитині роздаються різноманітні зображення хмар. Із цих картинок діти повинні згрупувати купчасті й перисті хмари. Хто найперший впорався із завданням, той і виграв.

Гра ускладнюється завданням визначити яруси розміщення хмар: верхній, середній, нижній, хмари вертикального розвитку. Діти повинні з картинок згрупувати купчасті, перисті, шаруваті, дощові й грозові хмари та покласти зображення краплинок дощу, снігу в ту групу хмар, з яких можуть йти ці опади. Дощові опади утворюються з шарувато-дощових хмар безформного сірого кольору; сніг і дощ з градом – з купчасто-шаруватих. Ці види хмар розміщуються в нижньому ярусі.

### **4. “Де сховалося повітря?”**

Мета: вчити дітей усвідомлювати, що повітря є скрізь: в об’єктах живої й неживої природи. Вчити розуміти значення повітря для живих істот. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про властивості повітря.

Обладнання: штрафні бали – зображені на папері хмаринки.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Діти сідають у ряд на стільчики. Вихователь промовляє: “Починаємо ланцюжок: де сховалося повітря?” Кожна дитина по черзі у визначеному порядку називає будь-яку річ, яку вона бачить і у якій є повітря: у воді, землі, камінні, ґрунті, гумовій кульці, у всій кімнаті, у морі тощо.

Повторювати названі предмети не можна. Хто не може назвати, де сховалося повітря, той отримує штрафне очко – хмаринку. Хто найбільше назвав предметів, той і виграв.

Для першокласників. Діти відгадують, у яких місцях може перебувати повітря різних станів: гаряче, холодне, свіже, чисте, вологе, сухе.

## 5. “Здогадайся!”

Мета: на основі дослідів підвести дітей до розуміння властивостей повітря, його значення та особливостей. Ускладнення дидактичної мети: вчити розрізняти стан та якості повітря, розуміти причини руху повітря, утворення вітру, очищення повітря з допомогою рослин. Ознайомлювати з поняттями “тонкий” та “товстий” шар повітря.

Обладнання: прозора велика скляна ємність, скляна трубка, камінь, глиняний предмет, склянка, банка, повітряна кулька, акваріум з водоростями, настільна лампа, свічка, паперова змійка на дротіві.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Вихователь проводить перед дітьми досліди, а діти повинні відгадати, чому так відбувається.

1. Перший дослід. Вихователь пропонує кожній дитині помахати рукою біля свого обличчя. Запитання: “Що сталося? Чому?”

2. Другий дослід. Вихователь опускає у воду трубку, в яку дує. З’являються бульбашки. Запитання: “Що сталося? Чому?”

3. Третій дослід. Вихователь стискає камінь. Запитання: “Чому камінь не можна зламати?”

4. Четвертий дослід. Вихователь занурює у воду добре висушений глиняний предмет так, щоб з нього почали виділятися повітряні бульбашки. Запитання: “Що сталося? Чому?”

5. П’ятий дослід. Вихователь пропонує дітям затримати подих повітря. Запитання: Чому ми не можемо надовго затримати дихання? Хто ще дихає повітрям? Кому необхідне повітря? Яким повітрям можна дихати (свіжим, чистим, теплим, незабрудненим)? Яке буває повітря? Як люди використовують повітря?

6. Шостий дослід. Вихователь опускає склянку догори дном у ємність з водою (вода в банку не надходить). “Що сталося?” Потім трохи нахилиє склянку (щоб вийшло повітря). Запитання: “Що сталося? Чому?”

7. Сьомий дослід. Перед вихователем розміщено ще одну невелику пусту прозору ємність. Вихователь бере трубку, затуляє верхній отвір трубки пальцем, опускає у воду і виймає, відтуляючи від отвору палець. “Що сталося? Чому вода не набралася в трубку? Що цьому завадило?” Дослід повторюється, тільки тепер дорослий, зануривши трубку у воду, набирає в неї воду, прийнявши палець з отвору. Виймає трубку і виливає воду в пусту банку. Запитання: “Що сталося? Чому тепер вода набралася в трубку? Де ділося з неї повітря?”

Для першокласників. Кількість дослідів та їх складність зростає.

1. Перший дослід. Вихователь опускає у воду надуту повітряну кульку. Кулька повинна вільно поміщатися на поверхні води. Дорослий занурює кульку у воду і приймає руку. Кулька спливає. Запитання: “Чому кульку не можна занурити у воду? Що знаходиться всередині кульки? Чому повітря не може потонути у воді? Що важче: повітря чи вода?”

2. Другий дослід. Вихователь пробиває повітряну кульку і стискає її в руках. Запитання: “Що ви чуєте? Що сталося? Чому?”

3. Третій дослід. Вихователь пропонує дітям подивитися на небо, вдалину та навкруги. Запитання: “Чому ми не можемо побачити повітря? Чому небо та даль здаються голубими? Хіба повітря голубе? Що таке товстий шар повітря? Де знаходиться тонкий шар повітря, а де товстий? Який шар повітря можна побачити?”

4. Четвертий дослід. Водорості в прозорій ємності заливаються чистою водою й розміщуються на яскравому освітленні. З листя та стебел рослин з’являються повітряні доріжки (невеликі повітряні кульки, які одна за одною піднімаються до поверхні води). Стінки ємності також покриваються повітряними бульбашками. Запитання: “Що сталося? Чому?”

5. П’ятий дослід. Вихователь над свічкою тримає паперову змійку на дротіві. Паперова змійка починає крутитися. Запитання: “Що сталося? Чому? (тому що повітря весь час рухається, від нагрівання воно розширюється, стає легшим і піднімається догори, а від охолодження – стискається, важчає й опускається донизу).

6. Шостий дослід. Вихователь запалює свічку й водить коло відчинених дверей: вгорі та внизу. Запитання: “Що сталося? Чому? Яке повітря вгорі, а яке – внизу, тепле чи холодне? Чому тепле повітря легше за холодне? Чому утворюється вітер? Чи завжди повітря рухається?”

## 6. “Продовж”

Мета: підвести дітей до розуміння причин утворення вітру. Ускладнення дидактичної мети: поглиблювати знання дітей про причини утворення вітру, вчити самостійно пояснювати та розкривати ці причини.

Обладнання: ілюстрації до розповіді: сонечко, планета, стрілки.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Діти сідають на стільчики в ряд. Вихователь пропонує дітям прослухати розповідь – звідки береться вітер, супроводжуючи її відповідними ілюстраціями. Потім вихователь знову починає розповідати, але деякі слова (виділено жирним шрифтом і підкреслено) пропускає, показуючи при цьому ілюстрації та імітуючи їх рухами. Діти по черзі, у визначеному порядку, дивлячись на ілюстрації, називають пропущені слова вихователя. Поступово вихователь пропускає все більше слів.

Для першокласників. Вихователь лише показує картинки та рухи руками, а діти у визначеному порядку по черзі розповідають.

## 7. “Допоможи, Вітерець!”

Мета: продовжувати розширювати знання дітей про особливості утворення вітру, його значення. Знайомити з використанням вітру людьми. Ускладнення

дидактичної мети: закріплювати знання дітей про причини утворення вітру, вдосконалювати вміння давати цьому наукове пояснення.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Дітям пропонується прослухати казку:

*“Жив собі поживав Вітерець. Любив він гратися з дітками, гоїдатися на деревах, ніжитися на сонечку та хмаринках, купатися в озерах та морях. Не знав він ні горя ні кривди. Зранку до вечора грався та веселився, працювати не хотів. Думав: “А навіщо мені працювати, хай інші трудяться: Сонечко, Хмаринки, Повітря, Мороз, а я пограюся з дітьми, з дощиком, снігом, водицею та запашиною травицею”.*

*Якось одного ранку прокинувся Вітерець та й вирішив полетіти до жарких країн, набридло йому бути на одному місці. Прилітає, дивиться, а дітки не граються, люди від спеки та спраги захворіли. Полетів тоді він до тварин: хотів з мавпочками погратися, а ті й підвестися не можуть. Розсердився Вітерець: “Не хочуть гратися, то й не треба, полечу до деревця, погойдаюся”. Прилітає, бачить – а деревце засмутилося, листочки на ньому пожовкли, зів’яли. Запашина травиця горить на сонечку. Вирішив тоді Вітерець з водою погратися, аж та зникла, висохли річки й озера.*

*Полетів тоді Вітерець до морів-океанів, хотів на вітрилах погойдатися. Коли дивиться, а човни не напнули своїх вітрил, не плавають в хвилях морських. Помандрував тоді Вітерець до міста – на автомобілях покатається. Прилітає, дивиться, а повітря скрізь брудне, несвіже. Автомобілі не працюють, діти в садочок і до школи не йдуть. Вітряні двигуни не працюють, вітряки стоять на місці. Ще дужче розсердився він: “Повернуся до холодних країн, там не так жарко й брудно”. Прилетів, хотів сісти на деревце, відпочити, а те похилилося від холоду, обмерзло все. Хотів Вітерець з моржем погратися, а той і слова вимовити не може: зуби цокотять. Снігу немає, немає куди вітерецю лягти.*

*Злякався Вітерець, каже до Сонечка: “Навіщо ти в жарких країнах все спалило? Річку висушило? А в холодних не грієш?” А Сонечко й відповідає: “Не я це зробило, мої промені не можуть дістатися до холодних країн, піди спитайся у Хмаринок”.*

*Довго шукав Вітерець Хмаринки й нарешті побачив їх над морем та й каже до них: “Чому ви не йдете до жарких країн, не напоїте все живе, не дасте річкам дощу й води? А в холодних – снігу?” Відповідають Хмаринки: “Не можемо ми туди дібратися, не знаємо дороги, біжи спитайся в Повітря, може воно знає”.*

*Полетів Вітерець до Повітря, сів на вітряному двигуні перепочити і питає в нього: “Чому ти, Вітряк, не працюєш, людям не допомагаєш, електрику не даєш?”. Відповідає вітряний двигун: “Важко мені стало повітря підіймати, не допомагає воно мені більше”. Питає тоді Вітерець у Повітря: “Чому ти не показуєш шлях хмаринкам, не допомагаєш вітряку, забруднилося, стало несвіжим, у жарких країнах – надто сухим?” Відповідає Повітря:*

“Немає в мене сили, підвестися не можу”. Прилетів тоді Вітерець до Морозу й питає у нього: “Чому ти охолодив все навкруги в жарких країнах, адже там все живе страждає? А в холодних все заморозив?” Одрізає Мороз: “Я не винен, це Сонечко перестало гріти в холодних країнах, а до жарких – мої холоди не можуть дібратися”. Задумався тоді Вітерець, адже промені Сонця не дістають до холодних країн, почав міркувати й здогадався, хто саме повинен все це робити! Перестав тоді він ледачкувати, за роботу взявся!

Переніс Вітерець холодне повітря в жаркі країни, і там стало прохолодніше. Тепле Повітря він переніс у холодні країни – і там стало тепліше. Підхопив Вітерець хмаринки над морем і показав їм шлях до посушливих місць – і пішов там дощик. Вибігла дітворка на вулицю, простягла свої рученята до Вітерця, хотіла погратися, а Вітерець і відповідає: “Ніколи мені, треба ще річки й рослини напоїти”.

Підхопив він дощові хмари й поніс до тварин. Як зраділи мавпенятка! Вилізли на самісіньку верхівку дерева й почали від радості плигати, а рослини розправили свої гілочки та листочки й нумо вмиватися. Земля теж почала жадібно пити воду, даючи її всьому живому: і тваринкам, і рослинкам, річкам та долинам. Наповнилися водою струмки та колодязі. Всі почали вгамовувати спрагу.

Погнав тоді Вітерець хмаринки до холодних місць, і пішов там сніг, вкриваючи всі рослини й захищаючи їх від холоду. Повставали рослини, розправили свої гіллячки. Перестали цокотіти в моржа зуби, вже б залюбки він погрався з вітерцем. Та ніколи Вітерцю – треба в місто поспішати.

Прилетів він до міста, почав підхоплювати брудне, несвіже Повітря й відносити його до лісів і полів. А рослини йому дали чисте, свіже, незабруднене Повітря, й поніс Вітерець його до міста. Запрацював вітряк, і дали вітряні двигуни людям електрику. Розправили човни свої Вітрила й поплили на хвилях.

Як зраділи всі! Хвалять Вітерця, величають. Малеча припрошує його погратися, та де там! Вітерець – зайнятий, йому ніколи, знову треба поспішати. Ніколи він не залишається на місці, завжди мандрує.”

Після прослуховування казки, дошкільникам пропонується за ролями її переказати.

Для першокласників. На основі казки дітям пропонується дати наукове обґрунтування причин утворення вітру, його значення для людей та природи.

## 8. “Чому така вода?”

Мета: розширювати знання дітей про властивості води, здатність її перебувати у різних станах (твердому, газоподібному) від охолодження та нагрівання. Підвести до розуміння причин цих утворень. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про причини утворення трьох станів води, вчити співвідносити ці причини з природними явищами та їх впливом на зміни цих станів.

Обладнання: п'ять невеликих склянок із водою, розчин йоду, крейда, камінь, цукор, металевий посуд, спиртівка, дзеркальце чи скло; картинки, на яких зображені молекули у трьох станах води: вода у рідкому стані, вода у твердому стані і газоподібному.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Перед дітьми вихователь розміщує п'ять невеликих склянок з водою. В одну з них наливає розчин йоду, в іншу – кладе крейду, у третю – камінь, у четверту (із холодною водою) та п'яту (із гарячою водою) – насипає цукру. Запитання: “Як змінилася вода? Якою вона була? Якою стала? Чому розтанув цукор? У склянці з якою водою швидше розтав цукор? Чому? Що сталося з водою від йоду? Чому? А від крейди? А від каменю? Чому?”

Вихователь ознайомлює дітей із трьома станами води: рідким, твердим та газоподібним. Випаровування демонструється за допомогою нагрівання води в невеликому металевому посуді з триманням над водою дзеркальця чи скла. Діти повинні зрозуміти, що коли вода в рідкому стані, її частинки вільно рухаються, у твердому – щільно прилягають одна до одної, у газоподібному – рухаються хаотично.

Перед кожною дитиною розкладаються три картинки: вода у рідкому стані, вода у твердому стані і газоподібному. Дитина повинна правильно умовно поєднати ці картинки із умовними зображеннями молекул води: які щільно прилягають одна до одної, які знаходяться в хаотичному русі, а які – у текучому стані (рухаються вільно). На слова: “Вода”, “Лід” чи “Пара”, діти повинні правильно підняти картинку.

Гра ускладнюється. Дорослий називає не стан води, а процеси, які його утворюють: вогонь, вода (пара, газоподібний стан); мороз, вода (лід, твердий стан); вода (рідкий стан). Діти повинні зорієнтуватися у відповідь на слова вихователя та правильно відшукати картинку, яка позначає стан води. Слова дорослого можна урізноманітнити заміною назв деяких процесів: вогонь – спека, жара, сонце; мороз – холод, мінусова температура; вода – море, дощ.

## 9. “Водиця – з чистої криниці”

Мета: формувати уявлення дітей про значення води для живих істот, місцезнаходження води у природі, шляхи надходження питної води до житла, правила збереження води та користування нею. Знайомити дітей з річками, іншими водоймами, криницями, звідки беруть воду для користування. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей географічними особливостями водойм, використання приладів для визначення властивостей води.

Обладнання: стілець, зображені очки – сонечка.

Хід гри. Діти сідають на стільчики, утворюючи коло. Посередині кола на стільчику розкладаються вирізані з цупкого паперу “сонечка”. Вихователь називає будь-яке питання з наведених нижче. Діти у визначеному порядку по



черзі починають гру: малюк, якому прийшла черга відповідати, наступній дитині (так, щоб інші не чули) промовляє відповідь. Якщо малюк не згоден із відповіддю, він бере собі одне “сонечко”, але наступній дитині промовляє почуту раніше відповідь. Коли “перелік” закінчено, дитина-початківець промовляє сказану ним відповідь.

Якщо відповідь правильна, малюк отримує очко – сонечко. А діти, які були не згодні з відповіддю і взяли “сонечка”, повертають їх на місце. Якщо ж відповідь виявилася хибною, діти, які взяли “сонечка”, пропонують свої варіанти відповіді. За правильну відповідь малюки залишають у себе взяті “сонечка”, а дитина-початківець не отримує бала. Гра продовжується. Виграють ті діти, які найбільше набрали балів.

Для старших дошкільників.

Як потрібно берегти воду вдома?

Яку воду можна пити?

Яка вода найчистіша?

Звідки вода надходить у житла?

Для чого потрібна вода?

Кому вода необхідна?

Де є солоня вода?

А де прісна?

Як охороняються річки, озера й моря?

Як потрібно себе поводити біля водойм?

Для першокласників.

Якщо ти знайшов річку, як ти знайдеш її джерело?

Який прилад можна використовувати для вимірювання температури води?

При якій температурі починає кипіти вода?

При якій температурі вода замерзає?

Куди впадають річки і струмки?

Як називається місце, куди впадає річка?

Як називається місце, звідки річка бере свій початок?

Найбільше озеро у світі.

Найдовша річка у світі.

Найдовша річка України.

## 10. “Поверхня Землі”

Мета: донести дітям, що земля є середовищем для росту рослин. Учити розрізняти види ґрунтів: піщані, глинясті, чорноземні; розуміти, що зростання рослин залежить від якості ґрунту. Залучати дітей до процесу поліпшення його якості. Продовжувати під час експериментування ознайомлювати з властивостями піску, глини, каміння. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про властивості ґрунту та шляхи поліпшення його структури. Ознайомлювати з утворенням земляних сумішей: торф’яної, листяної, глиняної.

Обладнання: картинка із зображенням шарів ґрунту, ґрунт (чорнозем), пісок, глина, каміння, три прозорі скляні пляшки, лійки, вода, ємність із водою, металевий посуд, дзеркало, спиртівка, зображення кімнатних рослин, бали – “сонечка”.

Хід гри. Діти розміщуються на стільчиках, обличчям до вихователя.

Вихователь: “Діти, навесні нам потрібно буде пересаджувати кімнатні рослини. Для того, щоб вони краще росли, їм необхідний корисний ґрунт, який забезпечував би їх необхідними поживними речовинами, давав вологу, не пересихав. Давайте уважно подивимося на картинку, на якій зображені верхні шари землі. Верхній шар землі називається ґрунтом, він має темний колір.

Ґрунт є домілкою для різних тварин, комах. У ґрунті розростається коріння рослин, а опале листя й відмерлі частинки рослин утворюють у ньому перегній, який надає ґрунту темного відтінку. Нижче, під ґрунтом, знаходиться шар піску або глини. Ґрунт, у якому багато піску або глини, – світлий. Найнижчий шар – каміння. У гірській місцевості одразу після шару ґрунту залягає каміння. Який шар землі тут відсутній?” Під час розповіді вихователь демонструє дітям кожен шар землі: ґрунт (чорнозем), пісок, глину та каміння.

Після розповіді вихователь пропонує дітям подивитися на досліди й подумати, який із шарів землі найкраще підходить для росту рослин.

Дослід 1. У кожному з трьох прозорих скляних пляшок вихователь кладе по одній лійці. У першій лійці розміщує ґрунт, у другій – пісок, у третій – глину. Вихователь пропонує дітям уважно подивитися, що буде відбуватися в кожній лійці, коли туди налити воду. Запитання: “З якої лійки найшвидше витекла вода? Чи встигне рослинка напитися води, якщо буде рости в піску. А якщо – у глині? У якому шарі землі найкраще рости рослині?”

Дослід 2. У банку з водою вихователь опускає грудочку ґрунту. Запитання: “Що відбувається? Чому?”

Дослід 3. Вихователь у металевому посуді нагріває грудочку ґрунту, над якою тримає дзеркало. Запитання: “Чому на дзеркалі з’явилися краплинки води?”

“Отже, ґрунт дає рослині воду, повітря, не дає вітру її звалити або воді змити, забезпечує теплом і поживними речовинами”.

Для старших дошкільників. Вихователь роздає кожній дитині зображення кімнатної рослини. Діти по черзі у визначеному порядку розповідають, яку суміш землі вони приготують саме для цієї рослини. При цьому слід враховувати місце – батьківщину рослини, де вона зростає: піщану місцевість чи вологі ліси тощо. Діти визначають, які компоненти: ґрунт, пісок, глина чи каміння – потрібні для кожної окремої рослини. За правильні відповіді діти отримують бали. Виграють ті, хто найбільше отримав очок.

Для першокласників. Кількість кімнатних рослин збільшується. Діти додають до придуманих сумішей землі додаткові: для рослин, що зростають у лісовій зоні – листяну, для рослин, які ростуть у болотистій місцевості – торф’яну.

## 11. “Що за гість?”

Мета: розширювати знання дітей про такі явища природи, як снігопад, хуртовину, льодохід, грозу, град, туман, іній, веселку, ожеледь, суховій тощо. Підвести до розуміння причин їх утворення. Ускладнення дидактичної мети: закріплювати знання дітей про такі явища в природі, як заберег, смог, наліп, хуговій, паморозь, причини їх утворення. Ознайомлювати з поняттями рівнодення, рівностояння.

Хід гри. Діти розміщуються на стільчиках, а вихователь кожному малюку по черзі дає завдання – здогадатися за описом, про яке явище в природі говорить дорослий.

Для старших дошкільників. Вихователь називає пору року: коли “гість” може завітати, та “його” характерні ознаки чи причини виникнення.

### Осінь

1. У середині вересня ненадовго повертається літній час. Стає тепло. Небо – світло-голубе. Повітря – прозоре, а вранці – трохи з приморозками. В повітрі з’являється павутиння. Ця пора називається ... (бабине літо).

2. Цей гість з’являється з повітря. Ночі – прохолодні. За ніч земля охолоджується, холодними стають рослини, каміння, металеві предмети. Водяна пара, яка завжди є в повітрі, доторкаючись до холодних предметів, перетворюється на крапельки води. Тому вранці трава, листя, навіть металічні предмети покриваються краплинками води, які називаються ... (роса).

3. Від холоду вологе повітря перетворюється в маленькі крапельки води. Ці краплинки такі малі, що не падають на землю, а утворюють легку димку в повітрі, яка заважає бачити предмети, які знаходяться вдалині. Це явище називається ... (туман).

4. Зниження температури повітря нижче нуля градусів у теплий період року називається ... (заморозки).

5. При заморозках трава, земля, різні предмети дуже охолоджуються. Температура стає нижча за нуль градусів. Тоді водяна пара в повітрі, торкнувшись холодного предмета, може одразу стати льодом, не перетворившись на росу. Тонка льодяна плівка, яка покриває холодну траву, дерева, кущі, предмети називається ... (іній).

### Зима

7. Замерзла вода – це ... (лід).

8. Сніг, який підтанув зверху на сонці, а за ніч змерзається в льодяну кірку – ... (наст).

9. У сонячний день сніг на дахах розтає – починається ... (капіж). Натікаючи одна на одну і замерзаючи в ще дуже холодному повітрі, крапельки утворюють ... (льодяні бурульки).

10. Замерзлий шар води на річках, ставках, озерах називається ... (крига).

11. Узимку повітря значно холодніше, тому водяна пара перетворюється у кристалики-голючки, які, з'єднуючись, утворюють ... (сніжинка). Випадає ... (сніг).

12. Сильний сніг – ... (снігопад).

13. Сніг, падаючи, утворює горбки – ... (замети).

14. Вітер із снігом називається ... (завірюха, метелиця, заметіль; у народі – віхола, хурделиця, хуртовина).

15. Сильна заметіль називається ... (снігова буря, хурделиця, буран).

16. Тепле повітря піднімає температуру до нуля градусів і вище, сніг зверху починає танути, утворюючи ... (відлига).

17. Якщо вночі вдарив мороз, а сніг, який розтанув у відлигу, – замерз, землю покриває кірка льоду. Це явище називається ... (ожеледиця).

#### Весна, літо

18. На річках тріскає лід, відходить від берегів, пливе по річці крига. Це явище називається ... (льодохід).

19. Вода, яка не тримається в повітрі і випадає на землю, називається ... (опади).

20. Сильний дощ – це ... (злива).

21. При піднятті теплого повітря, при його охолодженні та інших складних процесах у хмарах утворюється електрика. Електрика, яка утворилася в хмарах, різниться зарядами: позитивними чи негативними. Зіткнення в атмосфері хмар, які мають по-різному заряджені частинки, утворює яскравий спалах електричного світла у вигляді ламаної лінії у небі – іскри. Це явище називається ... (блискавка).

22. Коли блискавка проходить через повітря, вона його нагріває на тисячі градусів. Від такого перегріву повітря вибухає, і чути розкотистий звук, який називається ... (грім).

23. Сильний дощ із блискавкою та громом, іноді з градом – ... (гроза).

24. Випаровувана волога від землі і з повітря, нагріваючись, піднімається на велику висоту. Чим більше нагрівається, тим вище піднімається. Але на великій висоті завжди холодно. Вологе тепле повітря, піднявшись на таку висоту, різко охолоджується і зливою дощових крапель обрушується донизу. Якщо повітря піднялося надто високо, то може зовсім замерзнути і перетворитися в крупинки льоду, які називаються ... (град).

25. Коли світить сонце і йде дощ, промені сонця, як у скляній призмі, переламуються в крапельках дощу, малюючи кольорові смуги: найнижча до землі – фіолетова, потім йдуть синя, голуба, зелена, жовта, оранжева смужки, а найвища – червона. Разом смужки утворюють ... (веселка).

Для першокласників. Учитель не називає пору року, коли це явище відбувається, а діти повинні самі здогадатися, що це за явище та в яку пору року воно відбувається.

#### Осінь

1. 23 вересня закінчуються теплі осінні дні. Світлий час доби рівний темному часу: день дорівнює ночі. Цей день називається ... (осіннє рівнодення).

2. У великих містах туман затримує в собі пилюку, вихлопні гази, частинки диму з труб. Повітря насичене шкідливими для людини газами. Такий забруднений туман називається ... (смог).

3. Уздовж берегів річок на неглибоких місцях утворюється тонкий нерухомий лід. Він наче зачепився за берег. Цей лід так і назвали ... (заберег).

4. На темному фоні води річки пливають маленькі плоскі льодинки, які називаються ... (льодяне сало).

### Зима

5. 22 грудня – найкоротший день у році, який називається ... (день зимового сонцестояння).

6. У великі морози кристалики інею збільшуються, утворюючи на деревах ... (паморозь).

7. Тяжкий мокрий сніг – липкий. Налипаючи на дротах, стовпах, деревах щільною масою, він утворює ... (наліпи).

8. Вітер із снігом називається ... (завірюха, метелиця, заметіль; у народі – сніговиця, віхола, хурделиця, хуртовина, хуга, завія, хуртеча).

9. Сильна заметіль називається ... (снігова буря, буран, буревій, сніговій, хуговій).

10. Дрібне й легке падання снігу називається ... (пороша).

### Весна, літо

11. 21 березня тривалість дня дорівнює тривалості ночі. Цей день називається ... (весняне рівнодення).

12. Річки виходять із берегів – це ... (повінь).

13. 22 червня – найдовший день у році, який називається ... (день літнього сонцестояння).

14. У жарку спекотну пору сильні пориви вітру називаються ... (суховій).

Гра ускладнюється: діти по черзі виконують роль дорослого: називають ознаки різних явищ у природі, а решта дітей відгадує. Або вчитель, даючи назву такого явища, пропонує дітям описати його ознаки та пояснити, чому воно відбувається. Діти, які не виконують завдання, – отримують штрафне очко. Виграють ті, хто набрав найбільше балів.

## 12. “Рік”

Мета: закріплювати знання дітей про назви місяців, їх послідовність у році. Виробляти вміння дітей пояснювати кожен місяць року за допомогою прислів'їв та приказок, розуміти їх значення. Ускладнення дидактичної мети: розуміти та пояснювати зміст прислів'їв та приказок, розширювати знання дітей фразеологічними виразами, вчити орієнтуватися в назвах місяців в оберненій послідовності.

Обладнання: дві мотузки (стартова та фінішні лінії), 24 орієнтири – іграшки (по 12 на кожен бік), приказки про місяці.

Хід гри. Діти стають у шеренгу на стартову лінію, обличчям до фінішної прямої (відстань між двома лініями визначається вихователем: дитина повинна зробити якнайменше дванадцять кроків до фінішу. Кожен уявний крок із двох боків позначений орієнтирами, так, щоб діти робили однакові кроки).

Вихователь промовляє: “Рік починається”. Дитина, яка стоїть першою, повинна назвати перший місяць року (січень) та будь-яку приказку, пов’язану з цим місяцем. Якщо дитина не назвала правильно назву місяця, вона робить крок назад. Якщо назвала правильно назву, але без приказки – залишається на місці. Якщо ж дитина виконала повністю завдання – робить крок уперед. Кожна дитина повинна назвати наступний місяць після сказаного. Гра триває.

Вихователь повинен слідкувати, щоб кожній дитині випадали різні назви місяців. Для цього він може почати новий перелік місяців року з будь-якої дитини. Виграє та дитина, яка перша дісталася до фінішу (переможцями можуть бути декілька дітей, які не помилялися упродовж усієї гри).

Для старших дошкільників.

Ой весно, весно, днем красна!  
Від березневих дощів земля квітне.  
Сухий березень, теплий квітень, мокрий май – буде хліба урожай.  
Березень часом снігом сіє, часом сонцем гріє.  
Квітень з водою, а травень з травою.  
Сон на зиму відклади, а діло в квітні зроби.  
Травень багатий на квіти, а хліб в жовтня позичає.  
Дощ у травні – врожай справний.

Прилетіло літечко на рожевих крилечках  
Червень літо зарум’янив.  
Липень – вершина літа.  
Липень не тільки полудень літа, а й року.  
Червневе тепло ліпше від кожуха.  
Серпень втоми не знає.  
У серпні спина мліє, а зерно спіє.  
Осінній час сім погод придбав для нас  
Вересень – рум’янець року.  
Як вересніє, то й дощик сіє.  
Жовтень як не з дощем, то зі снігом.  
Листопад білими кіньми їде.  
Листопадовий день – що заячий хвіст.  
У листопаді голо в саді.

Зима прийшла і празників привела  
Грудень землю грудить і хату студить.  
Грудень – кінець року, а початок зими.  
Січень рік починає, а грудень кінчає.

Січень снігом січе, а мороз вогнем пече.  
 Лютий сильний хуртовинами.  
 Лютневі прикмети – метелиці та замети.  
 Лютневий сніг весною пахне.

Для першокласників. Гра проводиться у більш швидкому темпі. Дорослий пропонує учням називати місяці у зворотному порядку, починаючи з будь-якого. Названі приказки, кількість яких зростає, повинні не повторюватися.

Весняний день рік годує!  
 У березні кожух і без гудзиків теплий.  
 Березень березовим віником зиму вимітає, а весну в гості запрошує.  
 У березні день із ніччю зустрічається.  
 Март всіх місяців варт.  
 Квітневий рік день годує.  
 Квітень – переплітень, бо переплітає трохи зими, а трохи літа.  
 Травнева роса краща од вівса.  
 Май – кінець весни.  
 Місяць травень хоч теплий, та голодний.  
 Травень ліс одягає – літа в гості чекає.  
 За мокрим травнем іде жаркий червень.

Двічі літа не буває!  
 У червні перша ягідка в роток, а друга – в козубок.  
 Червень – рум'янець року.  
 Червень – рум'янець, липень – громовик, а серпень на копи багатий.  
 У липні літо маківкою повито.  
 Липень-пеклиця на зиму робить, а зима з'їдає.  
 У серпні серпи гріють, а вода холодить.  
 Серпень виймає серпа зі стріхи, а вересень його ховає.  
 Серпневого дня зимовим тижнем не заміниш.  
 Осінь красна снопами!  
 Вересень без перевесла.  
 Садок у вересні, – що кожух у січні.  
 Вересень студений, але ситий.  
 Верещить вересень, що вже осінь.  
 Вересень пахне яблуками, а жовтень – капустою.  
 Жовтень – болотник: ні колеса, не полоза не любить.  
 Жовтень хоч і холодний, але листопад і його переохолодить.  
 Яка погода в листопаді – така і в квітні.  
 Листопад вересню – онук, жовтню – син, а зимі – рідний брат.  
 Листопад зимі ворота відчиняє.  
 Листопад уриває дня, а накликає ночі.  
 У листопаді світанок із сутінками в полудень зустрічаються.  
 Листопадові очі від снігу темні.

Зимою сонце світить, та не гріє!  
 Сумний грудень і в свято, і в будень.  
 У грудні сонце на літо, а зима на мороз повертає.  
 Грудень – не брат, а морознеча – не сестра.  
 Прийшов грудень – приніс студень.  
 Хвали січень сніговий.  
 Січень наступає – мороз людей обнімає.  
 Січень не так січе, як у вуха пече.  
 Січню – морози, а лютому – хурделиці.  
 Лютий – гостро кутий.  
 Лютневий сніг, – мов з рукава.  
 Лютий зиму на ніч замикає, а березень весну в гості припрошує.

### 13. “Що змінилось у природі?”

Мета: систематизувати уявлення дітей про послідовність сезонних змін у природі, їх вплив на живу й неживу природу, зв'язок між зміною положення сонця, станом ґрунту, повітря, рослин, поведінкою тварин, діяльністю людей. Ускладнення дидактичної мети: Формувати узагальнені уявлення про сезони на основі комплексу ознак, характерних для живої й неживої природи.

Обладнання: картинки із зображеними об'єктами живої та неживої природи.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Кожній дитині роздається по одній картинці, на якій зображено будь-який предмет живої чи неживої природи (використовуються зображення, взяті з будь-яких ігор для старших дошкільників). Малюки по черзі повинні назвати, які зміни відбуваються з цим предметом, явищем, що зображені на їхніх малюнках у різні пори року.

Хто неправильно назвав, отримує штрафне очко. Перемагають ті, які найбільше набрали балів.

Для першокласників. Кількість зображених предметів зростає (використовуються зображення, взяті з будь-яких ігор для першокласників). Діти отримують по декілька карток відразу. Учні повинні назвати якомога більше змін, які відбуваються у різні пори року з визначеним явищем, предметом, істотою.

### 14. “Космос”

Мета: розширювати знання дітей про космічні явища та об'єкти: особливості планет та їх супутників, зірок, Сонця, їх назви, розміри, значення. Ускладнення дидактичної мети: закріпити знання дітей про послідовність розміщення планет навколо Сонця, вдосконалювати вміння розрізняти планети за зовнішнім виглядом.

Обладнання: зображення Сонця та планет.



Хід гри. Кожній дитині роздається картка із зображенням Сонця, навколо якого розміщені планети. Планети даються окремо (вирізані з паперу). Дітям пропонується розмістити навколо зображеного Сонця (на визначені місця) вирізані з паперу планети в тій послідовності, в якій вони існують, орієнтуючись за їхніми розмірами та характерними зображеннями.

Хто найшвидше розмістив, той і виграв. Гра ускладнюється тим, що виграє той, хто правильно назвав назви всіх планет.

Для першокласників. Діти повинні розмістити зображення планет навколо Сонця без позначених орієнтирів та назвати їхні назви. Виграє той, хто перший правильно розмістив зображення планет та вказав їхні назви.

### **15. “Як охороняти?”**

Мета: збагачувати знання дітей про правила, особливості та значення охорони, збереження і використання природи. Вчити дбати про екологію навколишнього середовища. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про правила дотримання балансу в природі, шкідливість і користь тварин, прийоми відновлення та збереження природних багатств.

Обладнання: лавочка.

Хід гри. Діти діляться на дві команди. Одна команда стає обличчям навпроти іншої. Біля кожної команди розміщено лавочку – “полон”. Вихователь називає об’єкт природи, а команди по черзі повинні розказати, як потрібно його берегти та охороняти. Якщо учасники однієї команди не справляються з цим завданням, дитина з їхньої групи вибуває – “потрапляє у полон”.

Інша команда одержує шанс забрати до себе будь-яку дитину, яка вибула. Для цього їй потрібно дати правильну відповідь на невирішене питання. Якщо питання не з’ясоване, дорослий цій же команді дає наступне завдання. Гра продовжується доти, доки не залишиться тільки одна команда.

Для старших дошкільників. Об’єкти: рослини, тварини, комахи, жуки, метелики, річки, ставки, озера, повітря, ґрунт, вода.

Для першокласників. Учні повинні дати змістовнішу і ширшу відповідь. Об’єкти: рослини – дерева, кущі, дикорослі й культурні рослини, бур’яни, чагарники; корисні та шкідливі тварини – гризуни, дикі й свійські тварини, плазуни, земноводні, комахи, жуки; об’єкти неживої природи – річки, ставки, озера, повітря, ґрунт, вода тощо.

### **16. “Підготуймось до морозів”**

Мета: Розширювати знання дітей про особливості зимівлі об’єктів живої природи. Ускладнення дидактичної мети: систематизувати уявлення дітей про вплив послідовності сезонних змін у природі на рослинний та тваринний світ.

Обладнання: м’яч.

Хід гри. Діти стають у коло обличчям усередину. Вихователь, кидаючи по черзі кожній дитині м’яч, промовляє назву птаха, тварини чи рослини, а малюк,

який упіймав м'яч, повинен описати, як вони зимують та готуються до холодів. Діти, які не правильно дали відповідь, повертаються спиною в середину кола.

Коли наступний з учасників гри не дав правильну відповідь на питання вихователя, малюк, який “у полоні”, може сказати відповідь та повернутися обличчям усередину.

Для старших дошкільників. Використовується перелік назв тварин та рослин, пропонованих для цього вікового періоду.

Для першокласників. Кількість птахів, тварин та рослин зростають. Учні повинні охарактеризувати особливості впливу змін усіх пір року на тваринний чи рослинний світ: весни, літа, осені, зими.

### 17. “Народна мудрість”

Мета: збагачувати знання дітей приказками, народними висловлюваннями, порівняннями про неживу природу. Виробляти вміння розуміти їх значення. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання учнів народними висловлюваннями, вдосконалювати вміння розкривати їх значення, знаходити спільне й відмінне з неживою природою.

Обладнання: очки – вирізані з цупкого паперу “сонечка”.

Хід гри. Дітям пропонується по черзі назвати приказки, народні висловлювання, порівняння про неживу природу. За кожен відповідь діти отримують очко у вигляді сонечка. Хто найбільше отримає сонечок, той і виграв.

Для старших дошкільників.

Хто раніш на млин прийшов, той раніш своє змолв.

Зірок – багато, а сонце одне, але тільки воно нас гріє.

Велика ріка починається з малого струмка.

На пустельній землі й сорока з голоду здохне.

На спокійній землиці краще родити й пшениці.

На пісній землі врожаї малі.

У кого багато роботи, тому й день не довгий.

Несподівано, як грім із неба.

Вода чиста, як сльоза.

Вітер аж землю рве.

Дош – як залива.

Так місячно, хоч голки збирай.

Мороз – аж скрипить під ногами.

Сипле сніг як з рукава.

Для першокласників. Учні повинні пояснити та розкрити зміст кожного висловлювання, узгодивши з особливостями природи.

Зухвальство – вітер, що дме від безголов'я.

У великого дерева – велика тінь.

Зима літо готує.

Двічі літа не буває.

Град – аж стогне в хмарі.  
 Дощ іде, як відром лле, а з стріхи біжить, як цівкою.  
 Мороз такий – аж зорі скачуть.  
 Річка як стрічка.  
 Тане сніг, як воскова свічка.  
 Сніг як цукор.  
 У Петрівку день – як рік.  
 Зимою деньок – як комарів носок.  
 Ніч – як море.  
 Пролетів час, як батогом тріснув.

## РОСЛИННИЙ СВІТ

### 18. “Лото: упізнай рослину”

Мета: збагачувати та уточнювати уявлення дітей про рослини, знати їхні характерні особливості, розрізняти за листям, кроною, плодами, забарвленням, формою тощо. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про рослини, їхні особливості, вдосконалювати вміння розрізняти за корою, будовою, жилкуванням листя, забарвленням, знаходити спільне й відмінне в рослинах, групувати рослини за родовими поняттями.

Обладнання: картки із зображенням дерев, кущів, ягід, грибів, овочів, фруктів.

Хід гри. Кожній дитині роздається картка-зразок, на якій зображено чотири різних рослини. Всі картки-зразки різні між собою. Посеред столу викладаються такі самі рослини, як і на картках-зразках, тільки зображені на окремих аркушах паперу. З безлічі картинок, які розміщені перед малятами, кожна дитина повинна підібрати собі ті картинки, які зображено саме на її картці-зразку. Хто склав лото, той отримує очко, правильно назвавши всі зображені рослини.

Для старших дошкільників рекомендовано такі види лото:

- Дерева: береза, ялина, сосна лісова, дуб, клен, липа, горобина, верба біла, горіх грецький, каштан, акація біла.
- Кущі та ягоди: ліщина звичайна, чорниця, вовчі ягоди звичайні, шипшина собача, калина звичайна, ожина звичайна, агрус звичайний, смородина чорна, малина звичайна.
- Гриби: білий гриб, лисичка, маслюк звичайний, опеньок, порхавка гігантська, рижик, сиріжка ароматна, мухомор, бліда поганка.
- Овочі: баклажан, буряк столовий, гарбуз звичайний, горох посівний, диня, кавун, капуста, картопля, квасоля, кріп, морква, огірок, петрушка, помідор, ріпа, соняшник, цибуля, часник.
- Фрукти: абрикоса, апельсин, виноград, вишня, гранат, груша, лимон, мандарин, персик, слива, яблуна.

Для першокласників: кількість рослин для гри збільшується. Зміст гри ускладнюється тим, що зображення рослин, які потрібно підібрати до карток, розміщені під іншим ракурсом.

Крім вище запропонованих рослин, закріплюються знання учнів про:

- Деревя: бук лісовий, вільха клейка, в'яз гладенький, граб, модрина, осика, пальма, тополя чорна, туя, фікус, ясен звичайний.
- Кущі: багно болотне, бруслина, глід колючий, журавлина болотна, зіновать руська, терен звичайний, ялівець.
- Ягоди: брусниця, бузина чорна, глід криваво-червоний, дерен, лохина.
- Гриби: боровик укорінений, груздь, моховик тріщинуватий, печериця звичайна, підберезник, підвишень, підосичник, рядовка травнева, чага (чорний березовий гриб), несправжні опеньки, сатанинський гриб.
- Овочі: бруква, буряк цукровий, кабачки, патисони, перець стручковий, ревінь, редька, редис, салат, хрін.
- Фрукти: агрус, айва довгаста, алича, ананас, грейпфрут, шовковиця, яблуна дика, фінік.

### 19. “Зелений друг”

Мета: привчати розуміти значення рослин у природі, взаємозв'язок між об'єктами природи. Ускладнення дидактичної мети: формувати вміння встановлювати причинну залежність між рослинним та тваринним світом.

Обладнання: очки для дітей – вирізані з цупкого паперу зображення сонечка.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти діляться на дві команди. Учасники по черзі повинні назвати предмети, речі чи істоти, яким необхідні рослини: люди, тварини, птахи, ґрунт, риби, вітер, вода тощо. За кожну правильну відповідь команди отримують по одному очку. Гру можна урізноманітнити, визначаючи таким самим чином умови, необхідні для росту “зелених товаришів”: тепло, сонце, світло, волога.

Для першокласників. Діти, назвавши той чи інший предмет чи істоту, яким необхідні рослини, повинні обґрунтувати, в чому полягає значення цих рослин. Учні повинні враховувати такі необхідні компоненти для вирощування рослин, як чорнозем, пісок, глина, перегній, добрива, листя, вода, ножиці садові, крейда, клейонка, дерев'яні палиці, скляний посуд, очерет, солома тощо. Гра ускладнюється тим, що діти повинні пояснити роль вітру, тварин (птахів, комах тощо), людини у розмноженні рослин.

### 20. “Віднайди схоже”

Мета: уточнювати уявлення про рослини на основі їх порівняння за формою, забарвленням, розміром. Ускладнення дидактичної мети: розширювати та уточнювати знання дітей про рослини, порівнювати їх за характерними ознаками.

Обладнання: картки із зображенням рослин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед кожною дитиною розкладаються безліч картинок із зображенням рослин. Кожна рослина зображена двічі на двох окремих аркушах паперу. Рослини відрізняються за розміром. Дитині слід відшукати якомога більше однакових рослин і назвати їх. Під час прогулянок вихователь пропонує серед рослин, які ростуть, відшукати ту, яку він покаже на картинці або яку назве. Для заохочення вихователь біля рослини, яку діти відшуковують, може покласти картинку з її зображенням.

Для першокласників. Дитині пропонується відшукати однакові рослини, але які мають відмінності у зображенні (зображені під іншим ракурсом) та різняться розміром. Під час прогулянок вихователь озвучує назву будь-якої рослини та по черзі кожній дитині, не показуючи зображення рослини, пропонує її віднайти. Коли дитина відшукала таку рослину, її порівнюють із зображеною і визначають, чи правильно учень її віднайшов.

## **21. “Знайди будинок для рослини”**

Мета: уточнювати уявлення дітей про місце зростання різних рослин: на городі, біля водойм, у лісі, у степу, в саду, в парку. Ускладнення дидактичної мети: збагачувати уявлення дітей про місця зростання рослин: у горах, на луках, у скверах, у пустелі; особливості зростання підводних рослин. Формувати узагальнені поняття про культурні й дикорослі рослини на основі таких ознак, як різне середовище зростання, самосів дикорослих й вирощування людиною культурних рослин.

Обладнання: картки, на яких зображено рослини та будиночки, що являють собою місця їх зростання.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дітьми розкладаються картинки із зображеннями лісу, поля, водойми, городу, парку, саду (будиночки) та зображення рослин. Дитині необхідно кожну рослину покласти під тим “будиночком”, у якому вона “живе”. Під час екскурсій дітям пропонується відшукати на картинках рослини, які ростуть саме там.

Для першокласників. Кількість рослин та “будиночків” збільшується. Діти повинні визначити, які рослини ростуть у горах, скверах, у пустелі, на луках та у чагарниках; які рослини є підводними, культурними, бур’янами. Під час екскурсій діти відшуковують рослини, порівнюють їх із зображеннями на картинках, промовляючи при цьому їхню назву та характеризуючи особливості вирощування та зростання.

## **22. “Розмнож рослину”**

Мета: закріплювати знання дітей про спосіб розмноження рослин – живцювання. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про способи розмноження рослин: вусами (папороть), зонтиком (циперус), цибулинами-дітками, насінням, поділом куща.

Обладнання: картки з зображенням рослин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині роздається по одній зображеній на папері рослині. Малюки по черзі повинні описати спосіб її розмноження – живцювання (зрізати живець під кутом, залишити 3-4 листки чи бруньки, змастити зріз деревним вугіллям; врахувати особливості листкового живцювання, посадку в пісок чи воду, створення теплички тощо). За кожну правильну відповідь дитина отримує ще одну таку ж саму рослину. Гра повторюється з декількома різними рослинами. Виграє той, хто найбільше назбирав “рослин-двійників”.

Для першокласників. Кількість рослин зростає, як і у попередніх іграх. Малюки по черзі повинні описати способи розмноження рослин: поділом куща, живцюванням, щепленням, насінням, цибулинами-дітками.

### **23. “Склади рослину”**

Мета: Виробляти вміння розрізняти рослини за розміром та кольором, характерними особливостями. Закріплювати знання про будову рослин. Ускладнення дидактичної мети: розширювати уявлення про будову рослин, функції кожної частини: стовбура, стебла, кореня, гілки, квітки, листка, плоду.

Обладнання: картки-пазли.

Хід гри. Дітям пропонується з частин картинок скласти рослину, зразок зображення якої ставиться перед малюком. Частинами рослини є корінь, стебло, квітки, плоди, листя.

Для першокласників. Учні з пазлів повинні скласти частини рослин: корінь, стебло, квітки, плоди, листя, а потім, комбінуючи ці частини, скласти рослини.

### **24. “Розмісти рослину”**

Мета: вчити розрізняти за характерними ознаками світлолюбні та тіньовитривалі, вологолюбні та посухостійкі рослини. Розширювати уявлення про місце їх зростання та особливості догляду в кімнатних умовах. Ускладнення дидактичної мети: вчити дітей орієнтуватися на географічній карті, визначати кліматичні умови для росту рослин.

Обладнання: картки, на яких зображено кімнатні рослини. Для першокласників – географічні карти, на яких зображено дві півкулі Землі.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям пропонується із кількох кімнатних рослин відібрати тіньовитривалі, посухостійкі, світлолюбні, вологолюбні, називаючи їх. Пропоновані рослини: монстера (вологі ліси Америки), бегонія (затінені місця Південної Америки, Азії, Африки), традесканція (болота Північної Америки), зигокактус (розколини гір Східної Бразилії), сенполія (затінені місця Узумбарських гір Східної Африки), фікус (Південно-Східна Азія, Індія), аспідистра (Японія, Південний Китай), хлорофітум (затінені місця Південної Африки та Америки), аспарагус пірчастий (затінені місця Південної Америки), клівія (Південна Африка), папороть Нефролепіс (затінені місця вологих лісів Азії, Африки, Америки), пеларгонія

(Південна Африка), кактус (Африка, Австралія, Південна Америка), плющ (Європа, Азія, Канарські острови), дзвоник ампельний (Італія), фуксія (Центральна Америка), жасмин (Аравія), дзвоник ампельний (Італія), циперус (болотисті місцевості Мадагаскару), епіфіліум (Мексика, Бразилія), сансев'єра (Південна Америка, Центральна Африка), розан китайський (Південний Китай), пальма китайська (Азія), сциндапус (тропічна Азія), алое (Південна Африка), гіпеаструм (тропічна Америка, Південна Африка). Гра урізноманітнюється додаванням картинок, на яких зображуються місцеві рослини.

Для першокласників. Кількість рослин зростає: апорокактус (Мексика), драцена (тропіки Азії, Європа), папороть Адіантум (тропічна Азія), кактус (Південна Америка та Африка), первоцвіт (Китай), колеус (острів Ява, тропічна Африка, Азія), каменоломка (Китай, Японія), фінікова пальма (Африка, Східна Азія), кактус (Південна Америка та Африка), бегонія вічноквітуча (тропіки Південної Америки, Азії, Африки), аспарагус Спренгера (Південна Африка), глоксинія (Східна Африка), пеларгонія зональна (Південна Африка), кактус (Південна Америка та Африка), олеандр (Південна Європа, Алжир). Діти викладають зображення рослин на географічній карті відповідно до місця їх батьківщини.

## **25. Гра “З якого дерева”**

Мета: розширювати та уточнювати уявлення дітей про будову рослин, функції їх окремих частин: листків, гілок. Ускладнення дидактичної мети: удосконалювати вміння визначати рослини за листками, гілками, плодами, корою, співвідносити їх із деревами, кущами; характеризувати функції кожної частини, розрізнити дерева та кущі за кроною.

Обладнання: картки із зображеннями гілок та листків.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дитині пропонується відгадати, з якого дерева гілочка з листочком. Перед дитиною розкладаються окремо засушені гілочки та листочки дерев і кущів. Дитина повинна правильно зіставити листочки та гілочки кожної рослини. Малюк визначає, до якої рослини він знайшов гілку з листочком.

Для першокласників. Перед дитиною розкладаються зображення дерев і кущів, а також гілочки, листочки, кора, плоди чи насіння цих рослин. Дитина повинна правильно зіставити зі зразком зображеного дерева всі предмети. Учень за кроною повинен визначити, до якої рослини він знайшов її частинки та яку роль вони відіграють у функціонуванні цього дерева чи куща. Під час прогулянок можна провести цю гру, використовуючи природний матеріал: дерева, кущі та гілочки з листочками.

## **26. “Вилікуй”**

Мета: Розширювати уявлення дітей про значення лікарських рослин, особливості їх використання в лікуванні. Ускладнення дидактичної мети: поглиблювати знання про способи заготівлі та використання лікарських трав.

Обладнання: картки, на яких зображені лікарські рослини.

Хід гри. Діти стають у коло і вибирають одну дитину – лікаря. “Лікар” тримає в руці картинку зображених різноманітних рослин, у тому числі й лікарських: ромашки, нагідок, подорожника тощо. Діти по черзі називають хворобу, а лікар повинен їх “вилікувати”, давши необхідну рослину. Якщо дитина-“лікар” “не вилікував” правильно хворобу, його заміняє наступна дитина. Гра продовжується.

Для старших дошкільників. Пропоновані рослини: валеріана, любисток, кульбаба, звіробій, кропива, обліпіха, золотий корінь, деревій, м’ята, ромашка, нагідки, подорожник, айр, лопух, мати-й-мачуха тощо.

Для першокласників. Кількість пропонованих лікарських рослин зростає: лаванда, козлятник, наперстянка, меліса, рута, первоцвіт, підбіл, золототисячник, перстач тощо. Діти разом з вибором необхідної рослини для лікування хвороби повинні пояснити, як правильно приготувати з неї ліки: відвар, мазь, порошок, настій, а також яких пропорцій слід притримуватися при їх виготовленні.

## 27. “Стань лікарем”

Мета: уточнювати знання дітей про лікарські рослини, способи збирання. Розширювати уявлення про місця зростання рослин. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про способи заготівлі, збирання та використання лікарських рослин, значення правильного споживання природних ліків. Розширювати знання про будову рослин та лікарські особливості окремих частин.

Обладнання: мірки для кроків: 3 орієнтири (для старших дошкільників) – іграшки та зображення лікарських рослин; 5 орієнтирів – для першокласників.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у шеренгу, обличчям до вихователя. Між дітьми і вихователем уздовж двох сторін стоять 3 орієнтири: будь-які предмети або іграшки. Ці орієнтири будуть міркою для кроків.

У руках дорослого – зображені лікарські рослини. Вихователь кожній дитині по черзі показує картинку із зображенням рослини, а дитина повинна назвати її. Діти, які правильно назвали лікарську рослину, роблять крок уперед (на одну мірку). Наступне завдання – розповісти про правила збирання вибраної вихователем зображеної рослини. Діти також повинні назвати місцевість, де росте зазначена рослина. Діти, які упоралися з цим завданням, знову на одну мірку просуваються вперед. І останнє (третє) завдання – кожна дитина вказує, які хвороби лікує показана їй рослина. Хто найперший з дітей дібрався до останньої мірки-фінішу, той і є переможцем – “лікарем”.

Для першокласників. Роль вихователя по черзі виконують першокласники, а дорослий лише стежить за дотриманням дітьми правил гри та за правильністю відповідей. Кількість пропонованих лікарських рослин зростає. Дитині ставиться п’ять орієнтирів і пропонується після виконання знайомих завдань назвати частину рослини, яка використовується у лікуванні (корінь, стебло, насіння, квітки, листя, кора). Хто виконав завдання, робить крок уперед.



Наступне завдання вихователя – розповісти про правила зберігання вибраної рослини і т. д.

### **28. “Збережемо природу”**

Мета: розширювати знання дітей про значення охорони рослин, необхідність створення Червоної книги. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання учнів про рослини, які занесено до Червоної книги, вчити прийомам їх охорони і збереження.

Обладнання: картки, на яких зображено рослини, частина яких занесена до Червоної книги.

Хід гри. Дітям пропонується з ряду зображених рослин вибрати ті, які занесені до Червоної книги. Для цього на малюнках подаються рослини, частину з яких зображено двічі (не охороняються), а рослини, які занесені до Червоної книги – один раз (назви виділено курсивом). Діти відбирають рослини, які занесені до Червоної книги. Виграє той, хто перший складе картинку рослин, які знаходяться під охороною.

Для першокласників. Усі рослини зображені один раз. Діти повинні визначити, у якій місцевості та на якій території ростуть занесені до Червоної книги рослини, як слід себе поводити, щоб уберегти їх від знищення. Хто впорається з цим завданням, той і виграв.

### **29. “Будь уважним”**

Мета: поглиблювати знання дітей про рослини, запам'ятати їхні назви. Виробляти вміння помічати характерні ознаки кожної рослини. Ускладнення дидактичної мети: розширювати уявлення про будову рослин, помічати характерні ознаки рослин; розрізняти види: трав'янисті, ягоди, дерева, кущі, фрукти, овочі.

Обладнання: картки, на яких зображені рослини.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти розмішуються в кімнаті на килимку. Кожному малюку роздається по одній зображеній рослині. Малюки кладуть картинку коло себе і заплющують очі. Вихователь тим часом підкрадається до когось із дітей і забирає один малюнок зі словами: “Поспішайте”. Діти роздивляються свої картинки, а той малюк, у якого зник малюнок, повинен назвати зниклу рослину. Якщо дитина не знає назви, вона вибуває із гри, а вихователь знову пропонує дітям заплющити очі і забирає у когось ще одну картинку. Якщо ж малюк правильно вказав назву зниклої рослини, то з цими словами він намагається забрати в когось із дітей картинку іншої рослини, а діти намагаються схопити свої малюнки першими. Хапати малюкам картинку до того, як дитина назве назву зниклої рослини, – не можна. Якщо дитині не вдалося схопити інший малюнок, гра продовжується без неї, якщо ж вдалося, наступний малюк, у якого було забрано малюнок, знову намагається повторити такі ж дії. Гра триває доти, доки не залишиться одна дитина – переможець.

Для першокласників. Учням одразу роздається по 2-3 різних рослини. Кожне зображення має частину рослини: корінь, ягоди, стебло, листя, квіти. Діти повинні відгадати назву рослини, яку частину її зображено на малюнку та до якого виду належить зображена рослинка.

### **30. “Знайди схоже”**

Мета: виробляти вміння дітей порівнювати, характеризувати й розрізняти рослини за типом: дерево, кущ, фрукти, овочі та різним середовищем зростання: у лісі, в полі, коло водоймища, на городі. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння учнів визначати вид рослини: ягоди, гриби, фрукти, овочі, кущі, баштанні, трав'янисті, екзотичні рослини, групувати за місцем зростання: ліс, поле, город, водойма, болото, баштан, парк, лука, степ, море, пустеля, тропічні ліси, тундра.

Обладнання: картки, на яких подано зображення різноманітних рослин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям роздаються картинки рослин: кущів, дерев, овочів, фруктів. Діти вільно переміщуються майданчиком. За словами вихователя “Знайди схоже” діти повинні стати до тих дітей, рослини яких відносять або до кущів, або до дерев. Виграє та група, яка найшвидше згрупувалася. Гру можна урізноманітнити, роздавши дітям картинки рослин, які зростають у різних місцевостях: у лісі, на лузі, в полі, коло водоймища, на городі тощо. Діти будуть групуватися у відповідності з місцевістю, на якій зростають рослини.

Для першокласників. Кількість рослин збільшується. Дітям роздається по дві рослини, які відносять до різних груп. За вказівкою вихователя діти спочатку повинні обміняти одну з рослин так, щоб вони були з однієї групи (дерев, кущів, овочів, ягід, грибів тощо), а вже потім групуватися командою з іншими дітьми. Гру можна ще урізноманітнити, роздавши першокласникам по три різних картинки рослин.

### **31. “Приготуй обід”**

Мета: формувати уявлення дітей про рослини на основі їхніх їстівних ознак та способу вживання в їжу. Розвивати бажання готувати страви. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей готувати страви, розширювати знання про їстівні властивості кожної рослини.

Обладнання: картки, на яких зображено неїстівні предмети, а також рослини, які можна вживати в їжу.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дитиною викладаються зображені на картинках різноманітні предмети й рослини, серед яких є їстівні. Із усіх зображень дитина повинна вибрати ті, які можна їсти і з яких можна готувати. Виграє той, хто перший назве страву, яку можна приготувати із зображених рослин.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що дітям пропонується підібрати необхідні інгредієнти (овочі, фрукти, ягоди, злаки, прянощі) до таких

страв, як борщ, каші, варення, джеми, гриби, супи, кава, какао, салати, фруктовий чай, олія тощо.

### **32. “Рослини пір року”**

Мета: уточнювати знання дітей про особливості зростання рослин у різні пори року. Ускладнення дидактичної мети: поглиблювати уявлення учнів про послідовність впливу зміни пір року на рослинний світ.

Обладнання: картки, на яких зображені рослини.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти діляться на дві команди, які розміщуються у шеренги, і стають обличчям один до одного. Кожному учаснику команд роздається по одній картинці, на якій зображено будь-яку рослину. Гравці різних команд по черзі один одному називають будь-яку пору року. На кожен названу пору року учасник команди-суперника повинен показати свою рослину та назвати, як вона виглядає саме в цю пору року. Дитина, яка не виконала це завдання, вибуває із гри. Програє та команда, в якій не залишилося учасників. Гру можна урізноманітнити, поділивши дітей більше, ніж на дві команди.

Для першокласників. Гра ускладнюється завданням – визначити місце зростання кожної рослини та послідовність впливу зміни пір року на певну місцевість чи територію: поле, город, водойму, озеро, море, пустелю, тундру, парк, луку, оранжерею, тропіки тощо. Кількість рослин збільшується.

### **33. “Віднайди”**

Мета: розширювати знання дітей про особливості догляду за кімнатними рослинами, закріплювати в пам'яті їхні назви, ототожнюючи з потрібною рослиною. Закріплювати знання про букви та звуки, уміння відшукувати їх у назвах кімнатних рослин. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння доглядати за рослинами, як кімнатними, так і тими, що ростуть у природі: їх вирощують або самосіють. Розрізняти види кімнатних рослин: сукуленти, красивоквітучі, ампельні, декоративно-листяні.

Обладнання: кімнатні рослини чи їх зображення.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дітьми розміщуються кімнатні рослини. Кожна дитина по черзі виходить уперед. Решта дітей промовляють назви кімнатних рослин, а дитина, яка стоїть коло рослин, відшукує їх. Дитина повинна обов'язково повідомити, як слід правильно доглядати саме за цією кімнатною рослиною. Гра поступово ускладнюється повідомленням дитині лише однієї або декількох букв з назви рослини, яку слід віднайти. Дитина, яка не може впоратися із завданнями, вибуває із гри. Виграє дитина, яка найдовше залишається у грі.

Для першокласників. Учні по черзі повинні охарактеризувати тип кімнатної рослини (сукуленти, красивоквітучі, ампельні, декоративно-листяні), місце зростання та особливості догляду за цією рослиною. Гру можна

урізноманітнити, повідомляючи дитині тільки кількість букв у назві рослини, а також ту букву, якої у назві рослини немає.

### **34. “Холодно-гаряче”**

Мета: уточнювати та збагачувати знання дітей про рослини, їх будову. Розвивати вміння розрізняти рослини на основі відмінних ознак. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про функції частин рослини, їх необхідність для росту рослин.

Обладнання: зображені рослини.

Хід гри. Для старших дошкільників. У кімнаті на визначених місцях розміщуються зображення рослин (листя, плоди, квіти...). Кожній дитині по черзі називається будь-яка рослина, яку має віднайти малюк. Дитина починає йти в будь-якому напрямку, а діти повідомляють, куди малюк іде: якщо правильно – “гаряче”, неправильно – “холодно” (“тепліше”, “холодніше”). Якщо дитина правильно вибирає рослину, їй повідомляється словом “гаряче, обпечешся”, якщо ні – “обморозишся”.

Для першокласників. Гра ускладнюється повідомленням дитині лише функції, яка виконується частиною рослини: коренем, стеблом, квіткою, листям чи плодом рослини. Наприклад: корінь (ця частина рослини забезпечує її поживними речовинами, мінералами, тримає рослину в ґрунті), плід (за допомогою насіння, яке утворюється в цій частині рослини, її можна розмножувати) і т. д. Кількість рослин поступово збільшується.

### **35. “Що роблять із рослин”**

Мета: розширювати знання дітей про рослини, їхнє значення у природі та особливості використання. Ускладнення дидактичної мети: уточнювати знання дітей про взаємозв'язок людської діяльності і рослинного світу, формувати навички позитивного впливу на рослини.

Обладнання: вирізані з цупкого паперу зображені сонечка (очки).

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у ряд і починають по черзі у визначеному порядку називати предмети, які виготовляються з рослин. Наступна дитина повинна назвати предмет, який не було названо ні однією попередньою дитиною. За кожну правильну відповідь дитина отримує очко. Виграє той, хто найбільше назве речей чи предметів, які виготовляються з рослин. Пропонований перелік предметів, які можна уточнювати та доповнювати: папір, посуд, меблі, прикраси, їжа, зброя, будівлі, одяг, ліки, отрута тощо.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що діти характеризують вплив людської діяльності на рослинний світ, визначаючи негативні й позитивні наслідки (виготовлення паперу призводить до знищення дерев, люди звільняють дерева від рослини-паразиту – омели тощо). Учні також визначають роль впливу рослин на людське існування.

### 36. “Не зашкодь”

Мета: розширювати уявлення дітей про способи захисту рослин, заходи боротьби з наслідками негативних явищ для рослинного світу. Ускладнення дидактичної мети: привчати до екологічної культури. Виховувати бажання охороняти рослинний світ.

Обладнання: бали – вирізані з цупкого паперу зображення сонечка.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти поділяються на дві команди. Кожна команда по черзі називає річ, предмет або істоту, які завдають шкоди рослинному світові. Команда-суперник повинна назвати, як можна запобігти шкоди цієї реччю природі.

Виграє та команда, яка визначила шляхи збереження рослинного світу у всіх запропонованих ситуаціях: знищення лісів; засмічення рік; забруднення повітря; об’їдання зайцями кори дерев; поїдання гусінню рослин; винищення рослин, занесених до Червоної книги; пожежі; повені; засуха; обламування гілок тощо.

Для першокласників. Діти можуть грати окремо між собою, не поділяючись на команди. Кількість пропонованих ситуацій збільшується: пошкодження рослин дятлом-жовною; ерозія й корозія ґрунтів; винищення рослин тваринами; поява паразитів у корі дерев; негативний вплив продуктів діяльності людини на рослинний світ; зараження дерев омелою тощо.

### 37. “З якої казки”

Мета: вчити ототожнювати образи казкових героїв із об’єктами тваринного та рослинного світу, помічати різницю між ними. Розширювати знання дітей висловами про тварин з усної народної творчості. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей ототожнювати персонажів казок із рослинним і тваринним світом, помічати й характеризувати різницю та спільне між ними.

Обладнання: цитати з казок.

Хід гри.

Для старших дошкільників. Дітям пропонується відгадати, з якої казки прочитана цитата.

*“Цап на город по капусту – і баран туди, цап у сад – і баран за ним”.*

**“Цап та баран”**

*“Тільки бігла через місточок та вхопила кленовий листочок, тільки бігла через гребельку та вхопила водиці крапельку, – тільки пила, тільки й їла”.*

*“Я коза-дереза,  
За три копи куплена,  
Півбока луплена!  
Тупу-тупу ногами,*

*Сколю тебе рогами,  
Ніжками затопчу,  
Хвостиком замету, –  
Тут тобі й смерть.”*

*“А я – рак-неборак,  
Як ущипну – буде знак!”*

**“Коза-дереза”**

*“Пасись, пасись, бичку, на травиці, поки я мички попряду”.*

*“Вовк зразу до боку, хотів смолу оддерти. Драв-драв та зубами й застряв, що ніяк уже і не оддере”.*

**“Солом’яний бичок”**

*“А як наївсь, то простягсь на столі. А кабан лежав близько стола у хмизу, та якось комар і вкусив його за хвіст, а він так хвостом і повернув; кіт же думав, що то миша, та туди, та кабана за хвіст. Кабан як схопиться та навтіки!”*

**“Пан Коцький”**

*“Коли виходила коза з дому пастиись, так діткам наказувала, щоб вони нікому не одчиняли дверей. Пішла коза по лісу, напаслась досить, вернулась додому, підійшла до дверей і заспівала”.*

**“Вовк та семеро козенят”**

*“Рубайся, дерево, криве й пряме! Рубайся, дерево, криве й пряме!”.*

*“Мерзни, мерзни, вовчий хвіст!  
А мороз надворі такий, що аж шкварчить!”*

**“Лисичка-сестричка і Вовк-панібрат”**

*“Котик собі мишки ловив і півника годував – колосочків йому приносив”.*

**“Котик і півник”**

*“Мишенята було тільки й знають, що танцюють та співають. А півник удосвіта встане, всіх піснею збудить та й до роботи береться”.*

**“Півник і двоє мишенят”**

*“Нюхає Лисичка – добра страва! Встромила голову до горнятка, не йде голова! Пробує лапою, годі витягнути.”*

**Іван Франко “Лисичка і Журавель”**

Для першокласників.

Крім відгадування назв та авторів казок, діти повинні порівняти персонажі казок з об'єктами рослинного та тваринного світів, охарактеризувати спільне і відмінне між ними.

*“Побачивши Зайця, Їжак поклонився йому чемненько і привітав його святою неділею. Та Заєць був собі великий панич і дуже горда штука.”*

**Іван Франко “Заєць і Їжак”**

*“Лев побіг по лісі; бігав, бігав: тут злав сарну, там зайчика, там знов якусь звірину – за годину мав уже щось п'ять чи шість штук. Бере те все і волоче до осла”.*

**Іван Франко “Осел і лев”**

*“Побилися вони об заклад. Стала Лисичка один скок поперед Рака, а Рак учепився їй кліщами за хвіст. Рушила Лисичка, біжить щодуху, аж курява здіймається.”*

**Іван Франко “Лисичка і Рак”**

*“Сидить Лис у ямі, і знов йому голод допікає. А над тою ямою стояло дерево, а на дереві Дрозд гніздо в'є.”*

**Іван Франко “Лис і Дрозд”**

### **38. “Про що”**

Мета: збагачувати знання дітей народними прислів'ями та приказками, зміст яких пов'язаний із рослинним світом. Учити усвідомлювати зміст висловів та пояснювати його. Ускладнення дидактичної мети: формувати вміння дітей ототожнювати зміст прислів'їв та приказок з існуючим реальним рослинним світом, пояснювати спільне й відмінне в них.

Обладнання: м'яч; підбірка прислів'їв та приказок.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям пропонується згадати приказки та прислів'я, в яких використані образи живої природи, та розкрити їхній зміст. Вихователь стає в середину кола дітей і кожному малюку по черзі, кидаючи м'яч, промовляє приказку чи прислів'я з проханням пояснити їхній зміст.

*Рідко в якій пшениці не водиться кукіль.*

*Через дерева не бачить лісу.*

*Яблуко далеко від дерева не падає.*

*Не все гриб, що швидко росте.*

*Золотом і виноградні грона наливаються.*

*Горошина до горошини – і буде в тебе гороху торбина.*

*Хто хоче жати чисту пшеницю, той мусить знати трійцю-правдицю: що перша – переліг орати, що друга – переліг переорювати, що третя – чистим зерном засівати.*

*Легше хліб споживати, ніж ниву зерном засівати.*

*Виноград зігнутий людині рад.  
 Посієш полову, пожнеш бур'ян.  
 Печуть добрі паляниці і з торішньої пшениці.  
 Яке зерно, такі сходи.  
 Здорове зерно проросте і в поросі.  
 Погане насіння скрізь виросте бур'янами.  
 Без верби й калини нема України.  
 Червона як калина.  
 Могутній як дуб.  
 Не кожний цвіт дає плід.  
 Яке гроно, такий і виноград.*

Для першокласників. Учні один одному називають приказки та прислів'я про рослинний світ з метою пояснення їхнього змісту. Діти повинні ототожнити зміст висловлювань із реальним рослинним світом, визначити спільне і відмінне.

### **39. “Посмакуй”**

Мета: виробляти вміння порівнювати й характеризувати плоди овочів і фруктів за смаком та способом вживання в їжу. Ускладнення дидактичної мети: збагачувати знання дітей про рослинний світ на основі смакових властивостей рослин та способу вживання в їжу; про необхідність приготування страв.

Обладнання: пов'язка для очей, тарілочка, виделка, шматочки їжі.

Хід гри. Діти сідають на стільчиках обличчям до вихователя. Вихователь розкладає на тарілочці шматочки їстівних овочів та фруктів. Діти по черзі виходять до столу і з зав'язаними очима відгадують на смак, що вони куштують.

Для старших дошкільників: ліщина, грецький горіх, агрус, калина, смородина, малина, буряк, горох, диня, гарбуз, кавун, картопля, капуста, часник, цибуля, виноград, морква, огірок, помідор, редис, банан, ківі, полуниці, соняшникове насіння, арахіс, мандарин, лимон, гранат, персик, вишня, слива, апельсин, груша, яблуко, абрикоса, черешні, ожина, шовковиця тощо. До запропонованої їжі можна додати хліб, цукерки, мед, сіль, цукор.

Для першокласників: ананас, кокос, грейпфрут, алича, айва, бруква, цукровий буряк, хрін, салат, фініки, маслини, авокадо, манго, плоди дикої яблуні, бузина, лохина, дерен, брусниця, порічки, шипшина, фісташки, горох, джем, приготовані страви і т. д. Діти повинні також охарактеризувати їжу, яку вони куштували: свіжу чи приготовану.

### **40. “Відгадай за запахом”**

Мета: виробляти вміння порівнювати і характеризувати рослини за запахом, ароматом. Використовувати ці ознаки у розрізненні рослин.



Ускладнення дидактичної мети: збагачувати знання дітей про рослини на основі їхніх ароматних властивостей.

Обладнання: пов'язка для очей, ароматні рослини.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра схожа до гри “Посмакуй”. Діти з заплющеними очима відгадують за запахом, яку рослину вони нюхають. Для цього використовуються квітучі кімнатні рослини, квіти, сіно, часник, перець, коріандр, м'ята, меліса, чай, зерна кави, гвоздика, кріп, петрушка, розрізаний огірок, капуста, ріпа, цибуля тощо.

Для першокласників: квіти рослин: конвалії, троянди; хвоя сосни, ялини; корені рослин, листя; прянощі тощо. Дітям пропонується також за запахом порівняти свіжі їстівні рослини з приготованими, визначити різницю між ними.

#### **41. “Доторкнись”**

Мета: виробляти вміння порівнювати, характеризувати й розрізняти рослини за розміром, формою, структурою, використовуючи тактильні відчуття. Ускладнення дидактичної мети: збагачувати знання дітей про рослинний світ на основі тактильних відчуттів.

Обладнання: торбинка, рослини та плоди.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сидять на стільчиках обличчям до дорослого. Вихователь показує дітям, а потім дає доторкнутися до таких предметів: кора дерева, гілочка, листочок, грецький горіх, жолудь, шишка, каштан, трава, сіно, насіння, овочі та фрукти, плоди ліщини, шипшини, дерену. Обстежені дітьми на дотик предмети кладуть до торбинки. Кожна дитина по черзі з зав'язаними очима кладе руку до торбинки і відгадує, не витягаючи руки з торби, що вона тримає. Після цього всім дітям показує, що було в руках. Діти, які неправильно відгадали, вибувають із гри. Виграють ті діти, які не помилялися упродовж усієї гри.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що дорослий пропонує дитині відшукати у торбинці на дотик будь-який названий ним чи дітьми предмет. Дитина, не піддивляючись, опускає руку в торбинку і відшукує необхідний предмет.

#### **42. “Знайди потрібне”**

Мета: формувати вміння виділяти особливі й загальні ознаки тварин, характерні особливості їх зовнішнього вигляду. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей здійснювати аналіз, порівняння, систематизувати групи тварин.

Обладнання: картки з зображеннями жуків, комах, земноводних, плазунів, птахів, ссавців, метеликів, безхребетних.

Хід гри. Перед дітьми розкладаються картинки: одну групу становлять картки із зображенням трьох тварин, птахів, метеликів, жуків, бабок, коників, мурашок, бджіл, жаб, ящірок (головний малюнок). Другу групу становлять картки із зображенням тільки однієї тварини. Кожна дитина відшукує ті

зображення тварин, які є на її картці. Відшукавши потрібну, малюк прикладає її на місце такого ж зображення на головному малюнку. Для старших дошкільників рекомендовано такі види лото:

- Жуки: жук-носоріг, хрущ, жук-олень, колорадський жук, корівка семикрапчаста, жук-плавунець.

- Земноводні: квакша, степова черепаха, сіра жаба, трав'яна жаба, кумка, болотна черепаха.

- Комахи: бджола медоносна, джміль, бабка, сарана, коник, павук, оса.

- Метелики: павичеве око, кропивниця, білан, адмірал, жовтушка, махаон.

- Плазуни: ящірка, вуж, варан, гадюка степова, пітон.

- Безхребетні: дощовий черв'як, янтарка, виноградний слимак, медичні п'явки, ставковик.

- Риби, молюски, ракоподібні: карась, короп, щука, окунь, товстолоб, рак, дельфін, камбала, морська зірка, морський коник, риба-молот, восьминіг, акула.

- Птахи: яструб, пінгвін, дятел, галка, орлан, зозуля, альбатрос, шпак, чайка, стриж, ворона, горобець, лебідь, лелека, грак, синиця, голуб, папуга, павич, одуд, снігур, сорока, шишкар, ластівка, сова, страус.

Ссавці: бегемот, зебра, носоріг, кажан, лев, кенгуру, дикий кабан, слон, вовк, тюлень, олень, крокодил, лисиця, лось, білий ведмідь, ведмідь бурий, верблюд, рись, їжак, тигр, зубр, шимпанзе, жирафа, морж, миша польова, кит, заєць, білка, леопард, сніжний барс.

Для першокласників. Кількість тварин збільшується. Учні повинні згрупувати тварин за видом та відшукати зображення тварин, які подано у різних ракурсах і розмірах.

Рекомендовано такі види лото:

- Жуки: бронзівка, попелиця, уссурійський жук, скорпіон, тріскачка, тарантул, щитник.

- Земноводні: жаба-Ага, саламандра, черепаха шкіряна, сурінамська піпа, тритон, отруйний дереволаз, мускусна черепаха.

- Комахи: пильщик, еналагма, дзюрчалка, золотоочка, красноклоп, скорпіониця, гедзь.

- Метелики: голуб'янка, бражник, жалібниця, пальцекрилка, реп'яшниця.

- Плазуни: кобра, жовтопуз, гюрза, анаконда.

- Безхребетні: отруйний конус, п'явки, мурекс, лісова цепея.

- Риби, молюски, ракоподібні: амур, каракатиця, коралові риби, лящ, хрестовичок, мурени, кальмар, білуга, скат, аурелія, піраньї.

- Птахи: вівсянка, сип, глухар, гагарка, соловей, тетерук, жайворонок, зяблик, лірохвіст, полярна сова, колібрі, полярна куріпка, кайра, щиглик, трясогузка, кропивниця, чиж.

Ссавці: антилопа гну, броненосець, муфлон, як, бобер, гієна, тушканчик, ехидна, горила, джейран, косуля, дикобраз, видра, соболь, песець, павіан, лемінг, бабак.

### 43. “Підбери будинок”

Мета: розширювати знання дітей про особливості пристосування тварин до середовища та умов існування. Ускладнення дидактичної мети: підводити дітей до розуміння особливостей пристосування тварин до умов середовища, вдосконалювати вміння ототожнювати місце проживання тварини з її характерними ознаками.

Обладнання: малюнки тварин та картки, на яких зображені місця проживання цих тварин.

Хід гри. Перед дитиною розкладаються картки із зображеннями птахів, звірів, комах та місць їхнього проживання: нори, гнізда, мурашники, дупла тощо. Дитина повинна згрупувати кожен тваринку з місцем її проживання та відгадати, для кого домівкою є водойма, гніздо, мурашник, дупло, шпаківня, кора, вулик, пенюк, нора. Пропоновані тварини: риби, жаби, черепахи, птахи, комахи, мурахи, плазуни, дикі звірі.

Кількість тварин та їхніх місць проживання збільшується. Діти відгадують, які саме тварини проживають у тому чи іншому місці: джмелі, білка, кажани, бобри, гусінь, миші, кроти, бджоли, граки, шпаки, комахи тощо. Після відгадування діти повинні пояснити причинну залежність тварин і місця їх проживання чи існування.

### 44. “Відгадай”

Мета: націлювати дітей на усвідомлення особливостей поведінки тварин, встановлення взаємозв'язку між будовою тварин та способом їх пересування. Ускладнення дидактичної мети: підводити дітей до розуміння особливостей пристосування тварин до умов середовища через спосіб пересування.

Обладнання: зображення тварин.

Хід гри. Діти сідають на стільчиках півколом. Кожна дитина по черзі стає перед усіма і рухами показує пересування будь-якої тварини: плігання (стрибає), плавання (імітує руками розгортання води при плаванні), літання (махає руками), повзання (імітує рухи складеними долоньками), звичайне ходіння.

Діти повинні назвати ту тварину, яка пересувається так, як показала дитина. Якщо діти затрудняються відповісти, дитина сама називає цю тварину. Дітям можна роздати зображення тварин, з яких їм буде необхідно відібрати потрібні.

Для старших дошкільників: вуж, гадюка, ящірка, жаба, риба, павук, птах, тварина. Гра поступово ускладнюється імітуваннями конкретних тварин: ведмедя, лисиці, пінгвіна, зайця, кенгуру тощо.

Для першокласників. Дитина, яка імітувала рухи тварини, повинна, пояснюючи, розкрити зв'язок способу пересування окремої тварини з особливостями її пристосування до умов середовища.

### 45. “Чий дзьоб”

Мета: формувати вміння дітей взаємопов'язувати будову птахів та їх спосіб живлення. Учити знаходити спільне та відмінне в особливостях живлення птахів за допомогою різноманітних форм дзьобів. Ускладнення дидактичної мети: підводити дітей до розуміння особливостей пристосування тварин до умов середовища через спосіб живлення. Формувати вміння дітей здійснювати процеси синтезу, аналізу, порівняння.

Обладнання: картки з зображеннями птахів та дзьобів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають за круглий стіл. Кожному роздається по одному зображенню птаха: папуги, пелікана, беркута, лелеки, дятла, сича, дикої качки та ін. Посередині столу зображенням донизу розміщуються вирізані з цупкого паперу різні форми дзьобів цих птахів. Кількість дзьобів повинна дорівнювати кількості зображень птахів.

Кожна дитина у визначеному порядку бере один із намальованих дзьобів, намагаючись дібрати потрібного саме до свого малюнка. Якщо картинка не підійшла, малюк має право обмінюватися нею з іншою дитиною до тих пір, доки не відшукає потрібний дзьоб. При правильному знаходженні дзьоба кожна дитина повинна назвати птаха.

Програє та дитина, яка найдовше не змогла правильно підібрати необхідний дзьоб або визначити назву пташки. Кількість птахів поступово зростає: дика індичка, голуб, мартин, шишкар, сапсан, ворона, грак та ін.

Для першокласників. Зображення птахів розрізаються на декілька частин так, щоб кожна картинка містила частину тіла птаха (тулуб, лапи, шию тощо). Кожен учень отримує тільки одну частину зображення птаха.

Діти на основі процесів синтезу, аналізу та порівняння повинні за характерними ознаками встановити просторове відношення частин зображень птахів. Діти також повинні методом прикладання правильно підібрати форму дзьоба кожній пташці й відгадати назву птаха.

Учні обґрунтовують особливості пристосування птахів до умов середовища через зв'язок способу живлення з формою дзьоба.

#### **46. “Гарна хода”**

Мета: вчити аналізувати та порівнювати тварин за будовою, привчати встановлювати зв'язки між будовою тіла тварин та способом пересування і захисту. Ускладнення дидактичної мети: підводити дітей до розуміння особливостей пристосування тварин до умов середовища через будову тіла. Формувати вміння дітей здійснювати процеси синтезу, аналізу, порівняння, встановлювати причинну залежність між способом існування та будовою тіла тварин.

Обладнання: картки із зображеннями тварин та характерними формами кінцівок птахів, ссавців, комах, земноводних.

Хід гри. Гра за типом “Чий дзьоб”. Перед дитиною розкладаються зображення тварин. Поруч, зображенням донизу, розміщуються малюнки

кінцівок цих тварин. Діти визначають, якій тварині відповідає зображена кінцівка (за тією ж схемою, що й у попередній грі).

Для першокласників. Кількість тварин поступово збільшується. Гра ускладнюється ще й тим, що діти на основі процесів синтезу, аналізу та порівняння повинні за характерними ознаками встановити просторове відношення частин зображених тварин, а також обґрунтувати зв'язок пристосування тварин до умов середовища з особливостями будови тіла.

#### **47. “Хто погриз”**

Мета: розширювати знання дітей про особливості життя тварин, спосіб існування, живлення. Ускладнення дидактичної мети: підводити дітей до усвідомлення залежності між тваринами і рослинами, місцем проживання і наявністю корму. Поглиблювати знання про користь та шкоду тварин.

Обладнання: зображення тварин та залишених ними слідів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дитині пропонується правильно співвіднести зображення тварин і птахів зі слідами, які залишаються на над'їдених ними рослинах: корі дерев, шишках, горіхах. Картинки із зображенням предметів, які були над'їдені або погризені тваринами, розміщуються перед кожною дитиною на поверхні великого стола. Біля кожної картини, зображенням донизу, викладається малюнок тварини, яка залишила цей слід. Дитина повинна відгадати, яка тварина залишила той чи інший слід. Після відгадування малюнок перевертає зображенням догори картинку, яка лежить поруч із малюнком сліду. Якщо дитина правильно відгадала тварину, їй дається очко. Гра повторюється з іншими картинками. Виграє той, хто набрав найбільше очок.

Для першокласників. Гра ускладнюється зростанням кількості тварин та плодів, а також необхідністю визначити випадки нанесення шкоди чи користі рослинному світові тваринами. Учні повинні також пояснити своє розуміння залежності між тваринами і рослинами, місцем їх проживання та наявністю корму.

#### **48. “Хто це був”**

Мета: уточнювати знання дітей про особливості існування тварин. Учити усвідомлювати залежність між будовою тварин та способом їх пересування. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про будову тіла тварин, відмінність у способах пересування тварин різних видів, учти встановлювати відмінні ознаки тварин на основі вивчення їхнього способу пересування.

Обладнання: картки із зображеннями тварин та слідів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра проводиться за схемою гри “Хто погриз”. На поверхні стола розкладаються зображення слідів тварин та птахів. Дитина повинна підібрати до відбитка сліду ту тварину, яка його залишила.

Для першокласників. Діти повинні обґрунтувати відмінність слідів тварин різних видів: птахів, ссавців, а також встановити зв'язок між будовою тіла тварини, способом її пересування та існування. Кількість зображень слідів зростає.

#### **49. “Хто де живе”**

Мета: уточнювати знання дітей про свійських та диких тварин на основі характерних ознак та способу існування. Ускладнення дидактичної мети: підводити до розуміння особливостей пристосування тварин до умов середовища. Знайомити зі свійськими тваринами віддалених регіонів.

Обладнання: зображення диких (хижих, трав'яних) і свійських тварин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають за круглий стіл. Посередині стола розміщуються зображення диких і свійських тварин. Дорослий кожній дитині називає, яких тварин та птахів їй слід відібрати: свійських чи диких. За свистком вихователя діти починають відбирати тварин з урахуванням місця їх проживання: які живуть самотійно у природі, яких доглядає людина. Через визначений інтервал часу, який визначається свистком дорослого, діти аналізують, хто правильно та найбільше зібрав зображень свійських та диких тварин. Пропоновані свійські тварини: курка, півень, качка, гуска, індик, корова, коза, кріль, свиня, кінь, вівця, собака, кішка.

Для першокласників. До пропонованих раніше тварин додаються мешканці віддалених регіонів: мул, ішак, буйвіл, полярний олень, як, віслук, верблюду, голуб, страус. Діти, зібравши зображення свійських чи диких тварин, повинні обґрунтувати належність тварини до групи (свійська чи дика).

#### **50. “Дикий звір – свійська тварина”**

Мета: розширювати знання дітей про диких і свійських тварин, їхній спосіб живлення та існування, особливості догляду за ними. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про особливості пристосування тварин до умов середовища. Продовжувати ознайомлення зі свійськими тваринами віддалених регіонів.

Обладнання: м'яч.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у коло. Вихователь кожній дитині по черзі кидає м'яч і промовляє: “Дика” або “Свійська”. Дитина повинна впіймати м'яч і назвати свійську чи дику тварину. Гру можна урізноманітнити тим, що вихователь сам називає тварину, а дитина повинна назвати, який це птах (домашній чи ні), звір (дикий, свійський) і обґрунтувати свою відповідь.

Для першокласників. Кількість тварин та птахів зростає. Діти, впіймавши м'яч та назвавши тварину, пояснюють, чому названа тварина є свійською чи дикою (живе поруч із людиною або самотійно; може захиститись; самотійно добуває корм чи її годує людина, будує житло, піклується про потомство тощо).

Дитина, яка не виконала завдання, вибуває зі гри. Перемагають ті, які не допускали помилок упродовж усієї гри.

### 51. “Навтьоки”

Мета: спрямувати дітей на усвідомлення зв'язку між тваринами, їх залежності один від одного, єдності природи. Ускладнення дидактичної мети: вчити дітей відображати взаємозв'язок у природі, розуміти взаємозалежність усього живого; підводити до розуміння єдності природи.

Обладнання: картки із зображеннями тварин, картки з назвами тварин.

Хід гри. Перед дитиною розмішуються картки із зображеннями тварин. Малюк повинен розмістити їх у тій послідовності, яка свідчить про залежність однієї тварини від іншої. Діти повинні пояснити, чому вони так вважають.

Для старших дошкільників.

*Миша – кіт ;*

*Собака – вовк;*

*ведмідь – лев – слон – миша...*

*заєць – лис – вовк...*

Для першокласників. Кількість тварин збільшується. Зображення тварин замінюються на картки з їхніми назвами. Гру можна провести як рухливу. Для цього дітям одягають маски з назвами тварин. На підлогу кладуть обручі “Хатинки”, в яких діти зможуть ховатися. На слова вихователя “Гуляйте” діти виходять з обручів і бігають по кімнаті. На слова “Ловіть і тікайте” діти повинні втекти в “хатинку” від тієї “тварини”, яка в природі загрожує іншій, маска якої одягнута на учня. Разом із цим кожна дитина намагається схопити ту “тварину”, яка від неї утікає. Діти, які були спіймані, вибувають із гри. Гра триває доти, доки не залишаться тварини, які не загрожують існуванню одна одної.

*Комаха – жаба – змія – мангуст – тигр – слон – миша...*

*Миша – змія – сова, зебра – леопард – слон – миша...*

*Лев – гепард – лань...*

*Пацюк – кобра – орлан...*

*Змія – варан...*

### 52. “Що потрібно для живого куточка”

Мета: розширювати знання дітей про мешканців живого куточка, особливості їхнього утримання та піклування. Підвести до розуміння значення живого куточка. Ускладнення дидактичної мети: вчити створювати умови для проживання тварин у неволі. Залучати до догляду за ними.

Обладнання: картки із зображеними мешканцями живого куточка, предмети догляду за ними та вирізані з цупкого паперу очки – “сонечка”; картки з назвами мешканців живого куточка та предметів догляду за ними.

Хід гри. Для старших дошкільників. Посередині стола розмішуються предмети догляду за тваринами та рослинами (чи їхні зображення). Навколо

них, зображенням донизу, розкладаються картинки мешканців живого куточка: тварин, птахів, рослин, риб. Кожна дитина по черзі вибирає одну із зображених тварин чи рослин, перевертає її зображенням догори і промовляє назву. Із предметів догляду малюк повинен відібрати всі необхідні для цього мешканця живого куточка. За правильний вибір дитина отримує очко – намальоване сонечко. Тварини чи рослини, до яких вже діти підбирали предмети догляду, вилучаються із гри. Предмети догляду за живим куточком кладуться на місце. Гра триває доти, доки залишаються зображені мешканці живого куточка. Перемагає той, хто набрав найбільшу кількість очок. Пропоновані мешканці живого куточка: папуга, амадин, канарейка, вуалехвіст, телескоп, мечоносець, скалярія, золота рибка, барбус, гуппі, молінезія, сомик, тритон, жаба, черепаха, ящірка, хом'як, білий пацюк, морська свинка, білка, їжак, кролик, кішка, кімнатні рослини та ін. Предмети догляду: сачок, пульверизатор, блюдце, ганчірка, лампочка, клітка, акваріум, ножиці, терези, лійка, будиночок для кішки, сито, тераріум, щітка, водяна годівничка, губка, купанка, галька, каміння, мушля тощо.

Для першокласників. Кількість мешканців живого куточка та предметів догляду за ними збільшується. Гра ускладнюється тим, що перед дітьми розкладаються зображені назви як мешканців живого куточка, так і інших тварин: диких, свійських тощо. Діти визначають, яких тварин можна утримувати в живому куточку. Учні повинні правильно підібрати інвентар, назви якого зображені на картках. Пропоновані мешканці живого куточка: хроміс, амарант, астрільд, шиншила, ткачик, амадин, круглоголовка, пецилія, канарейка, комета та ін. Предмети догляду: водонагрівач, гніздо підвісне, термометр, мірка для води, ніша для зелені, палички, зелене мило, напувач, деревне вугілля, трамбовка для землі, щітка, секатор, горщик зі склом, брудонаповнювач, лезо, мотузка, гребінець, махорка тощо.

### **53. “Пори року і тварини”**

Мета: формувати уявлення дітей про особливості існування тварин у різні пори року. Ускладнення дидактичної мети: вчити встановлювати послідовність змін у житті тварин через вплив сезонних умов.

Обладнання: вирізані з цупкого паперу “сонечка” (очки) та зображення тварин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають на стільчики, утворюючи коло, і заплющують очі. Позаду кожної дитини вихователь кладе по одній картинці (зображенням донизу) тварини (птаха, метелика, жука, бабки, коника, мурашки, бджоли, жаби, ящірки і т. д.). Ходячи навколо дітей, дорослий доторкається до однієї дитини і промовляє її ім'я. Діти розплющують очі, а малюк, чиє ім'я було назване, беручи свою картинку, стає в центр кола. Діти називають одну з пір року: зиму, весну, літо чи осінь. Не показуючи іншим дітям малюнка, малюк починає характеризувати тварину (її поведінку, спосіб життя, місце проживання, спосіб живлення тощо) саме в ту пору року, яку



назвали діти. Діти повинні відгадати, хто зображений на картинці. Якщо малюк, який характеризує тварину, правильно описує її, а інші діти не можуть відгадати, вихователь дає підказки. Дитина, яка правильно описала спосіб життя тварини в необхідну пору року, отримує очко “сонечко” й сідає на місце. Гра продовжується. Діти, які не зуміли правильно охарактеризувати тварину у відповідну пору року, отримують штрафне очко “хмаринку”. За кожен наступний правильну відповідь дитини штрафні очки забираються. Перемагають ті діти, які зібрали найбільшу кількість “сонечок”.

Для першокласників. Діти характеризують особливості впливу сезонних умов на існування свійських та диких тварин віддалених регіонів.

#### 54. “Що без чого не існує”

Мета: вчити дітей розкривати зв'язки між явищами природи, між рослинами та тваринами. Ускладнення дидактичної мети: підводити до розуміння єдності природи, значення взаємозалежності рослин, тварин та людей.

Обладнання: набір слів.

Хід гри. Діти стають у коло, тримаючись за руки. У визначеному порядку малюки розпочинають “ланцюжок слів”, по черзі промовляючи назви речей чи явищ, які у природі взаємодіють. Наприклад: ґрунт, рослини, тварини, люди. До кожної сказаної назви наступний малюк повинен назвати явище чи предмет, які залежать від попередньої. Дитина, яка не зуміла придумати слово-продовження, вибуває із гри. Коло стає меншим. Перемагає дитина, яка найдовше залишилася у грі.

Для старших дошкільників.

*Ґрунт, рослини, тварини, люди...*

*Сіно ...*

*Вода...*

*Квіти, комахи ...*

*Їжа... тощо*

Для першокласників. Кількість об'єктів живої та неживої природи збільшується. Учні, відтворюючи ланцюжок слів, розкривають зв'язки, в яких перебувають названі об'єкти.

*Добриво, ґрунт, урожай ...*

*Дощ, рослини...*

*Повітря...*

*Вітер, насіння...*

*тощо*

#### 55. “Як піклуватися”

Мета: розширювати знання дітей про особливості піклування за об'єктами тваринного чи рослинного світу у різні пори року. Ускладнення дидактичної мети: підводити до розуміння значення збереження та відновлення природи. Підвести до усвідомлення залежності життя і здоров'я людей від стану природного довкілля.

Обладнання: назви тварин і рослин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти поділяються на декілька команд. Кожна команда по черзі називає будь-яку тварину (птаха, комаху, рослину тощо), а інші команди по черзі розповідають, як необхідно піклуватися про ці об'єкти у різні пори року. Дорослий може, за необхідності, підказати назви тварин. Якщо якась із команд неправильно визначила спосіб догляду за твариною, один з її учасників повинен залишити гру. Діти в команді самі визначають, хто виходить із гри. Виграє тільки одна команда, в якій залишається гравець чи декілька гравців.

Для першокласників. Кількість об'єктів живої природи збільшується. Діти визначають вплив сезонних змін на об'єкти неживої природи: озера, струмки, річки, ґрунт, повітря тощо. Учні також характеризують залежність здоров'я людей від стану природного середовища.

### **56. “Охороняй!”**

Мета: формувати уявлення дітей про позитивний та негативний вплив людини на природу, необхідність створення Червоної книги України. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання про тварин, які перебувають під охороною, особливості їх збереження.

Обладнання: зображення тварин, картки з назвами тварин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра типу лото. Діти повинні визначити, які із зображених тварин занесені до Червоної книги. Дітям роздаються картинки зі зображеннями. Тварини, які занесені до Червоної книги – зображені один раз, решта – двічі. Діти по черзі називають, яких тварин занесено до Червоної книги і яких вони відібрали.

Тварини, занесені до Червоної книги України: джміль степовий, метелик аполлон, жук-олень, сова вухата, біло-спинний альбатрос, журавель-красавка, беркут, стриж, орлан-білохвіст, велика біла чапля, зубр, борсук, бобер, лісовий кіт, благородний європейський олень, вухастий їжак, ведмідь бурий, тхір степовий, зміїд, підковоніс малий та інші.

Для першокласників. Учні визначають серед усіх занесених до Червоної книги тварин тих, які проживають на території України, та тих, що знаходяться під охороною на планетарному рівні. Діти обґрунтовують причини знищення цих тварин, а також розповідають про заходи, спрямовані на їх збереження. Тварини, занесені до Червоної книги: мартин, бабак, сіра куріпка, галагаз, яструб, нічниця ставкова, сапсан, метелик “Поліксена”, чорний гриф, хохуля, південноросійська перегузня, лелека чорний, полоз леопардовий, асканійський степовий олень, кінь Пржевальського, кит синій, муфлон, пелікан, сніжний барс, морж арктичний, гепард, тюлень-монах, горила, ведмідь білий, тигр амурський, варан сірий, шимпанзе та інші.

### **57. “Це про що?”**

Мета: збагачувати знання дітей прислів'ями та приказками, у змісті яких були б використані особливості та ознаки об'єктів тваринного світу. Ускладнення дидактичної мети: вчити встановлювати схоже та відмінне між тваринами та персонажами тваринного світу, оспіваними в усній народній творчості.

Обладнання: обручі.

Хід гри. На підлозі розміщуються обручі. В кожний обруч-будиночок стає дитина. Одній дитині “хатинки” не вистачає. Для того, щоб “зайти в хатинку”, малюк без “будинку” підходить до будь-якої дитини, яка стоїть в обручі, і промовляє приказку чи прислів'я про тварину. Малюк “у будиночку” повинен пояснити значення вислову. Якщо дитина не може пояснити, цю приказку пояснює дитина “без будиночку” і стає на місце дитини, яка не справилася зі завданням. Якщо ніхто з них правильно не може пояснити значення виразу, їм пропонується позмагатися у промовлянні народних висловів (епітетів про тварин з казок, переказів, байок чи народних виразів) про тварин. Хто більше промовив, той і виграв. Дитина, яка виграла, стає в “будиночок”, а яка програла – знову повторює дії гри з іншою дитиною. Гра повторюється. Якщо дитині “без будиночка” не вдається стати в обруч і далі, вона вибуває із гри, а її місце займає інша дитина, яку визначив вихователь і яка залишилася без “будинку”.

Для старших дошкільників.

*Любить заєць той ліс, у якому зріс.*

*Гуртом і гуси вовка здолають.*

*Пташці літати – людині працювати.*

*Шанують коня не за гриву, а за працю дбайливу.*

*Лисиця хитрюща, та в пастку потрапляє.*

*Бачить, як вовк, чує, як лис.*

*Хитрий як лис.*

*Дметься як жаба.*

Для першокласників. Зміст народних висловлювань, прислів'їв та приказок ускладнюється. Учні також повинні встановити схоже та відмінне між тваринами та персонажами тваринного світу, оспіваними в усній народній творчості.

*Не раз і вовк свою натуру ховає під овечу шкуру.*

*Сердитого обминай, джмеля не чіпай.*

*До норовистого коня близько не поступайся.*

*Скільки галка не купається, лебедем не стане.*

*Собака лащить, та ніхто їй віри не йме.*

*Барана вовк не роздере, якщо його не здожене.*

*Вовка з ягнятком не примирити.*

*Вовк не зробить зла вовченті.*

## 58. “Придумай кличку!”

**Мета:** вчити ототожнювати тварин з прототипами казкових героїв, знаходити характерні ознаки кожної тварини, змальованої в казках. Підводити до усвідомлення, що клички можуть мати тільки тварини. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей ототожнювати казкових героїв з об'єктами живої природи, розуміти різницю, встановлювати схоже і відмінне між ними.

**Обладнання:** казки, рекомендовані для старшого дошкільного та молодшого шкільного віку, зображення тварин, картки з назвами тварин.

**Хід гри.** Дітям читається будь-яка казка про тварин. Прослухавши її, діти отримують зображення персонажів цієї казки, серед яких обов'язково повинні бути зображення тварин чи птахів. По черзі діти придумують різні клички цим тваринам, замінюючи їхні існуючі назви. Дітям пропонується переказати казку за ролями, використовуючи нові клички тварин, які їм найбільше сподобалися.

**Для старших дошкільників.** Пропонуються казки, рекомендовані для старшого дошкільного віку.

**Для першокласників.** Учні після прослуховування казки ототожнюють персонажів тваринного світу з об'єктами живої природи, пояснюючи схоже й відмінне між ними. Діти замінюють клички дійових осіб. Пропонуються казки, рекомендовані для молодшого шкільного віку.

### **59. “Маленький – великий”**

**Мета:** вчити дітей розпізнавати дорослих тварин та тварин-дитинчат, розширювати знання про особливості піклування про них. Ускладнення дидактичної мети: вчити групувати та встановлювати залежність між особливостями росту й віку тварин та їхнім способом існування, піклуванням про потомство.

**Обладнання:** зображення тварин.

**Хід гри.** Для старших дошкільників. Діти розміщуються, сидячи за столами (стоячи у груповій кімнаті чи на майданчику). Кожному малюку дається малюнок, на якому зображено тварину, птаха тощо. Вихователь називає будь-яку тварину-дитинча, а дитина, у руках якої є зображення цієї дорослої тварини, піднімає догори картинку і промовляє її назву. Гра проводиться в оберненому порядку: дитина, яка стоїть у колі, промовляє назву будь-якої дорослої тварини, птаха тощо, а дитина, в руках якої ця картинка, промовляє назву дитинчати цієї тварини. Дитина, яка неправильно назвала, вибуває із гри. Переможцями стають ті, які не допускали помилок упродовж усієї гри.

**Для першокласників.** Учні після відгадування завдання характеризують відмінність догляду за дорослою твариною та її дитинчам, пояснюючи причину. Кількість тварин збільшується.

### **60. “Жива й нежива природа”**

**Мета:** розширювати знання дітей про об'єкти живої та неживої природи, виробляти вміння групувати, порівнювати, аналізувати та розрізняти їх на

основі характерних ознак. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей здійснювати процеси аналізу, синтезу, порівняння стосовно об'єктів живої та неживої природи.

Обладнання: м'яч.

Хід гри. Діти стають колом. У центрі кола стає дорослий. Він називає яку-небудь річ, кидаючи у будь-якому напрямку м'яч. Дитина, яка спіймала м'яч, повинна назвати, до якої природи належить річ, яку було названо вихователем: до живої чи неживої. Діти повинні пояснити, чому той чи інший предмет належить саме до живої чи неживої природи.

Дитина, яка неправильно визначила належність об'єкта, повертається спиною всередину. Для того, щоб “вийти з полону”, малюку потрібно дати правильну відповідь на будь-яке невирішене іншими дітьми питання.

Для першокласників. Учні визначають клас, до якого належить об'єкт живої природи: риби, птахи, земноводні, ссавці, плазуни тощо. Кількість об'єктів живої та неживої природи збільшується.

### 61. “Що одягнути?”

Мета: збагачувати знання дітей прикметами, зміст яких спрямований на визначення погоди за допомогою живої та неживої природи. Вчити застосовувати їх на практиці. Ускладнення дидактичної мети: закріплювати знання про послідовність сезонних змін у природі, їх відображення у змісті народних прикмет. Вчити визначати погодні умови за прикметами, залучати до спостереження за природою.

Обладнання: підбір прикмет, зміст яких спрямований на визначення погоди.

Хід гри. Діти стають у коло обличчям усередину. Вихователь називає будь-яку прикмету на визначення погоди, а діти по черзі уявляють, що вони одягнуть у таку погоду чи пору року, про які віщує кожна названа дорослим прикмета. Вихователь слідкує за правильністю відповідей дітей. Роль дорослого може виконувати дитина. Гра ускладнюється повідомленням тільки першої частини прикмет.

Для старших дошкільників.

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою тваринного світу

*Грак прилетів – через місяць сніг зійде.*

*Гуси сидять, поховавши голову під крило, – буде похолодання.*

*Ворони купаються ранньою весною – до тепла.*

*Журавель прилетів – скоро лід зійде.*

*Голуби розворкотілися – на тепло.*

*Якщо в морозний день заспіває півень – потепліє.*

*Зозуля закувала – мороз одігнала.*

*Якщо жаби стрибають по землі – на дощ.*

*Багато хрущів – на сухе літо.*

*Комашня ховається в листі дерев – на дощ.*

Гуси летять високо – осінь буде тривалою.  
 Грак відлетів – чекай снігу.  
 Сова кричить – до холоду.  
 Пищить снігур – зима забариться.  
 Якщо мовчать кімнатні птахи – перед метелицею.  
 Ворони розкаркалися – на мороз.  
 Снігур заспівав – на хуртовину.  
 Якщо птахи сідають на верхівки дерев – перед потеплінням.

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою рослинного світу  
 Цвіте ліщина – час виставляти вулики на пасіку.  
 Тільки-но з'явилися підсніжники – час висівати в хаті на розсаду овочі та квіти.

Квіти пахнуть здалека – на вітер.  
 Багато було пролісків – гарно вродить картопля.  
 Зацвіла шипшина – почалося літо.  
 Цвіте липа – ловиться сом.  
 Багато горіхів – голодний рік.  
 З'явилися опеньки – скінчилося літо.  
 Восени багато грибів – на неврожай.  
 Якщо до середини жовтня не осипалося з беріз листя – сніг ляже пізно.  
 Пізній гриб – пізній сніг.  
 Якщо листя з дерев не чисто обпаде – буде сувора зима.  
 Потріскалася кора на ясенах – буде холодна весна.  
 Якщо дерева в січні часто покриваються інеєм – на врожай.  
 Взимку ліс без вітру шумить – бути хуртовині.

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою неживої природи  
 Місяць ріжками вниз – на тепло й добрий врожай.  
 Сині хмари – на тепло і дощ.  
 Ранній грім у березні – чекай повернення морозів.  
 Великі роси – на добрий врожай.  
 У квітні ранковий туман віщує ясну погоду.  
 Високі пір'ясті хмари, що нерухомо висять, ніби розірвані, – така погода утримається.  
 Купчасті хмари надвечір не зникають – погіршиться погода, задощить.  
 Ліс без вітру шумить – на дощ.  
 Чим зеленіша веселка, тим густіший буде дощ.  
 Літо з грозами – зима зі снігом і морозами.  
 Тепла осінь – на довгу зиму.  
 Осінь ясна – зима холодна.  
 Бабине літо непогідне – осінь суха.  
 Багато інею на деревах – буде багато меду.

*Сніг по коліна – буде врожай.*

*Припиниться під вечір сніг – погода покращає.*

*Сніг сильно рипить під ногами – на мороз.*

Для першокласників. Гра ускладнюється поділом дітей на дві команди. Учасники-суперники обох команд по черзі одні одним називають прикмети. За кожну правильну відповідь команда отримує очко. Хто найбільше набере балів, той і стає переможцем.

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою тваринного світу

*Якщо в листопаді з'явилися комарі – зима буде теплою.*

*Жайворонок з'явився – до тепла, а зяблик – до холоду.*

*Птахи в'ють гнізда на сонячній стороні – на холодне літо.*

*Качки прилетять гладкі й угодовані – весна буде довга й холодна.*

*Ранній пріліт жайворонків та граків – на теплу весну.*

*Копита в коней потіють – на тепло.*

*Закумкали жаби – можна садити кукурудзу.*

*Ранній обліт бджіл – на красну весну.*

*Свиня рохає, хоч і сита – на мороз.*

*Дикі гуси на відльоті – кінець бабиному літу.*

*Восени довго не зникають мухи – осінь буде протяжною, і сніг ляже пізно.*

*Синиці починають зранку пицати – вночі буде мороз, а ховаються під дах – на хуртовину.*

*Дружний відліт у вирій птахів – ознака суворої зими.*

*Сорока під стріху лізе – на хуртовину.*

*Кури сходяться до купи – на невеликі приморозки.*

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою рослинного світу

*Тополя пізно розвивається – літо буде прохолодне.*

*Закурілася ліщина – час орати.*

*Коли досягають чорниці – починай косити жито.*

*Якщо з берези тече багато соку – літо буде дощовим, і навпаки.*

*Якщо береза раніше опушиться за клен – літо буде сухе, а пізніше – дощове.*

*Рясно цвіте горобина – на добрий урожай льону.*

*Якщо вишня пишно цвіте, то й жито добре цвістиме.*

*Розпустився дуб – час сіяти горох.*

Прикмети про визначення зміни погоди за допомогою неживої природи

*Сонце в темнуватому прозорому колі або ж червоне перед заходом – чекай вітру.*

*Хмари пливуть високо – буде добра погода.*

*Сніг навесні тане з північної сторони мурашника – літо буде тепле й довге, а з південної – холодне й коротке.*

*Довгі бурульки – весна буде затяжною; якщо багато довгих і товстих бурульок – на врожай ярини.*

*Грім на початку березня – на шкоду житу і ячменю, бо буде рання весна.*

*Якщо в травні часті зірниці – буде добрий урожай.*

*Паморозь – передвісниця снігопаду.*

*Парує туман над лісом – пішли гриби.*

*Грім у жовтні – на малосніжну, м'яку й коротку зиму.*

*Ранній сніг – на ранню весну.*

*З туману починається ожеледиця.*

*Сніг у грудні глибокий – урожай високий.*

*Яскраві зірки взимку – на мороз.*

*Грім узимку – на сильні вітри і сніг.*

*Грозвий серпень – на довгу й теплу осінь.*

*Якщо на чистому небі не видно малих зірок – бути бурі.*

*Веселка віщує зміну погоди: вечірня – обіцяє гожу, а ранкова – дощову.*

*Часті тумани у травні – на мокре літо.*

*Часті блискавиці в червні – на врожай зернових.*

## **62. “Упізнай за звуком”**

Мета: розширювати знання дітей про особливості існування тварин. Удосконалювати вміння розпізнавати тварини за їх голосовими звуками. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей встановлювати видову схожість тваринного світу через особливості голосових звуків тварин.

Обладнання: картинки тварин, картки з назвами тварин.

Хід гри. Діти стають у коло. Кожній дитині дається картинка тварини. Малюки по черзі у визначеному порядку імітують звуки, які видають тварини, зображені на їх картках. Решта дітей угадує, яка тварина зображена на картинці. Діти, які неправильно виконали завдання, вибувають із гри. Дорослий знову роздає картинки інших тварин дітям, які залишилися у гри. Гра продовжується. Виграють ті діти, які не вибули із гри.

Для першокласників. Кількість тварин збільшується. Учні повинні визначити, до якого класу належить тварина: ряд хижі, собачі, китоподібні, гризуни, рукокрилі, родина ведмежі, котячі, куницеві, парнокопитні.

## **63. “Хто у якій казці живе?”**

Мета: збагачувати уявлення дітей про тваринний світ за допомогою літературних висловів, образних виразів: назв тварин, які використовуються в українських народних казках. Вчити ототожнювати почуту назву з літературним твором. Ускладнення дидактичної мети: збагачувати знання дітей образними виразами та літературними висловами з казок, створених іншими народами.

Обладнання: підбірка назв персонажів казок.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям пропонується відгадати, у яких українських народних казках зустрічаються персонажі, які називає вихователь: Зайчик-побігайчик; Вовк-панібрат; Вовчик-братик; Лисичка-сестричка;



Лисичка-Кума; Ведмідь Косолапий; Солом'яний бичок; Ведмідь-Набрідь; Жабка-Скрекотушка, Кабан-Іклан; Зайчик-Лапанчик; Кабан-Неклан; Рак-Неборак; Півник – Голосисте Горличко; Бичок-Третячок; Коза-Дереза; Кривенька Качечка, Свинка-Парасинка та ін. За кожну правильну відповідь дитина отримує очко. Хто найбільше отримав – той і виграв.

Для першокласників. Учні повинні відгадати назву казки та народність, якою було створено казку, а також пояснити, чому цей персонаж носить таке ім'я: Вовк-Колядник; Вовчок-Товчок; Лисичка-Суддя; Муха-Орачка; В'юнець-Молодець; Горда качка; Хитрий півень; Залізний Вовк; Кіт-Воркіт; Вовк-співак; птах Бурбуліс; Золота рибина; Коза з кучерявими ніжками та ін.

## **Ігри, спрямовані на формування елементарних математичних уявлень**

### **1. “Відшукай та поспішай”**

Мета: вправляти дітей у кількісній та порядковій лічбі в межах 10 за участю зорового та слухового аналізаторів. Розвивати спритність, спостережливість, увагу. Виховувати зосередженість. Розширювати словниковий запас: назви цифр та чисел від 1 до 10. Ускладнення дидактичної мети: вправляти уміння дітей у кількісній та порядковій лічбі в межах 20 за участю зорового та слухового аналізаторів, орієнтуватися у просторі відносно себе. Розширювати словниковий запас: назви цифр та чисел від 1 до 20.

Матеріал: Картки із зображеннями предметів, кількість яких становить від 1 до 10 (20), дзвіночок, свисток.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у ряд пліч-о-пліч. Попереду, кожен має свою “доріжку”. Доріжка поділена на “кроки” – відрізки, рівні за довжиною, куди діти будуть поступово переміщатися. Справа та зліва від дітей розміщені картки (прикріплені на стінах чи на столах). На картках зображені предмети, кількість яких від 1 до 10.

Діти чекають сигналу, коли вихователь покаже їм картку з цифрою від 1 до 9 або числом 10 (вихователь може продзвонити декілька раз дзвіночком). Потім відшуковують картинку з такою ж кількістю предметів і приносять її до свого місця. Діти повинні стати на свої місця не пізніше за сигнал свистка вихователя. Діти, які правильно та своєчасно знайшли картинку, роблять крок уперед; хто не встиг добігти до своїх місць, але правильно знайшов картку, залишаються на тому ж місці. Діти, які не віднайшли карток або своєчасно

принесли хибну, роблять крок назад. Гра повторюється. Перемагає той, хто першим дійде до фінішу.

Для першокласників. Кількість зображених картинок на картках збільшується до 20. Гра ускладнюється тим, що картки розміщуються справа, зліва, спереду та ззаду відносно дитини. Дорослий, показуючи цифру або задзвонивши дзвоником, говорить, де слід шукати картки: справа, зліва, спереду чи ззаду.

## 2. “Дні тижня”

Мета: закріпити знання дітей про порядок днів тижня. Розвивати уважність, спритність. Виховувати почуття доброзичливості. Активізувати словниковий запас: назви днів тижня. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей визначати дні тижня в будь-якому порядку.

Матеріал: Прапорці, свисток, позначки будиночків (обручі).

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітей ділять на групи по сім чоловік. Кожній групі відводиться певне місце (будиночок). Кожен малюк отримує прапорець та назву дня тижня. Усі групи дітей мають різні кольори прапорців. Діти граються та бігають по всій території, а вихователь у кожній групі дітей забирає по одному прапорцеві. За сигналом вихователя діти повинні вишикуватись у своєму “будиночку”, відповідно до послідовності днів тижня. Потім рахують, який день тижня загубив свій прапорець. Гра повторюється. Вихователь може також запропонувати “дням тижня” вишикуватись у зворотному порядку.

Для першокласників. Діти шикуються у будиночках, починаючи з будь-якого дня тижня: вихователь, забираючи більшу кількість прапорців, промовляє: “Починаємо з другого (першого, п’ятого ...) дня тижня. Виграє та команда, яка першою встигла правильно стати.

## 3. “Знайди фігуру”

Мета: уточнити знання дітей про геометричні фігури: ромб, піраміду, овал. Вправляти у розрізненні предметів за величиною. Розвивати мислення. Розширювати словник: назви геометричних фігур (ромб, піраміда, овал), великий, маленький, довгий, короткий, високий, низький, широкий, вузький). Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей про геометричні фігури: шестикутник, восьмикутник, циліндр, куб. Вправляти у розрізненні цих предметів за величиною, довжиною, висотою, шириною, товщиною.

Матеріал: трафарети геометричних фігур: круга, квадрата, трикутника, прямокутника, трапеції, ромба, піраміди, овалу, п’ятикутника (для першокласників: шестикутника, восьмикутника, циліндра, куба); геометричні фігури різних розмірів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають за “круглий стіл” обличчям один до одного. Кожному роздається трафарет, на якому вирізані геометричні фігури різних розмірів: круг, квадрат, трикутник, прямокутник,

трапеція, ромб, піраміда, овал, п'ятикутник. Посередині столу лежать вирізані геометричні фігури різних розмірів. Кожній картці підходить тільки одна група фігур. Діти повинні підібрати геометричні фігури до свого трафарету та скласти зображену картинку. Виграє той, хто першим склав малюнок. Потім діти міняються картками, гра продовжується.

Для першокласників. Учні використовують такі геометричні фігури, як шестикутник, восьмикутник, циліндр, куб. Діти повинні порівняти їх за величиною, довжиною, висотою, шириною і товщиною та вибрати необхідний.

#### **4. “Лабіринт”**

Мета: формувати вміння дітей орієнтуватися у просторі у напрямку від себе. Вправляти вміння рахувати в межах 10. Розвивати зосередженість. Виховувати наполегливість. Активізувати словник: уперед, назад, праворуч, ліворуч. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей орієнтуватися в просторі у напрямку від себе. Вправляти вміння рахувати в межах 20.

Матеріал: мотузка або крейда для малювання.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь крейдою ділить підлогу на маршрути або розміщує мотузки вздовж та впоперек підлоги так, щоб, перетинаючись, вони утворювали квадрати. У будь-який квадрат “лабіринту” стає дитина. Вихователь дає сигнал, куди дитина має переміститися, щоб вийти з лабіринту: вперед, назад, управо, вліво, – та на яку кількість квадратів. Дитина переміщується доти, доки не покине лабіринт. Потім вихователь пропонує дітям самим називати маршрути виходу з лабіринту. Гра повторюється з кожною дитиною.

Для першокласників. Розмір лабіринту (кількість квадратів) зростає. Дитина, яка знаходиться в “лабіринті”, рахує в межах 20. Для цього учневі даються команди: “11 клітинок ліворуч, 2 клітинки вперед, 17 клітинок праворуч, повернутися на місці вправо й зробити 6 кроків уліво і т.д.”

#### **5. “Навпаки”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей рахувати порядковою та кількісною лічбою в межах 10, незалежно від напрямку лічби, орієнтуватися в просторі відносно себе та інших об'єктів; позначати кількість відповідною цифрою або числом (від 1 до 10). Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей рахувати порядковою та кількісною лічбою в межах 20, незалежно від напрямку лічби, орієнтуватися в просторі відносно себе та інших об'єктів; позначати кількість відповідною цифрою або числом (від 0 до 20).

Матеріал: цифри, обручі.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти діляться на декілька команд так, щоб учасників у кожній команді було по 10 чоловік. Кількість дітей у командах залежить від їхнього вміння рахувати порядковою та кількісною лічбою у відповідних межах. Якщо загальна кількість дітей менша 11, то команда – одна.

Діти стають у шеренгу, а навпроти, на підлозі, в ряд розміщуються обручі. Кількість обручів повинна дорівнювати кількості дітей. Кожній дитині в руки дається цифра, яка позначає її розміщення в шерензі (цифри від 1 до 9, число 10).

Вихователь промовляє: “Починаємо перелік уліво”. Кожна дитина (справа наліво) по черзі називає свій порядковий номер. На слова вихователя: “Не так, в обручі скоріш, станьте, діти, хто хутчіш!”, діти стають в обручі у зворотному порядку. Кожен малюк подумки підраховує своє положення в шерензі зліва направо та визначає, який обруч його.

Діти стають в обручі обличчям у той самий бік, що й у попередній шерензі. Вихователь промовляє: “Починаємо перелік управо”. Діти починають рахувати зліва направо. Порядковий номер кожної дитини повинен збігтися з попереднім номером та цифрою, яку дитина тримає. Гра продовжується з обов’язковою зміною порядкового номера кожної дитини на один (перший номер стає другим, другий – третім., десятий – першим). Гра триває. Виграє той, хто перший правильно став в обруч.

Для першокласників. Гра проводиться з ускладненням: кількість учасників однієї команди збільшується до 20. Учасники різних команд отримують цифри різних кольорів. Кожна команда має свій колір. Гравці кожної команди повинні зрозуміти, в яку групу обручів вони повинні шикуватися. Для цього вихователь перед кожним переміщенням гравців, ставить біля обручів орієнтири, які мають кольори команд. Учасники команд переходять у ту групу обручів, які мають колір їхніх цифр.

## **6. “Цифро, чого більше?”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей лічити предмети та позначати кількість відповідною цифрою або числом (1-10), розширювати знання дітей про геометричні фігури, закріплювати їхні властивості: квадрат, трикутник, чотирикутник, овал, ромб, п’ятикутник. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей лічити предмети та позначати кількість відповідною цифрою або числом (0-20), розширювати знання дітей про геометричні фігури, закріплювати їхні назви та властивості: куб, циліндр, шестикутник, промінь, крива, відрізок, ламана.

Матеріал: картки із завданнями.

Хід гри. Кожній дитині дається картка з трьома групами зображених геометричних фігур. Потрібно наголосити, що поодинокі геометричні фігури, які зображено на деяких картках, рахувати не потрібно, а лише ті, які назве вихователь. Кожна дитина повинна порівняти кількість геометричних фігур у кожній групі та позначити всі три групи предметів відповідною цифрою або числом. Виграє та дитина, яка найшвидше та правильно позначила три групи геометричних фігур відповідною цифрою.

Для старших дошкільників. Рисунки.

Для першокласників. Додаються рисунки із зображенням геометричних фігур: куба, циліндра, шестикутника тощо.

### 7. “Підбери пелюстки”

Мета: вдосконалювати вміння дітей рахувати в межах 10, позначати кількість відповідною цифрою, знати склад числа в межах п’яти, користуватися знаками “+”, “-“, “=”. Ускладнення дидактичної мети: вправляти у вмінні рахувати в межах 20, позначати кількість відповідною цифрою (0-20), знати склад числа в межах десяти, користуватися знаками “+”, “-“, “=”.

Матеріал: квіти-цифри, пелюстки-вирази.

Хід гри. Діти сідають за “круглий” стіл. Кожна дитина одержує зображену серцевину квітки з цифрою від 0 до 5. Посередині столу лежать “пелюстки” від “серцевин”, на яких зображено вирази. Діти повинні відшукати на пелюстках ті вирази, сума доданків яких відповідає потрібній цифрі. Пелюстки вставляються у прорізи навколо серцевини квітки. До кожної квітки підходять шість пелюсток. Виграє та дитина, яка найперша склала квітку.

Для старших дошкільників. Додавання та віднімання в межах 10.

Для першокласників. Додавання та віднімання в межах 20.

20-5; 15+0; 5+10; 10+5; 0+15; 7+8; 8+7; 14+1...

11+0... 10+10... 20-10... 15-10...

### 8. “Де стати в колі” (А)

Мета: вдосконалювати вміння дітей порівнювати цифри та числа в межах 10, розуміти відношення між ними, користуватися знаками  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей порівнювати цифри та числа в межах 20, розуміти відношення між ними, вправляти вміння позначати знаками рівності  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .

Матеріал: обручі, цифри, знаки порівняння.

Хід гри. Для старших дошкільників. На підлозі розміщуються обручі, утворюючи коло. Через один в обручі ставляться цифри від 0 до 9 та число 10. Кожній дитині дається один знак:  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Над зображеннями знаків пишеться їхня назва – більше, менше, порівну (для того, щоб знаки не можна було повернути, змінивши їх значення). Порожніх обручів повинно бути на один менше, ніж кількість учасників гри. Вихователь повинен передбачити, які знаки повинні бути між цифрами, для того, щоб кожна дитина могла відшукати собі місце. Гра відбувається за напрямком годинникової стрілки. Вихователь промовляє: “Починаємо мандрувати, місце-затишок шукати”. Діти один за одним бігають навколо обручів. На слова вихователя: “Поспішайте, до будиночків тікайте”, діти повинні відшукати місце, де їм стати.

Із гри вибуває той малюк, якому не вистачило обруча. Гру можуть залишити й декілька учасників, які вчасно, але неправильно знайшли обруч. Гра продовжується з обов’язковим зменшенням кількості обручів (на один менше, ніж учасників гри) та із зміною цифр.

Для першокласників. Гра проводиться з ускладненням: учні орієнтуються у рахуванні в межах 20.

### 9. “Де стати в колі” (Б)

Мета: вправляти дітей у вмінні рахувати, знати склад числа у межах п’яти, користуватися знаками “+”, “-“, “=”, встановлювати рівність з нерівності. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні розв’язувати вирази, знати склад числа у межах десяти, користуватися знаками “+”, “-“, “=”.

Матеріал: обручі, цифри, знаки “+”, “-“, “=”.

Хід гри. Гра аналогічна попередній. В обручі поміщаються цифри та знаки “=” так, щоб при підставленні у порожні обручі потрібних знаків (“+”, “-“) утворилися вирази. Дітям роздаються знаки “+”, “-“. Учасники гри повинні відшукати місце у відповідному обручі. Гравець, який не встиг стати в обруч або став неправильно, вибуває із гри. Виграє та дитина, яка залишиться у грі. Для старших дошкільників. Цифри в обручах повинні відповідати вмінню дітей рахувати в певних межах (додавати та віднімати в межах 10).

Для першокласників. Учні рахують у межах від 10 до 20. Як і в попередній грі, в деяких обручах пропускаються цифри й знаки рівності, які діти повинні встановити самостійно.

( $10 + 1$ ;  $12 - 1$ ;  $10 + 7$ ;  $17 - 7$ ;  $17 - 10$ ...)

### 10. “Віднайди цифру”

Мета: вдосконалювати вміння дітей розрізняти цифри, одноцифрові та двоцифрові числа, закріпити їх назви та послідовність розміщення в числовому ряду. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні розрізняти одноцифрові та двоцифрові числа в межах 20, закріпити їх назви та послідовність розміщення в числовому ряду.

Матеріал: картки із зображенням групи цифр.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра може проводитися як індивідуально, так і з групою дітей. Картка великого розміру з зображеними цифрами розміщується на стіні чи на столі. Вихователь називає цифру, яку дітям слід якнайшвидше віднайти на картинці. Гра ускладнюється зміною просторового розміщення цифр.

Для першокласників. Учні змагаються у знаходженні цифр числового ряду від 0 до 20. Поступово додаються цифри, які позначають числа до 100.

### 11. “Геометричне шиккування”

Мета: вправляти дітей у вмінні будувати серіаційний ряд за одним із параметрів, розрізняти геометричні фігури. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні будувати серіаційний ряд за декількома параметрами, розрізняти геометричні фігури, зокрема багатокутники.

Матеріал: геометричні фігури, свисток, зображені серіаційні ряди.

Хід гри. Кожній дитині роздається зображена геометрична фігура. На слова вихователя: “Фігури, розбігайтеся!”, діти вільно переміщуються по території. Через кілька секунд вихователь подає свисток і показує дітям зображений на великому аркуші паперу початок серіаційного ряду, утвореного з геометричних фігур. Діти повинні до наступного свистка вихователя встигнути вишикуватися у шеренгу, відповідно до зображеного серіаційного ряду. Малюки шикуються у відповідності до зображених кольорів. Діти, які не правильно знайшли своє місце або не вчасно стали, отримують штрафне очко: зображену на цупкому папері хмаринку. Хто найбільше набрав штрафних очок, той є переможеним.

Для першокласників. Учні будують серіаційний ряд за декількома параметрами: геометричними фігурами, величиною та кольором. У деяких випадках учні повинні визначити, які елементи серіаційного ряду пропущені.

## 12. “Чим виміряти?”

Мета: розширювати уявлення дітей про загальноприйняті міри й способи вимірювання одиниць довжини та маси предметів за допомогою сантиметра, кілограма тощо. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей користуватися загальноприйнятими мірами й способами вимірювання одиниць довжини й маси предметів, об’єму речовин за допомогою сантиметра, метра, дециметра, літра, грама, кілограма тощо.

Матеріал: позначки очок – зображення “сонечка”, м’яч, стільчики.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у коло. Позаду кожної дитини розміщено стільчик. Вихователь кожному малюку по черзі у будь-якому порядку кидає м’яч і називає якийсь предмет чи речовину, яку слід виміряти: стрічка для волосся, м’ясо, лінійка, мотузка, картопля тощо. Дитина, впіймавши м’яч, називає необхідну міру вимірювання.

Якщо назва правильна, дитина отримує очко й кладе “сонечко” на стільчик позаду себе, продовжуючи гру. Якщо відповідь хибна, дитина йде в полон – сідає на стільчик. Якщо в малюка на стільчику є “сонечка-очки”, він може вийти з полону, віддавши одне очко. Якщо очок немає, то дитина знаходиться у полоні доти, доки не дасть правильну відповідь на будь-яке невирішене питання. Виграє та дитина, в якій найбільша кількість балів.

Для першокласників. Гра ускладнюється зростанням мір вимірювання (гектар, тонна, дециметр, кілометр, миля, тощо), якими слід користуватися при визначенні розмірів таких предметів та речовин, як вода, легкі та важкі предмети, доріжка для бігу, відстань у морі тощо.

## 13. “Пара, трійка, десяток”

Мета: вдосконалювати вміння дітей ділити кількість предметів на пари, трійки, порівнювати ці групи й позначати відповідною цифрою. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні ділити кількість предметів на п’ятірки й десятки, порівнювати й позначати відповідною цифрою групи.

Матеріал: картинки, цифри.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині роздаються цифри та парна кількість картинок. Кожен малюк має свою кількість малюнків. Вихователь пропонує дітям розділити свої картинки на пари й порахувати їх, позначивши кількість пар відповідною цифрою. Кожна дитина промовляє, скільки пар картинок вона нарахувала, піднявши й тримаючи необхідну цифру. Вихователь слідкує за тим, щоб діти правильно виконували завдання. Діти, які не впоралися із завданням, отримують штрафне очко – зображену хмаринку.

Вихователь пропонує дітям розділити картинки по три. Діти групують малюнки трійками, а ті, що залишилися, відкладають убік. Малюки по черзі називають кількість груп-трійок. Виграють ті, які найменше набрали штрафних очок.

Для першокласників. Кількість картинок зростає. Учитель пропонує учням згрупувати предмети п'ятірками та десятками.

#### **14. “Знайди свою зірочку”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей порівнювати предмети за довжиною “на око” та за допомогою умовної мірки. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні порівнювати предмети за довжиною “на око” та за допомогою лінійки.

Матеріал: картки, на яких зображено по 5 (10) різнокольорових відрізків різної довжини (“зірки-зразки”); картки “зірочки”; умовні мірки; лінійки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають за “круглий” стіл. Кожній дитині дається вирізана з цупкого паперу “зірка-зразок”, на зворотньому боці якої зображено 5 відрізків різної довжини та різних кольорів (жовтого, синього, зеленого, червоного, фіолетового). Відрізки однакового кольору на різних “зірках-зразках” повинні бути різної довжини. Малюки отримують також умовні мірки. Посередині “круглого” столу розміщують зображені “зірочки” різних кольорів (жовтого, синього, зеленого, червоного, фіолетового). Кольори “зірочок” відповідають кольорам відрізків на “зірках-зразках”. Кількість “зірочок” кожного кольору повинна дорівнювати кількості учасників гри. На зворотньому боці кожної “зірочки” зображено один відрізок. Кожен відрізок “зірочок” відповідає за кольором та довжиною тільки одному з відрізків “зірок-зразків”. На слова вихователя “Починаєм виміряти, зірку міркою шукати!”, діти шукають за допомогою умовної мірки п'ять відповідних різнокольорових “зірочок”. Кожен малюк відбирає собі ті “зірочки”, відрізки на яких дорівнюють відрізкам на його “зірці-зразку”. Вихователь повинен наголосити, що жовті відрізки шукаються на жовтих “зірочках”, червоні – на червоних, сині – на синіх і т. д. Виграють ті, хто за визначений період часу віднайшов найбільше потрібних “зірочок”.

Для першокласників. Гра ускладнюється заміною умовної мірки лінійкою. На кожній “зірці” зображено 10 відрізків різного кольору. Відрізки мають більшу довжину, ніж у грі з дошкільниками (до 20 сантиметрів). Виграє той, хто до кінця гри знайшов найбільше потрібних зірок.



### 15. “Складемо задачу”

Мета: вдосконалювати вміння дітей розв’язувати арифметичні задачі, визначати умову, запитання, відповідь. Ускладнення дидактичної мети: продовжувати вдосконалювати вміння дітей розв’язувати арифметичні задачі, визначати умову, запитання, відповідь, записувати умову задачі за допомогою опорних слів.

Матеріал: очки “сонечка” та “хмаринки”; для першокласників – папір, ручки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині пропонується придумати, а потім показати задачу-драматизацію. Діти по черзі коментують побачену задачу-драматизацію, визначають її умову, запитання та відповідь.

Гра урізноманітнюється. Діти поділяються на дві команди. Кожна з команд повинна показати задачу-драматизацію, а команда-суперник – її відгадати (проаналізувати), визначити умову, запитання та відповідь. За правильну відповідь команди отримують очки – “сонечка”, за неправильну – “хмаринку”. Хто найбільше набрав сонечок, той і виграв.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що кожна дитина повинна записати умову побаченої задачі за допомогою опорних слів, а потім порівняти свій запис із записами інших дітей.

### 16. “Неумійко”

Мета: вправляти дітей у вмінні скласти та розв’язувати арифметичні задачі за картинками, визначати умову, запитання, відповідь. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей розв’язувати арифметичні задачі, визначати та записувати умову, запитання і відповідь задачі.

Матеріал: сюжетні картинки, штрафні очки, папір, ручки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині роздається сюжетний малюнок, на основі якого потрібно скласти задачу. При цьому треба визначити умову, запитання та відповідь. За неправильні відповіді діти отримують штрафні очки. Хто їх найбільше набрав, той стає Неумійком.

Для першокласників. Гра ускладнюється. Діти сідають за “круглий” стіл. Кожній дитині роздається по одній будь-якій сюжетній картинці, за якою потрібно записати умову, запитання і відповідь задачі. Потім вихователь забирає в дітей усі картинки і кладе на середину столу.

Кожна дитина у визначеному порядку по черзі читає записані нею умову, запитання і відповідь задачі, а решта дітей намагаються якнайшвидше відшукати саме ту картинку, про яку читається задача. Хто перший знайшов, той залишає у себе малюнок. Малюк, який неправильно записав умову, запитання і відповідь задачі за картинкою, отримує штрафне очко – “хмаринку”. По закінченню підводяться підсумки гри: хто найбільше назбирав картинок (Знавець) та штрафних очок-“хмаринок” (Неумійко).

### 17. “Мозаїка з країни Математики”

Мета: формувати вміння дітей порівнювати ціле й частини, знаходити частину від цілого; називати попереднє і наступне числа до будь-якого у межах 10. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні порівнювати ціле й частини, знаходити частину від цілого; називати попереднє і наступне числа до будь-якого у межах 20.

Матеріал: картинки-мозаїки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед кожною дитиною на столі розкладається мозаїка: розрізана на декілька частин (від 2 до 10) картинка. Вся мозаїка розміщена в перевернутому вигляді: зображенням донизу. На кожній частині мозаїки зображена цифра (від 1 до 9) та число 10. Вихователь промовляє: “Наступне число після ..., або попереднє число ...”, й називає так кожне число. Діти самостійно повинні визначити це число й перевернути його на своїй мозаїці догори зображенням. Дорослий повинен слідкувати, щоб діти перевертали частини картинки тільки тоді, коли дозволено. Виграє той, у кого на кінець гри будуть перевернуті зображенням догори всі частини малюнка, з яких утворюється зображення. Гра ускладнюється хаотичним розміщенням цифр на звороті.

Для першокласників. Картинка розрізається на двадцять частин. Учитель ускладнює гру, вказуючи тільки дві координати: номери рядка та стовпчика, в перетині яких знаходиться відповідна частина картинки.

### 18. “У хатинці виразів”

Мета: вправляти дітей у вмінні складати приклади у межах кожного числа, визначати компоненти додавання і віднімання. Ускладнення дидактичної мети: закріпити вміння дітей складати, розв’язувати та читати по-різному вирази із словами: плюс, додати, мінус, відняти, збільшити на, зменшити на, знайти суму, знайти різницю.

Матеріал: обручі, цифри, знаки “+”, “-“, “=”.

Хід гри. Для старших дошкільників. В обручах на підлозі розміщуються зображені на папері вирази на додавання і віднімання в межах 10. У кожному виразі є один пропущений компонент: доданок, сума, зменшуване, від’ємник чи різниця. Виразів повинно бути стільки, скільки дітей. Дітям роздається по одній цифрі. Вихователем повинно бути заздалегідь продумано, куди кожний малюк стане.

На слова вихователя: “Нумо у будиночки!”, кожна дитина повинна відшукати своє місце в одному з виразів (стати у пустий обруч, де у виразі пропущена та цифра, яка є в дитини).

Вихователь промовляє: “Стук, стук, стук, хто живе у цих хатинках?”. Діти по черзі називають той компонент виразу, на місці якого вони стоять (перший доданок, другий доданок, сума, зменшуване, від’ємник, різниця). Якщо дитина помиляється, вихователь говорить: “Ні, в цьому будиночку повинен жити ..., а

ти тут не живеш.” Вихователь забирає дитину в полон. Гра продовжується. Виграють ті, хто правильно називав компоненти виразів.

Для першокласників. Вирази будуються у відповідності з додаванням та відніманням у межах 20. Учні називають усі компоненти виразу, в якому “знаходяться”, використовуючи різні назви: плюс, додати, мінус, відняти, збільшити на, зменшити на, знайти суму, знайти різницю...

### **19. “Геометричний конструктор”**

Мета: закріпити вміння дітей ділити геометричні фігури на 2, 3 і 4 частини, знаходити частину від цілого. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні ділити геометричні фігури на 5, 10 частин, знаходити частину від цілого.

Матеріал: геометричні фігури та конструктор: геометричні фігури, розрізані на декілька частин.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сидять за круглим столом. У кожного з них лежить картка-зразок із однією зображеною геометричною фігурою: квадратом, трикутником, чотирикутником, овалом, трапецією, колом, ромбом, п'ятикутником чи прямокутником. Посередині стола лежать частини цих геометричних фігур. Кожна дитина повинна відібрати ті частини, з яких можна скласти саме її геометричну фігуру. Хто склав першим свою геометричну фігуру, той отримує очко. Хто набрав найбільше очок, той і виграв.

Для першокласників. Кількість геометричних фігур зростає: шестикутник, восьмикутник. Куб, циліндр та їх частини виготовляються з паперу, пінопласту, поролону тощо. Учні отримують два завдання: скласти з частин геометричну фігуру та поділити її на потрібну кількість частин: п'ять, шість, вісім, десять. Гра також ускладнюється завданням – знайти одну частину від цілого, дві частини тощо.

### **20. “Цифровий конструктор”**

Мета: вправляти дітей у вмінні розрізняти та називати цифри, помічати характерні особливості їх написання. Закріплювати назви цифр та їх послідовність у числовому ряді. Ускладнення дидактичної мети: продовжувати вправляти дітей у вмінні розрізняти цифри (від 0 до 9) та числа у межах 10-20, помічати характерні особливості їх написання. Закріплювати назви цифр та чисел, їх послідовність у числовому ряду.

Матеріал: цифри, числа та елементи їх зображення.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дитині пропонується скласти цифровий конструктор (із розрізаних зображень цифр). Малюк повинен скласти з частин усі цифри від 0 до 9 та число 10.

Для першокласників. Кількість чисел збільшується з 10 до 20. Гра ускладнюється складанням чисел до 100.

## 21. “Годиннику, розкажи”

Мета: вправляти вміння дітей визначати час за допомогою годинника. Закріпити поняття “доба” “півдоби”. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей визначати час за годинником, використовуючи поняття “чверть доби” .

Матеріал: настінний годинник.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у коло. Вихователь показує на годиннику стрілками час, а діти по черзі розповідають, що вони роблять саме в цей час – уранці чи ввечері (о 7 ранку – прокидаються, з 8 години ранку до 5(6) години вечора знаходяться в дошкільному закладі, з 6 до 8 години вечора граються вдома, о 21 годині вечора лягають спати, з 21 години вечора до 7 години ранку – сплять...). Гра ускладнюється врахуванням дітьми днів тижня. Діти, які не правильно відповіли або неправильно визначили час, отримують штрафне очко. Виграють ті, які мають найменше штрафних очок.

Для першокласників. Діти визначають час на годиннику, відповідно до програми для першого класу: (чверть на ..., без чверті, пів на ..., за п’ять хвилин до ..., десять хвилин на ...). Учні повинні розповісти, чим вони займаються в цей час, або визначити, який урок іде у відповідний час.

## 22. “Я – тобі, ти – мені”

Мета: вдосконалювати вміння дітей визначати словом параметри величин, поняття та відношення між ними, добирати синоніми. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні підсилювати словом якості предметів, орієнтуватися у просторі, добирати антоніми до величинних параметрів.

Матеріал: м’яч.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають обличчям у коло. Вихователь, кидаючи по черзі кожній дитині м’яч, називає параметр величини, а дитина, яка упіймала м’яч, повинна назвати протилежне значення цього параметра (довгий – короткий, товстий – тонкий, високий – низький, широкий – вузький, глибокий – мілкий, далеко – близько, важкий – легкий, швидкий – повільний, більший – менший, рано – пізно). Ускладнення:

1. Рано – раніше, пізно – пізніше, далеко – далі, близько – ближче, швидко – швидше, повільно – повільніше, мілко – мілкіше, тонкий – тонший, вузький – вузьчий, низький – нижчий і т. д;

2. Великий – найбільший, маленький – найменший, довгий – найдовший, короткий – найкоротший, широкий – найширший, глибокий – найглибший, пізно – найпізніше, рано – найраніше, швидкий – найшвидший, повільний – найповільніший, важкий – найважчий, легкий – найлегший тощо.

Для першокласників. Учні, разом із протилежною назвою параметра предмета, визначають параметр однакової величини (довший – коротший – однакової довжини, ширший – вузький – однакової ширини, товщий – тонший – однакової товщини, вищий – нижчий – однакової висоти, глибший – мілкіший –

однакової глибини тощо). Ускладнення: найтонший – найширший – однакової товщини, найдовший – найкоротший – однакової довжини і т. д.

### 23. “Де?”

Мета: вдосконалювати вміння дітей визначати словом параметри величин та просторові відношення між предметами, правильно узгоджувати прийменники та прислівники зі словами. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні визначати словом параметри величин, правильно узгоджувати важкі граматичні форми у вигляді словосполучень, які визначають просторові відношення предметів.

Матеріал: м'яч.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра аналогічна попередній. Вихователь називає прийменники, прислівники, які визначають розміщення предметів, а дитина повинна назвати будь-який предмет, правильно узгодивши його з названим словом: над ..., під ..., на ..., за ..., усередині ..., в ..., збоку ..., зліва ..., поруч ..., справа ..., зверху ..., знизу ..., поблизу ..., перед ... тощо.

Для першокласників. Учні змагаються у підборі важких граматичних форм – словосполучень, які визначають просторові відношення: навколо ..., навкруги ..., недалеко ..., між ..., поруч ..., поза ... тощо.

### 24. “Розмісти”

Мета: вдосконалювати навички дітей порівнювати розміри предметів “на око” й будувати за цим параметром серіаційний ряд. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей порівнювати розміри предметів “на око”; будувати серіаційний ряд за трьома параметрами: величиною, формою, кольором.

Матеріал: геометричні фігури різних розмірів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині дається 10 геометричних фігур одного типу, але різних за розміром. За певний проміжок часу дітям пропонується скласти фігури в ряд мірою збільшення їх розміру.

Для першокласників. Учні отримують по кілька видів геометричних фігур, кількість яких із 10 зростає до 20. Діти повинні збудувати серіаційний ряд за величиною, формою і кольором.

### 25. “Орнамент”

Мета: вдосконалювати навички написання фігур, елементів цифр. Розвивати дрібні м'язи кисті руки, вміння тримати олівець. Вправляти дітей у вмінні списувати зображені орнаменти, орієнтуватися на аркуші паперу. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння учнів орієнтуватися на аркуші паперу, зображати елементи цифр та геометричних фігур, правильно відтворювати розміщення предметів на аркуші паперу.

Матеріал: аркуші паперу, зображені орнаменти, олівці.

Хід гри. Кожній дитині дається аркуш паперу, на якому зображено комбінацію будь-яких графічних елементів (орнамент). Малюки отримують різні орнаменти, які мають багато відмінностей. Дитині пропонується продовжити написання узору, а потім зобразити його на окремому аркуші. Після цього всі зображені орнаменти змішуються і викладаються на столі. Кожна дитина повинна якнайшвидше віднайти ті орнаменти, які зображувала вона сама. Хто знайшов останній – той програв.

Для першокласників. Діти отримують узори, які містять ускладнення у просторовому розміщенні предметів.

Дітям пропонується почати узор, завершення зображення якого подано:

## **26. “Не зволікай”**

Мета: закріпити у пам'яті нумерацію та послідовність чисел від 1 до 10, вміння розпізнавати геометричні фігури: круг, трикутник, чотирикутник, прямокутник. Розвивати вміння визначати наступне та попереднє числа. Розвивати мислення дітей. Виховувати почуття відповідальності, дружелюбності. Активізувати словниковий запас: назви чисел від 1 до 10, назви геометричних фігур. Ускладнення дидактичної мети: закріпити нумерацію та послідовність чисел від 1 до 20, вміння розпізнавати геометричні фігури: шестикутник, пряму, ламану, криву, промінь, відрізок; визначати наступне та попереднє числа.

Матеріал: картинки-трафарети, геометричні фігури із зображеними цифрами.

Хід гри. Для старших дошкільників. Гра проводиться у вигляді змагання двох команд. Перед кожною командою на дошці прикріплюється картина-трафарет, на якій відсутні частини у вигляді геометричних фігур. Учасникам обох команд роздаються геометричні фігури із зображеними цифрами. Ці фігури є деталями картинок.

Діти повинні здогадатися, яке число називає вихователь: “Наступне число до числа 9”; “Число, яке передує числу 6” і т. д. Діти з обох команд, у яких є такі числа (10, 5...), виходять до дошки і прикріплюють їх до картинки на відповідні місця. Кожна дитина відшукує необхідну геометричну фігуру. Перемагає та команда, яка швидше збере картинку.

Для першокласників. Кількість геометричних фігур зростає до 20. До геометричних фігур додаються шестикутник, куб, циліндр.

## **27. “Поміркуй”**

Мета: вправляти вміння дітей порівнювати числа, використовуючи знаки  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Розвивати мислення. Виховувати посидючість. Активізувати словник: назви чисел від 1 до 10, назви геометричних фігур, поняття: менше, більше, порівну, стільки само. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей порівнювати числа в межах 20, позначати кількість відповідними

цифрами, використовувати знаки рівності, встановлювати рівність із нерівності, позначаючи різницю необхідною цифрою.

Матеріал: геометричні фігури, цифри від 0 до 9, знаки  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині дається різна кількість двох типів геометричних фігур (наприклад, 9 трикутників, 7 квадратів), а також цифри від 0 до 9, знаки  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Діти рахують кількість геометричних фігур, позначають відповідними цифрами і порівнюють, ставлячи знаки  $>$ ,  $<$ ,  $=$ . Хто правильно позначив кількість фігур цифрами та встановив рівність, той отримує очко. Гра повторюється. Хто найбільше набрав очок, той і виграв.

Для першокласників. Кількість геометричних фігур зростає до 20. Діти повинні визначити, на скільки більше чи на скільки менше тих чи інших фігур, позначивши цю різницю відповідною цифрою.

## Додаток В–3

### Ігри, спрямовані на розвиток мовлення дітей

#### 1. “Протилежність”

Мета: вчити дітей добирати антоніми, розширювати словниковий запас. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей добирати антоніми до слів, що є різними частинами мови.

Матеріал: зображена на цупкому картоні “хмаринка”, усний набір слів-антонімів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у коло, обличчям усередину. Вихователь дає у руки дітям зображену на цупкому картоні “хмаринку”, яку діти передають один одному по колу. Кожній дитині, у руки якої передано “хмаринку”, вихователь називає слово, до якого дитина повинна підібрати антонім. Якщо протилежне за значенням слово було правильно підібрано, “хмаринка” переходить до наступної дитини. Якщо хтось із малюків не зміг підібрати антонім до слова, яке назвав вихователь, “хмаринка” залишається у нього до кінця гри й ставиться на підлогу позаду дитини. Вихователь бере другу “хмаринку” й передає її наступній дитині. Гра продовжується. Програє та дитина, яка збрала найбільшу кількість “хмаринок”.

Перелік пропонованих слів: молодий – старий, їстівний – отруйний, великий – малий, білий – чорний, холодний – жаркий, мокрий – сухий, день – ніч, початок – кінець, горе – щастя, правда – брехня, світлий – темний, друг – ворог, предок – нащадок, працьовитий – ледачий, щедрий – скупий, сонячний – хмарний, високий – низький, широкий – вузький тощо.

Для першокласників. Перемога – поразка, гострий – тупий, темрява – світло, далекий – близький, спереду – ззаду, нагрівати – охолоджувати, усі – ніхто, південь – північ, під – над, черствий – свіжий, рідкий – густий, зустріч –

розлука, знизу – зверху, дикий – свійський, огида – приємність, взяти – віддати, знайти – загубити, ранок – вечір, усякий – ніякий тощо.

## 2. “Різні слова – схожі речі”

Мета: розширювати запас синонімічних слів, удосконалювати вміння щодо правильного їх вживання. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей добирати до слів синонімічний ряд, визначати стрижневе слово.

Матеріал: зображена на цупкому картоні “хмаринка”, усний набір слів-синонімів.

Хід гри. Гра ідентична попередній (ігри №4-№9). Для старших дошкільників: теплий (жаркий, спекотний), холодний (морозний, крижаний), мокрий (вологий), молодий (юний, малий), великий (громіздкий, здоровий), горе (кривда, нещастя), правдивий (чесний, щирий), друг (товариш, побратим), працьовитий (працелюбний, роботящий, трудівник), ворог (недруг), кажуть (говорять, розказують, балакають, теревенять, розповідають, мовлять, бурмочуть, бубонять, шепчуть, базікають, белькочуть); синій (блакитний, голубий); хороший (гарний, красивий, вродливий, миловидний, чудовий, гожий, чарівний) тощо.

Для першокласників. Учні повинні пояснити відмінності у значенні згаданих синонімів від значення стрижневого слова: сміливий (хоробрий, відважний, безстрашний, доблесний, героїчний); тихий (неголосний, слабкий, приглушений, ледве чутний); любити (кохати, симпатизувати, бути у захваті); будинок (хата, землянка, житло, квартира, дім); темний (чорний, непроглядний); важко (нелегко, тяжко); плакати (ридати, рюмсати, голосити, тужити, хлипати, пхикати); огорожа (паркан, тин, частокіл, брама); час (мить, момент); кордон (границя, рубіж) тощо.

## 3. “Батько й діти”

Мета: закріплювати та розширювати запас узагальнюючих слів, уміння підбирати до групи предметів узагальнююче слово першого порядку. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні узагальнювати словом предмети, абстрактні поняття.

Матеріал: зображена на цупкому картоні “хмаринка”; набір слів, до яких слід підібрати узагальнюючі слова.

Хід гри. Гра ідентична попередній. Вихователь називає кожній дитині слова, до яких малюк повинен підібрати узагальнююче слово.

Для старших дошкільників.

Квіти, дерева, кущі – ... (рослини); вовк, лисиця, корова, собака – ... (тварини); сом, карась, щука, акула, короп, товстолоб – ... (риби); троянда, тюльпан, підсніжник, айстра, піон, чорнобривець – ... (квіти); хліб, борщ, каша, картопля, пиріжки – ... (їжа); Київ, Одеса, Харків, Умань, Дніпропетровськ – ... (міста); три, один, вісім, десять – ... (цифри); чорний, червоний, зелений, синій – ... (кольори); трикутник, овал, ромб, квадрат – ... (геометричні фігури); лялька,



м'ячик, лото – ... (іграшки); ворона, грак, голуб, соловей – ... (птахи) і т. д. Гра урізноманітнюється тим, що вихователь називає узагальнюючі назви, до яких діти підбирають відповідні слова.

Для першокласників. Жито, пшениця, ячмінь, жито – ... (зернові культури); морква, буряк, картопля, редиска – ... (овочі); сатин, шовк, ситець, льон – ... (тканини); глина, камінь, цемент, пісок – ... (будівельні матеріали); вугілля, нафта, газ – ... (корисні копалини); валідол, валер'янка, анальгін – ... (ліки); Дністер, Дніпро, Світязь, Єнісей, Кам'янка – ... (річки); українці, англійці, китайці, росіяни – ... (національності); грип, ангіна, нежить – ... (хвороби); лікар, хлібороб, учитель, продавець – ... (професії) тощо.

#### 4. “Схожі слова – різні речі”

Мета: вдосконалювати вміння дітей вживати багатозначні слова, розрізняти пряме й переносне значення. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні вживати омоніми та монограми, розуміти та пояснювати їх значення.

Матеріал: зображена на цупкому папері “хмаринка”, усний набір багатозначних слів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Хід гри аналогічний до попередніх ігор. Вихователь називає кожній дитині будь-яке багатозначне слово, з яким малюк повинен скласти словосполучення чи речення. Дитина повинна пояснити, у якому значенні вжите багатозначне слово: у прямому чи переносному. Багатозначні слова: голова (частина тіла, мозок, начальник, хліб – усьому голова); грім (гуркіт, звуковий супровід електричного розряду на небі); золотий (сонце, руки, волосся, перстень); ніс (людини, судна); крила (птаха, літака), спинка (стілця, дитини) тощо. Гра урізноманітнюється називанням вихователем омонімів – слів, які мають однаковий звуковий склад, але різне значення: кує (зозуля, коваль), коса (дівчини, в морі, знаряддя для косіння трави), ключ (у небі, до замка), місяць (року, на небі), садок (для мальків, вишневий, дитячий), мила (красива, щось робила – (від мити)) тощо.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що діти самостійно придумують багатозначні слова, омоніми, монограми, пояснюючи їхнє значення.

Багатозначні слова: двірник (людина, в автомобілі); хвіст (собаки, комети), йде (людина, годинник, дощ, торгівля); пливуть (човни, люди, хмари); гострий (форма предмета, розум, зір); плаче (дитина, верба); одягається (людина, дерево); співає (співак, діброва); біжить (спортсмен, струмок); палахкотять (вогні, зорі) і т. д.

Омоніми: Роман (ім'я, художній твір); мул (на дні річки, тварина); мати (ненька, дієслово); око (зір, міра виміру); бал (свято, оцінка).

Омограми, які різняться наголосом: замок (будинок) – замок (від дверей); білизна (постіль) – білизна (відбілювач для прання), приклад (зразок) – приклад

(у гвинтівці), мука (страждання) – мука (борошно), обід (колеса) – обід (їжа) тощо.

### 5. “Складемо слово”

Мета: вчити дітей вживати складноскорочені слова та слова, які утворені основоскладанням. Ускладнення дидактичної мети: вчити дітей розуміти значення складноскорочених та утворених основоскладанням слів. Удосконалювати вміння правильно їх вживати.

Матеріал: зображена на цупкому папері “хмаринка”, усний набір складноскорочених та утворених основоскладанням слів.

Хід гри. Вихователь кожній дитині по черзі називає складноскорочені та утворені основоскладанням слова. Малюк повинен визначити, з яких слів утворене назване дорослим слово.

Для старших дошкільників. Універсам, універмаг, райлікарня, держконтроль, зорепад, кінотеатр, зоомагазин, інжпроект, ветаптека, сантехнік, молокозавод, хлібопекарня, дитсадок, дитбудинок, фотогазета, лісостеп, самохід, п'ятихвилинка, шишкоягода, кіномережа, домогосподарка, снігопад тощо.

Для першокласників. Учні розшифровують структуру поданих слів: юннат, санінспектор, колгосп, радіомаяк, лісопарк, залізобетон, далекосхідний, м'ясорубка, соломорізка, виноробний, машинобудівник, двокрапка, самописка, холоднокровний, теплопередача тощо.

### 6. “Слово до слова”

Мета: вчити дітей добирати прикметники та дієслова до іменників; іменники до прикметників та дієслів; прислівники до дієслів; дієслова до прислівників; утворювати словосполучення та використовувати їх під час мовлення. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей складати складні словосполучення із прикметників, іменників та дієслів.

Матеріал: зображена на цупкому папері “хмаринка”, усний набір слів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь кожній дитині по черзі називає два слова, які малюк повинен перетворити у словосполучення. Слова повинні бути між собою неузгодженими у відмінку, часі, числі. Пропоновані слова: іграшки, меблі (іграшкові меблі); казка, будинок (казковий будинок); сірий, коти (сірий кіт); похмуро, день (похмурий день); мама, йти (йде мама); їсти, дівчинка (дівчинка їсть); гратися, хлопчика (хлопчик грається); жарт, веселі (веселі жарти); дощ, йти (іде дощ); гопак, танець (танцювати гопак), лежить, спить (лягати спати); борщу готується (готувати борщ) тощо.

Для першокласників. Пропоновані слова: складання, іграшки, меблі (складати іграшкові меблі); життя, казка, будинок (жити в казковому будинку); вмиватися, сірий, коти (сірий кіт вмивається); двір, похмуро, день (надворі похмурий день); магазин, мама, йти (мама йде у магазин); ласощі, їсти, дівчинка (дівчинка їсть ласощі); футбол, гратися, хлопчика (хлопчик грається у

футбол); слухати, жарт, веселі (слухати веселі жарти); дощ, іти, сьогодні (сьогодні іде дощ); пара, гопак, танець (танцювати в парі гопак), лежить, спить, вечір (лягати ввечері спати); борщу, готується, смачно (готувати смачний борщ) тощо.

### **7. “Продовж розповідь”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей складати розповідь за картиною. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні складати сюжетно-описові оповідання; помічати неточності у розповідях товаришів.

Матеріал: сюжетні картинки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дітьми розміщуються картинки з певними сюжетами. Кожна дитина по черзі придумує розповідь (10–15 речень) за одним зображеним сюжетом, взятим на вибір. Діти разом визначають, яку картинку описував малюк. Гра продовжується.

Для першокласників. Кількість картинок зростає. Кожен учень до своєї розповіді придумує заголовок.

### **8. “Розповідь-плутанина”**

Мета: розвивати вміння дітей складати небилиці, помічати неточності у розповідях інших дітей. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей складати небилиці, придумувати заголовки до розповідей; доповнювати чужу розповідь.

Матеріал: стільці.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти за уявою складають розповідь-плутанину: зміст речень не повинен відповідати дійсності. Кожна дитина по черзі продовжує розповідь попереднього малюка. По закінченню складання розповіді (10–15 речень) діти аналізують, що вони наплутали, і виправляють помилки.

Для першокласників. Кількість речень зростає до 20. Кожна дитина по черзі доповнює розповідь іншої, а потім до придуманої небилиці першокласники складають заголовки.

### **9. “Світлиця”**

Мета: збагачувати знання дітей фразеологічними виразами. Вчити складати порівняння, використовуючи сполучники мов, немов, наче, як, ніби, адже; розуміти слова з переносним значенням, зокрема метафори. Ускладнення дидактичної мети: розширювати знання дітей фразеологічними виразами, порівняннями з художніх творів та народної творчості, вправляти у вмінні пояснювати їх значення.

Матеріал: м'яч.

Хід гри. Діти стають у коло спиною всередину. Навколо кола, на деякій відстані від дітей, розміщені стільчики. Кількість стільців повинна бути на один меншою, ніж кількість дітей.

Вихователь по черзі кожній дитині промовляє фразеологічний вираз, порівняння чи слово з переносним значенням. Дитина повинна замінити названий вислів синонімом.

Діти, які виконали завдання, повертаються в коло обличчям. Гра ускладнюється тим, що вихователь пропонує кожній дитині скласти речення зі сполучниками (мов, немов, наче, як, ніби, адже) чи словом, яке може вживатися в прямому і в переносному значеннях. Для цього дорослий промовляє початок виразу, а діти складають його продовження, використовуючи означені сполучники. Діти, які правильно виконали завдання вихователя, сідають на стільчик. Програє той малюк, якому стільчика не вистачило.

Для старших дошкільників.

Слова з переносним значенням:

*Іти (йти): сніг, людина, час, зима, дощ...*

*Голова: людини, соняшника, колгоспу, хліба, худоби...*

*Легкий: хліб, мішок, рука...*

*Грім: гуркіт, тріск, звуковий супровід електричного розряду в атмосфері...*

Фразеологічні вирази:

*Тріщить мороз;*

*Сердитий вітер;*

*Реве, стогне завірюха;*

*Лле як з відра;*

*Аж за вухами лящить;*

*Клювати носом;*

*Дивитися крізь пальці;*

*Накивати п'ятами;*

*Дати драла;*

Порівняння:

*Воли, як соколи;*

*Вівця, як клубок;*

*Жито, як золото;*

*Колоски, наче перемиті;*

*Сіно, як шовк;*

*Собака, як вовк;*

*Хата, мов двір;*

*Зробив, як майстер;*

*Вода чиста, мов сльоза.*

Для першокласників. Учні самі складають речення зі сполучниками мов, немов, наче, як, ніби, адже, а також пояснюють значення усіх виразів.

Метафори:

*Золотий: колос, руки, перстень, сонце, риба, волосся...*

*Ніс: людини, корабля, черевики...*

*Двірник: професія, в автомобілі...*

*Крила: птаха, літака, щастя...*

*Чорна: фарба, заздрість, сукня, колір...*

Фразеологічні вирази:

*Піймати облизня;*

*У страху великі очі;*

*Бути не в своїй тарілці;*

*Де тонко, там і рветься;*

*Заварити кашу;*

*Ні пари з уст;*

*Вусом не повести;*

*Бити байдики;*

*Варити воду;*

*Сім п'ятниць на тиждень;*

*Як сніг на голову.*

Порівняння:

*Ото господиня, що й на воротях тісто;*

*Такий з нього господар, як з верби кілок;*

*Дах дірявий, як решето;*

*Вихор аж землю рве;*

*Вогонь, як скажений;*

*Робить, як змерзле горить;*

*Земля м'яка, як пух;*

*Лід, як скло;*

*Сипле сніг, як з рукава.*

## **10. “Римування-фантазування”**

Мета: вчити дітей підбирати до слів рими, розуміти причини й способи їх утворення. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні складати римовані словосполучення. Націлювати на розуміння причин створення римованих виразів.

Матеріал: усний набір слів, до яких слід підібрати рими.

Хід гри. Діти вільно переміщуються по кімнаті. Вихователь називає будь-яке слово, до якого слід підібрати риму. Діти, які підібрали потрібне слово, стають з вихователем у коло “Поетів”, тримаючись за руки. Малюки, які неправильно підібрали слова, утворюють інше коло – “Навпаки”, стоячи спиною всередину. Будь-хто з кола “Поетів” називає наступне слово, до якого слід підібрати рими. Діти змагаються, чиє коло стане більшим. Гра триває доти, доки в одному з кіл не залишиться жодного гравця.

Для старших дошкільників.

*Золотистий, голосистий, зеленолистий, червонолистий...*

*Шити, пити, жити, лити, мити, бити, рити, носити, полити...*

*Гарненький, маленький, синенький...*

*Хатинка, хмаринка, Маринка, торбинка...*

*Зустрічав, малював, бував, зривав, охороняв, байдикував...*

*Був, забув, сполоснув, обгорнув, натиснув, ущипнув, розгорнув...*

Для першокласників. Гра ускладнюється завданням, за яким учні із пропонованих римованих слів складають невеликі вірші. Наприклад: пропоновані слова “діти”, “квіти”:

*“Біля лугу бігли діти,  
А на ньому квітли квіти...”  
“У долині грались діти  
і зібрали гарні квіти...” тощо*

Пропоновані слова:

*Квіти, діти...  
Гойдає, зустрічає, відпочиває, навчає...  
Олівець, молодець, вірець, борець...  
Воля, квасоля, бараболя, доля...  
Сміх, всіх, гріх, стріх...  
Сім'я, ім'я...  
Стрічка, свічка, нічка...  
Колосся, волосся...  
Коси, роси...  
Чує, лютує, готує, мудрує, жартує...*

### **11. “Приголосний, голосний?”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей розрізняти приголосні та голосні звуки, тверді й м'які приголосні, позначати їх відповідними фішками. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні здійснювати звуковий розбір слів, позначати звуки відповідними фішками.

Матеріал: фішки для звукового розбору слів, зображені букви.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають на стільчики обличчям один до одного. Стільці слід розмістити у вигляді кола. Кожній дитині роздаються 10 зображених букв, які позначають голосні та тверді приголосні звуки. Кожен звук підкреслено умовним позначенням: голосний звук, твердий приголосний. Діти повинні згрупувати голосні й приголосні звуки. Згрупувавши, малюки визначають, яких звуків більше.

Наступне завдання полягає в тому, що діти, міняючись один з одним зображеними буквами, повинні зібрати голосні чи тільки приголосні звуки. На слова вихователя “Починаємо обмін”, кожна дитина бере в себе букву, яку хоче замінити, перевертає її зображенням донизу та обмінює на іншу. Вихователь слідкує, щоб кожна дитина здійснила обмін.

Малюк, який зібрав букви, що позначають тільки голосні чи тільки приголосні звуки, повідомляє про це і виходить із гри. Програють ті малюки, які не змогли правильно відібрати необхідні букви.

Гра ускладнюється складанням звуків, що позначають тверді та м'які (“й” та які вжито з “ь”, “і”, “я”, “ю”), глухі, дзвінкі, парні чи непарні приголосні. Гра

ускладнюється відмінностями у зображенні умовних позначень приголосних (м'яких, твердих) та голосних звуків.

Для першокласників. Учні збирають також букви, які позначають пом'якшений приголосний звук.

### **12. “Який ти, звуку?”**

Мета: продовжувати ознайомлювати дітей з буквами як знаками для позначення звуків, закріплювати їх алфавітні назви. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні користуватися зображеннями букв під час складання слів, словосполучень та речень.

Матеріал: зображені букви, обручі, штрафні очки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині роздають по одній зображеній літері. Зображення можна одягати у вигляді масок. Вихователь називає будь-яке слово, яке діти повинні скласти із розданих їм букв. Для кращої організації гри малюки стають у заздалегідь розміщені на підлозі обручі. Кількість обручів повинна дорівнювати кількості літер у словах.

На слова вихователя “Букви, біжіть у слово!” кожна дитина повинна стати на відповідне місце. Кожен малюк по черзі називає ту букву, на місці якої він стоїть, а також звук, який буква позначає. Кожному гравцю, який став не на своє місце чи помилився у визначенні літери, дається штрафне очко.

Для першокласників. Гра ускладнюється шиккуванням дітей у слова по складах. Після слів вихователя: “Букви, станьте в слово по складах”, учасники гри повинні стати в обручі, взявшись за руки так, як поділяється слово на склади. Наприклад, слово “малина”: діти, які мають літери [м] і [а] – повинні взятися за руки, як і учасники гри з літерами [л] і [и] та [н] і [а].

Гра ускладнюється шиккуванням дітей у словосполучення та речення, які малюки придумують самі.

### **13. “Хто в слові живе?”**

Мета: розвивати вміння дітей робити звуко-літерний аналіз слів, позначати умовними позначками звуку, розрізняти приголосні (тверді й м'які) та голосні звуки, визначати кількість букв і звуків у словах. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні здійснювати звуко-літерний аналіз слів, визначати пом'якшений приголосний; позначати звуки відповідними фішками.

Матеріал: зображені слова, годинник, умовні позначення звуків, бали.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині дається зображене слово, типу: жук, мак, рак, сом, лом, мул, бак, гак, раб, пар, дар, мур, зуб, бук, рух, тин, син, сон, лор, лак, шум, вус, чиж та фішки з умовними позначеннями приголосних та голосних звуків. Перед дітьми розміщується годинник. Пропонується за певний час (залежно від умінь дітей) зробити звуко-літерний аналіз слова, позначивши звуки умовно. Хто впорався вчасно та правильно – отримує очко.

Діти обмінюються зображеними словами, і гра повторюється. Виграє той, хто набрав найбільшу кількість очок. Гра ускладнюється через додавання слів, у яких необхідно позначити м'який приголосний: рій, сіль, тінь, ніч, ніс, день, пень, лінь, рань, дань, лань, дім, зір, рік, рів, гай, даль, сік тощо.

Гра також ускладнюється додаванням слів типу: жаба, мило, клоун, радіо, стіл, слон, міст, парк, качка, лампа, рама, мало, мама, тато, риба, мила, гра, крок, дріт, різка, олень, торба, дірка, пара, гудзик, дзига, жолудь, діжка, цілий тощо.

Для першокласників.

Гра ускладнюється завданням визначити пом'якшений приголосний. Пропоновані слова: міць, мідь, кінь, кіт, ріпа, піч, віл, віз, вік, кір, мій, біль, бій, відео, ананас, сосна, кошеня, рослина, щітка, щетина, щодня, щовечора, дзига, джміль, бджола, дзеркало, шука, щирій, щедрівка, щастя, дощ, щогла, джерело, родзинка, дзвоники, п'ять, дев'ять, в'язка, сім'я, дерев'яний, бур'ян, пір'їна, м'який, солов'ї, тракторист, карнавал, пташенятко, мишенятко тощо.

#### **14. “Подружимося з наголосом”**

Мета: відпрацювати вміння дітей визначати наголошені склади в словах, правильно наголошувати слова у різних формах. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні правильно визначати та інтонувати наголошені склади, складати словосполучення та речення.

Матеріал: букви, шапочка, свисток, штрафні очки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти поділяються на команди. Команди отримують зображені на окремих аркушах паперу літери та шапочки-наголоси. Кожна команда придумує собі слово, у якому кількість букв збігається з кількістю учасників команди.

Після свистка вихователя малюки вибирають необхідну літеру та стають, утворивши слово. Діти визначають, який склад є наголошеним, а малюк, який стоїть на місці голосного звука наголошеного складу, одягає шапочку-наголос. Гравці, які позначають букви одного складу, повинні взятися за руки. Кожна дитина називає букву, на місці якої стоїть. Хто неправильно визначив, отримує штрафне очко. Якщо кількість складів або наголос у слові визначені неправильно, всі учасники команди отримують ще по одному штрафному очку. Виграє та команда, яка набрала найменшу кількість штрафних очок.

Для першокласників. Гра ускладнюється шикунням дітей у словосполучення та речення. Одна з команд придумує слово і, відповідно до нього, шикуються. Інші команди по черзі повинні придумати слова, які б узгоджувалися з попередніми. Гра повторюється.

#### **15. “Фізкультура для язичка”**

Мета: вдосконалювати вимову всіх звуків рідної мови, шиплячих ж, ч, ш, звукосполучень шч; вправляти у повторенні за вихователем будь-яких поєднань глухих і дзвінких приголосних. Ускладнення дидактичної мети: вправляти



дітей у вимові всіх звуків рідної мови, визначати їх наявність та звучання в різних словах.

Матеріал: набір звуків.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають у коло разом із вихователем. Вихователь промовляє звуки, які діти слідом за ним по черзі повинні відтворити. Вимова звуків, яка складає певні труднощі для дітей, детально пояснюється вихователем.

Для першокласників. Учні по черзі промовляють слова, які повторюються кожною дитиною. Хто неправильно вимовив якийсь звук, повинен придумати п'ять слів, у яких є цей звук.

### **16. “Познайомимо слова”**

Мета: вдосконалювати навички дітей вживати слова, які становлять складні граматичні форми – невідмінювані іменники, дієслівні форми, прислівники, порядкові числівники; утворювати з ними словосполучення. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні складати речення з важкими граматичними формами: невідмінюваними іменниками, дієслівними формами, прислівниками, порядковими числівниками.

Матеріал: штрафні очки, усний набір слів.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь називає слова, які становлять важкі граматичні форми – невідмінювані іменники, дієслівні форми, прислівники, порядкові числівники. Діти по черзі повинні придумати слово, яке б із названим утворювало словосполучення. Малюки повинні дотримуватися граматичної правильності. За неправильну відповідь дитина отримує штрафне очко. Виграють ті, хто набрав їх найменше.

Пропоновані слова для дошкільників: піаніно, фортепіано, кіно, конференсьє, ательє, кенгуру, радіо, шосе, інтерв'ю, таксі, довкола, радісно, легко, завжди, трохи, добре, сумлінно, втрюх ..., щодня, вдень, вночі, завтра, тепер, завжди, взимку..., сюди, туди, вліво, вправо, навколо, всюди, скрізь, нікуди, водночас, щодуху і т. д.

Для першокласників. Учням пропонується із певними словами скласти речення: кашне, фойє, журі, авеню, ампула, бюро, тире, боа, резюме, маестро, шевальє, вкрай, здалеку, спроста, вручну, востаннє, здавна, довіку, вдосвіта, надвечір, удвох, утрюх..., вдруге, втретє, по-перше..., абиде, абикуди, навсидячки, досхочу, день за днем, по-товариськи, осьде, знатимеш, нестимеш тощо.

### **17. “Хто пішов, а хто прийшов?”**

Мета: вправляти дітей у вмінні граматично правильно вживати слова; відмінювати, дотримуючись чергування приголосних. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати навички дітей складати речення зі словами, при відмінюванні яких відбувається чергування приголосних.

Матеріал: очки, зображені букви.

Хід гри. Перед дітьми розкладаються зображені букви. Пропонується прослухати речення, одне слово в якому вжите неправильно (іменники вихователь промовляє в називному відмінку, дієслова – в неозначеній формі, прикметники – в чоловічому роді і т. д.). Дитина, прослухавши речення, повинна узгодити визначене слово з іншими словами так, щоб відбулося правильне чергування приголосних. Малюк вибирає дві букви: одна з яких – “пішла”, а інша – “прийшла”. За правильну відповідь дитина отримує очко-сонечко, яке кладе перед собою. У кінці гри малята разом із вихователем підраховують, у кого найбільше “сонечок”.

Для старших дошкільників. Книга (я прочитала багато цікавого в цій ...); рука (у своїй ... я тримаю олівець); лялька (своїй ... Маринка зшила нову сукню); писати (я ... в зошиті); казати (мама ..., що я ще маленький); долонька (в Іринки на ... розтанула сніжинка); кішка (сестричка відчинила ... двері); подушка (я сьогодні спатиму на новій ...); пташка (на прогулянці ми насипали в годівничку ... зерняток); хустка (бабуся в новій ...); одяг (узимку діти будуть одягнені в теплому ...); друг (у мене є багато ...) тощо.

Для першокласників. Діти самостійно складають із заданими словами речення, аналізуючи зміну букв. Гра урізноманітнюється завданням, згідно з яким учням пропонується змінити значення слів, змінивши одну букву: слон – сон, танк – так, банк – бак, грот – рот, рак – так тощо.

### 18. “Нові друзі”

Мета: вдосконалювати навички та вміння дітей правильно утворювати нові граматичні форми слів від іменників, дієслів за допомогою суфіксів, префіксів. Ускладнення дидактичної мети: вправляти учнів у вмінні утворювати нові граматичні форми за допомогою ступенів порівняння прикметників, учити вживати слова іншомовного походження.

Матеріал: очки, набірне полотно, зображені на папері слова.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь пропонує дітям знайти нових друзів для слів, утворивши нові граматичні форми. За допомогою:

- суфіксів: ліс (лісок, лісочок, лісник, лісовий); кіт (котик, коток, котище, котяра, коточок, котеня); рука (ручка, рученька, ручище); картопля (картопелька, картоплина); став (ставок, ставочок).

- префіксів: йти (прийти, вийти, зайти, одійти, увійти, перейти, відійти і т. д.);

- ступеня порівняння прикметників: довгий (довший, найдовший); гарний (кращий, найкращий, щонайкращий);

Усі слова вихователь викладає на набірному полотні. У кінці гри діти визначають, у якого слова найбільше “друзів”.

Для першокласників. Учні утворюють нові граматичні форми за допомогою:

- суфіксів: ріка (річка), сніг (сніжок), трава, квітка, виноград, цар, спів тощо;

- префіксів: найти (знайти), пити (випити), краса (прикраса), горб (пагорб);
- ступеня порівняння прикметників: широкий (ширший), високий (вищий), малий (менший), синій, щедрий;

Учням пропонується назвати якнайбільше друзів-сусідів (придумати будь-які іншомовні слова) до слів іншомовного походження:

- з німецької (майстер, штукатур, кран, кнопка, верстат, цех, клейстер, бутерброд, крендель, касир, штат, штраф, штаб, фланг, бинт, курорт, шприц, арфа, флейта);
- з французької (парламент, політика, костюм, жакет, блуза, кабінет, туалет, буфет, трюмо, абажур, пудра, вазелін, одеколон, гарнізон, шосе, рояль, романс);
- з англійської (піжама, светр, пудинг, клуб, чемпіон, спортсмен, футбол, бокс, хокей, старт, фініш, катер, яхта, танк, комбайн);
- з голландської (боцман, гавань, матрос, шлюпка, каюта);
- з італійської (арія, дует, концерт, піаніно, вермішель, бензин, паста);
- з іспанської (ананас, карамель) тощо.

### **19. “Ввічливість”**

Мета: вчити дітей культурі мовлення при спілкуванні з однолітками та дорослими, вести невимушені діалогічні розмови у різноманітних ситуаціях. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні вести невимушені діалоги, розвивати монологічне мовлення, вдосконалювати культуру мовлення.

Матеріал: стільці.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають на стільці, які розміщуються півколом. Малюки разом із вихователем придумують різноманітні сюжети, за змістом яких розподіляють ролі. У показі кожного сюжету діти повинні продемонструвати ввічливі звертання, обмін певними репліками, словами прощання. Пропоновані сюжети: “Магазин”, “Бібліотека”, “Лікарня”, “Автовокзал”, “Аптека”, “Школа”, “Фабрика”, “Зоопарк”, “Сім’я”, “Ательє”, “Театр”, “Кінотеатр”, “Цирк” тощо.

Для першокласників. Кількість учасників у кожній грі зростає. Учні, використовуючи ввічливі звертання, ведуть бесіди у формах діалогу та монологу.

### **20. “Кажу – кажеш”**

Мета: формувати вміння дітей, дотримуючись граматичних правил, перетворювати пряму мову в непряму, розповідь від першої особи – у розповідь від третьої особи. Ускладнення дидактичної мети: розвивати навички розрізняти теперішній, майбутній та минулий часи, використовуючи їх під час мовлення та перетворення прямої мови в непряму.

Матеріал: стільці.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сідають на стільці, які розміщено півколом. Кожна дитина по черзі встає зі стільчика і повертається спиною до малюків. Вихователь доторкається до однієї дитини, яка сидить на стільчику. Вона голосно промовляє будь-яке придумане речення про себе. Наприклад: “Я збираю гриби”, “Я хочу їсти” тощо.

Дитина, яка стоїть спиною до решти малюків, повинна відгадати, хто з дітей щойно говорив. Для цього малюк повинен перетворити пряму мову в непряму, назвавши ім'я дитини. Наприклад: “Маринка сказала, що вона збирає гриби” чи “Михайлик сказав (говорить, розповідає), що ...” і т. д. Гра продовжується.

Для першокласників. Учні перетворюють пряму мову в непряму, враховуючи особливості вживання теперішнього, минулого та майбутнього часів. Наприклад: “Я ходив на полювання” (Максим сказав, що він ходив на полювання); “Я буду малювати” (Оленка говорить, що буде малювати) і т. д.

## **21. “Казка – вигадка”**

Мета: розвивати вміння переказувати відомий текст, продовжувати почату іншими розповідь; придумувати казки на вибрані теми. Виховувати критичне ставлення до власного мовлення та мовлення товаришів, бажання граматично правильно будувати розповідь. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей продовжувати почату розповідь, придумувати продовження оповідань та казок на вибрані теми.

Матеріал: казки та оповідання.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь починає розповідати оповідання чи казку, не доказуючи до кінця. Потім пропонує дітям завершити розповідь. Діти можуть по черзі придумувати по одному реченню до розповіді чи повністю демонструвати свій варіант казки. Наприклад, вихователь пропонує малюкам змінити кінцівку казки “Колобок”, розповівши “Пригоди Колобка і Пампушки”.

Для першокласників. Учням розповідаються казки та оповідання для молодшого шкільного віку. Спочатку пропонується дітям завершити сюжет нового оповідання чи казки. Потім учні порівнюють придумані ними кінцівки.

## **22. “Слово, слова”**

Мета: формувати вміння утворювати множину предметів від однини та навпаки. Ускладнення дидактичної мети: Ознайомлювати дітей зі словами, які не мають форм однини чи множини, вправляти у вмінні вживати іменники у різних формах.

Матеріал: м'яч, штрафні бали.

Хід гри. Діти стають у коло обличчям усередину. Вихователь кожній дитині кидає м'яч й називає будь-який предмет, вжитий в однині. Дитина, яка впіймала м'яч, повинна вжити назване слово у множині. Малюк, який

неправильно назвав слово, отримує штрафне очко. Виграє той, хто набрав найменше штрафних очок.

Для старших дошкільників. Пропоновані слова: квітка, лялька, автомобіль, сукня, іграшка, брат, сестра, зерно, кіт, верба, вікно, людина, море, джерело, двері, ножиці, камінь тощо. Гра урізноманітнюється вживанням слів у множині, які діти повинні вжити в однині.

Гра ускладнюється завданням, за яким діти повинні правильно вжити іменники, змінивши їх рід (чоловічий на жіночий та навпаки). Пропоновані слова: вчитель – вчителька, спортсмен – спортсменка, учень – учениця, студент – студентка, коза – цап, кішка – кіт, мама – тато, актор – акторка, король – королева, красень – красуня, пенсіонер – пенсіонерка, наречений – наречена, бик – корова, брат – сестра, дядько – тітка тощо. Дітям пропонується вжити слова у різних відмінках. Педагог допомагає дітям, називаючи допоміжні слова: немає (кого, чого); бачу (кого, що); дати (кому, чому); перед (ким, чим) і т. д.

Для першокласників. Пропоновані слова: одяг, намисто, юрба, народ, пісок, малина, сало, сіль, пшоно, обценьки, ворота, вершки, гроші, канікули, жмурки, курка, гуска тощо.

### **23. “Знайдемо домівку”**

Мета: вправляти дітей у вмінні розпізнавати на слух вірш, оповідання, казку; визначати їх автора та назву. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей визначати на слух твори народної творчості, казки, вірші, оповідання, авторські твори, наукові описи.

Матеріал: уривки з віршів, оповідань, казок.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти сидять на стільчиках, які розміщено колом. Малюки один одному передають зображену на папері хмаринку. Педагог читає дітям уривки віршів, оповідань, казок. У кого з дітей у руках хмаринка, той повинен відгадати, якого жанру прочитаний вихователем уривок: з казки, вірша тощо. Малюк повинен також відгадати назву та автора почутого.

*А ти, котик сірий,  
Не ходи по сінях,  
А ти, білуватий,  
Не ходи по хаті,  
Не буди дитяти.*

#### **Колискова пісня “А ти, котик сірий”**

*Посипала на віконце просця – півнику так захотілося! Одчинив віконце та тільки хотів клювати – а лисичка його хоп за голівку – та й понесла.*

#### **Казка “Котик і півник”**

*“Рано встало золоте сонечко. Рано, разом з сонцем, прокинулася і Харитя. Хутенько зварила куліш, нагодувала маму, сьорбнула й сама кілька ложок.*

*Упоравшись, зняла серп з полиці, поклала в торбинку хліба та цибулі і зав'язалась рябенською хусточкою.”*

**Оповідання М. Коцюбинського “Харитя”**

*Йшов сніжок на торжок  
Продавати кожусок.  
Кіт купив того кожуха,  
Загорнувсь по самі вуха.*

**Вірш “Кожусок”**

*“А баба макові пиріжки пекла. От баба вибирає пиріжки та на столі кладе, щоб прохололи; а лисичка підгляділа, та за пиріг, та з хати... Виїла мачок зсередини, а туди напхала сміттячка, стулила та й біжить.”*

**Казка “Лисичка-Сестричка і вовк-Панібрат”**

Для першокласників.

*Котився хміль з-під города,  
А укотився під ворота;  
Вийся, хмелю, на ліску,  
А родися, пшенице, на піску.*

**Дитяча засівалка “Котився хміль з-під города”**

*Враз опівночі земля захиталася, води в річці схвилювалися, буйні вітри загули, на дубах орли заклекотали... Виїжджає Чудо-Юдо дванадцятиголове. Всі дванадцять голів свищуть, всі дванадцять вогнем-полум'ям пашать.*

**Російська народна казка “Іван – селянський син і Чудо-Юдо!”**

*– Весняночко-паняночко,  
Де ти зимувала?  
– У садочку на пеньочку  
Пряла на сорочку.  
А ворони оснують,  
А сороки витчуть,  
А білії лебеді  
Ще побілять на воді,  
А лугові пташки  
Пошиють рубашки.*

**Веснянка “Весняночко-паняночко”**

*Утворення туману взимку зумовлюється охолодженням теплого волого повітря, що надходить з Атлантичного океану та Чорного моря. Значний вплив мають також місцеві умови...*

## Науковий опис

### 24. “Текст, речення, слово”

Мета: формувати вміння дітей ділити усні мікротексти на речення, речення – на окремі слова. Ускладнення дидактичної мети: вчити користуватися графічними схемами при словесному розборі речень.

Матеріал: умовні позначення членів речень, розділові знаки, очки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям даються аркуші паперу, на кожному з яких зображено розділовий знак – крапку. Малюки також отримують вирізані з цупкого паперу овали.

Вихователь читає дітям невеликий текст і пропонує визначити, скільки речень він має. Діти відбирають стільки зображених крапок, скільки нарахували речень. Потім педагог прочитує кожне речення окремо. Діти визначають, скільки слів має кожне речення, позначаючи слова овалами. Малюки повинні пам'ятати, що овали слід викладати між крапками. Хто правильно виконав, отримує очко. Виграє той, хто найбільше їх набрав.

Для першокласників. Учням пропонується кожен овал позначити відповідним умовним позначенням.

### 25. “Речення для слів”

Мета: вправляти дітей у вмінні складати за малюнками речення із заданою кількістю слів. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати навички дітей складати за малюнками речення із заданою кількістю слів, використовуючи запропоновані слова, прийменники, частки, сполучники.

Матеріал: предметні малюнки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Вихователь пропонує дітям скласти речення за малюнками, на яких зображені: дівчинка, хлопчик, дерево, шкільні предмети, будинок, квіти тощо. Хто придумав найбільше, той стає переможцем.

Для першокласників. Учні складають речення, вживаючи такі прийменники, частки чи сполучники: й, та, і, а, чи, б, як, хай, ще, то, що, в, на, до, з. Хто склав найбільше речень, той і стає переможцем.

### 26. “Запитання-відповідь”

Мета: формувати вміння дітей ставити до слів логіко-граматичні питання; складати питальні речення, використовуючи питальні слова. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати навички правильно складати та інтонувати питальні форми речень; давати на них відповіді.

Матеріал: очки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти поділяються на дві команди. Командам прочитуються два різних речення, до яких слід поставити запитання, використовуючи такі питальні слова: “Хто?”, “Що?”, “Яка?”, “Які?”, “Що роблять?”, “Що робить?”.

За кожне правильно поставлене питання команда отримує очко. Виграє та команда, яка найбільше набрала очок.

Для першокласників. Команди самостійно складають речення, а потім за допомогою питальних слів: “Де?” “Куди?” “Звідки?” “Чому” “Скільки?” “Навіщо?”, утворюють до них запитання.

### **27. “Звуки – двійнята”**

Мета: вправляти дітей у вмінні розпізнавати на слух голосні й приголосні звуки. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей розпізнавати на слух голосні й приголосні звуки, їх збіг та звучання.

Матеріал: м'яч, штрафні очки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають колом обличчям усередину. Вихователь по черзі кидає гравцям м'яч, називаючи при цьому будь-яке слово. Дитина, яка упіймала м'яч, повинна сказати, чи є в цьому слові однакові звуки. Якщо – є, то які і скільки. Хто визначив правильно, той отримує очко. Переможцем стає дитина, у якої на кінець гри буде найбільше очок.

Для першокласників. Гра ускладнюється додаванням слів, у яких відбувається подвоєння приголосних: прання, навчання, катання, майстрування, бажання, волосся, колосся тощо.

### **28. “Алфавіт”**

Мета: закріплювати назви букв та їх послідовність в українському алфавіті. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні відтворювати послідовність розміщення букв у алфавіті у будь-якому порядку.

Матеріал: букви-маски, обручі.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям одягаються маски-букви. На підлозі розміщуються 33 обручі. Якщо кількість дітей менша, то у декілька обручів кладуться зображені букви.

За вказівкою вихователя: “Алфавіту, не барися, погуляй та повернися!” – діти розбігаються. На звук свистка малята повинні швидко стати на свої місця, дотримуючись алфавітної послідовності букв. Діти по черзі промовляють назви своїх букв. Діти, які правильно стали на свої місця, міняються один з одним буквами, а ті, які не виконали завдання, повторюють дії з тією ж буквою.

Для першокласників. На підлозі розкладаються 32 обручі. Коли лунає свисток дорослого, діти стають на відповідні місця, але одній букві місця не вистачає. Учні всі разом аналізують, яку букву “Алфавіт загубив”. Дитина, яка не встигла стати на місце, отримує штрафне очко. Хто найбільше їх набирає, той і програє.

Гру можна урізноманітнити: дитина, яка не встигла стати в обруч – вибуває із гри, а кількість обручів поступово зменшується на один. Виграє одна дитина. Гра ускладнюється завданням вишикуватися у зворотному порядку розміщення букв у алфавіті.



### **29. “Настрій речення”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей вживати окличну, питальну та розповідну форми речення, правильно інтонувати звучання. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні вживати питальну, окличну, розповідну та спонукальну форми речення, формувати вміння використовувати розділові знаки для їх позначення.

Матеріал: усний набір речень, розділові знаки.

Хід гри. Для старших дошкільників. Діти стають разом із вихователем у коло обличчям усередину. Вихователь промовляє будь-яке речення, типу: “Качата хлюпочуться у воді”. Дітям пропонується промовити за вихователем це речення в окличній, питальній чи розповідній формах. Хто неправильно відтворив інтонацію речення, отримує штрафне очко – зображену на цупкому папері “хмаринку”.

Для першокласників. Учитель промовляє речення, показуючи дітям зображені розділові знаки: крапку ( . ), знак оклику ( ! ), знак запитання ( ? ). Діти повинні самі проінтонувати речення у питальній, окличній, розповідній та спонукальній формах.

Гра ускладнюється тим, що кожному учневі роздається написане на папері окреме речення. Діти по черзі інтонують речення, ставлячи в кінці нього відповідний розділовий знак. До розділових знаків додаються кома ( , ), дефіс ( - ), тире ( – ).

### **30. “Що загубила буква”**

Мета: вдосконалювати вміння дітей правильно поєднувати елементи друкованих букв. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні правильно поєднувати елементи писаних букв, використовувати елементи їх з’єднання (верхнє, нижнє і середнє).

Матеріал: буквений конструктор.

Хід гри. Для старших дошкільників. Для гри необхідно виготовити буквений конструктор. За допомогою трафарету на аркуш паперу наноситься зображення літери з одним відсутнім елементом написання. Зображення відсутнього елемента букви переноситься на прозору плівку. Всі літери зображуються на окремих аркушах паперу, а елементи їх написання – на окремих плівках.

Кожній дитині роздається один аркуш паперу з зображеною частиною будь-якої літери. Посеред столу розкладаються прозорі плівки з усіма відсутніми елементами написання букв. Кожен малюк повинен відшукати відсутній елемент своєї літери. Хто не відшукав – отримує штрафне очко.

Гра проводиться з використанням двох видів конструкторів: з елементами як великих, так і рядкових літер.

Для першокласників. Друковані букви замінюються писаними. Для цього виготовляється конструктор з елементів писаних букв. До конструктора

додаються зображені на прозорих плівках елементи з'єднання букв: верхнє, нижнє і середнє.

На аркушах паперу зображуються як елементи букв, так і слова. У словах відсутні елементи написання деяких літер та елементи їх з'єднання: верхнє, нижнє чи середнє. Гра ускладнюється завданням, за яким учні повинні визначити розміщення елементів з'єднання букв.

### **31. “Знайомі слова”**

Мета: формувати вміння дітей читати та переписувати слова. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні писати слова під диктовку.

Матеріал: очки; написані на окремих аркушах паперу слова.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині даються написані на окремих аркушах паперу слова (мама, тато, я, ти, йду, де, так, дім, хто, вона, стіл, брат, був, баба та інші). Серед усіх слів малюк повинен відібрати йому знайомі і прочитати. Кожна дитина на окремий аркуш паперу переписує ті слова, які не змогла прочитати. Діти обмінюються словами, і гра продовжується. Програє той малюк, який переписав найбільшу кількість слів.

Для першокласників. Гра ускладнюється тим, що учні пишуть слова під диктовку. За кожне правильно написане слово малюк отримує очко. Хто набрав найбільшу кількість очок – той стає переможцем.

Пропоновані слова: бабуся, бджола, виразно, влітку, ворота, годинник, гумка, ганок, ґрунт, гудзик, джміль, дзига, дзьоб, дідусь, загадка, зозуля, ім'я, їжак, квартира, Київ, корисний, лелека, лінійка, лялька, новий, одинадцять, олень, олівець, папір, парасолька, подруга, посередині, Україна, українська, фартух, цукерка, цукор, чотирнадцять, якір.

### **32. “Допишемо-домалюємо”**

Мета: вдосконалювати навички граматично правильно писати речення з відомих слів. Формувати вміння миттєвого впізнавання найбільш уживаних у букварі слів. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні граматично правильно писати слова та речення.

Матеріал: аркуші паперу, олівці.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині пропонується самостійно написати одне речення з відомих їй слів. Якщо малюк не знає, як правильно написати слово, він замінює власними схематичними малюнками. Після цього діти обмінюються між собою написаними реченнями. Малюки по черзі читають речення товаришів.

Діти, речення яких були прочитані без труднощів, отримують очко. Хто найбільше набрав вирашних очок – той стає переможцем.

Для першокласників. Діти намагаються написати декілька придуманих речень без використання малюнків-замінників.

### **33. “Словесний конструктор”**

Мета: формувати вміння дітей складати слова за допомогою поєднання складів; ділити слова на склади. Розвивати навички читання (основний прийом читання прямого складу з орієнтацією на букву, що позначає голосний звук) та написання слів. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні писати слова, складати слова зі складів, а також використовувати способи переносу слів.

Матеріал: словесний конструктор.

Хід гри. Для старших дошкільників. Для гри виготовляється словесний конструктор. На прозорих слайдах зображуються склади з орієнтацією на кінцеву букву, що позначає голосний звук. На кожній плівці зображується один склад, типу: ма, та, на, но, ка, ко, ла, ло, ли, ми, са, ва, за, ба, бе, бо, да, до, ди, си, жа, жи, жу, па, пи, ра, ре, ро, рі, ри, то, ту, ти, ві, во, ця, ці, ща, що, чу, ча, ши, фа, ша та інші. На окремих слайдах також зображуються усі букви алфавіту. Кожна літера зображена на окремій плівці.

Методом накладання, прикладання та зіставлення діти поєднують склади та букви, утворюючи слова.

Для першокласників. Кількість зображених складів зростає. Учні складають слова, які складаються з трьох-чотирьох складів. Діти також демонструють способи переносу слів, ставлячи дефіс у місцях переносу.

### **34. “Знайди букву”**

Мета: вправляти дітей у вмінні розрізняти букви та їх звучання; закріплювати послідовність розміщення букв в українському алфавіті. Ускладнення дидактичної мети: закріпити навички володіння написанням елементів великих та малих писаних букв; закріпити послідовність алфавітного розміщення букв.

Матеріал: набірне полотно, друковані та писані букви.

Хід гри. Для старших дошкільників. Зображені букви розміщуються на набірному полотні чи на столі так, щоб діти могли дотягнутися до потрібної букви. Вихователь називає будь-яку букву алфавіту, а діти повинні якнайшвидше її відшукати. Гра ускладнюється зміною розміщення букв у просторі.

Для першокласників. Учні відшуковують малі рядкові й великі писані букви, розміщені не в алфавітному порядку.

## **Додаток В–4**

### **Конструктивні ігри**

#### **1. “Геометричні будівлі”**

Мета: закріплювати вміння дітей конструювати з будівельного матеріалу; планувати етапи та створювати споруди за власним задумом. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей створювати споруди складних

конструкцій за власним задумом. Учити бачити конструкцію предмета й аналізувати її щодо практичного призначення.

Матеріал: об'ємні геометричні фігури.

Хід гри. Для старших дошкільників. Кожній дитині роздають об'ємні геометричні фігури, з яких їй пропонують скласти будь-яку конструкцію: гараж, будинок, автомобіль тощо. Дітям за певний проміжок часу необхідно вибрати потрібні деталі конструкцій, встановити їхнє призначення та просторове розміщення, спланувати етапи створення цих споруд. Виграють ті діти, які найшвидше склали будь-яку будівлю.

Для першокласників. Ускладнення гри полягає у виготовленні з геометричних фігур таких складних конструкцій, як ракета, гелікоптер, літак тощо. Гра ускладнюється створенням різних конструкцій одного й того самого об'єкта, відповідно до різних умов їх використання: міст для пішоходів і для транспорту; вулиці, вокзали тощо.

## **2. “Хто, хто в рукавичці живе?”**

Мета: вдосконалювати навички дітей створювати споруди відповідних розмірів із іграшкового будівельного матеріалу. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні створювати споруди з різних видів конструкторів: пластмасового, дерев'яного, технічного; закріплювати деталі за допомогою шипів.

Матеріал: іграшки, будівельний матеріал, конструктори.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дітьми викладаються іграшки: тварини, автомобілі, ляльки тощо. Кожній дитині пропонується вибрати одну іграшку та побудувати для неї з будівельного матеріалу будь-яку конструкцію: будиночок, гараж, машину, житловий будинок, меблі і т. д. Малята повинні слідкувати, щоб їхня будівля відповідала розміру іграшки. Коли конструкції готові, діти придумують різноманітні ігри з цими предметами та придумують до них назви.

Для першокласників. Учням пропонується сконструювати предмети з технічного або пластмасового конструкторів як для однієї іграшки, так і для декількох. (Орієнтовна тематика: катер, магазин, бібліотека, школа, космічний корабель, хатній інтер'єр, літак, поїзд, трамвай тощо).

## **3. “Складемо цифри й букви”**

Мета: вправляти вміння дітей у створенні цифрових фігур та букв із природного матеріалу за малюнком. Закріплювати у дітей знання назв цифр та букв українського алфавіту. Розвивати дрібну моторику та координацію рухів рук. Ускладнення дидактичної мети: закріплювати знання про послідовність цифр та чисел у числовому ряду від 0 до 20, алфавітну послідовність букв, удосконалювати вміння конструювати із природного матеріалу, виготовляти фігури за зразком.

Матеріал: зображені цифри й букви, природний матеріал (реп'яхи, гілочки, горіхи, засушені листочки, стебла вівса, кольорова вата, тополиний пух, вата, глина, мушля тощо), палички, ємності з водою.

Хід гри. Для старших дошкільників. Перед дітьми розміщуються зображені цифри та букви українського алфавіту. Кожному малюку пропонується викласти чи виготовити із природного матеріалу ту букву чи цифру, яку назве вихователь. Діти виготовляють різні цифри чи букви. Гра ускладнюється тим, що перед дітьми розміщуються цифри й букви, деякі елементи зображення яких відсутні.

Для першокласників. Зображення цифр та букв – відсутні. Учні складають їх по пам'яті. Діти складають та пишуть слова, використовуючи верхнє, нижнє й середнє з'єднання. Кількість чисел зростає до 20.

Пропонований природний матеріал для виготовлення й викладання цифр та букв українського алфавіту:

- реп'яхи;
- сірники, гілки дерев, палички;
- сушені листочки верби, липи, горіха тощо;
- сушені стебла вівса;
- кольорова вата (викладається на оксамитовому папері);
- тополиний пух (викладається на оксамитовому папері);
- пластилін (викладається на дощечці); глина;
- мушля;
- шматочки паперу, пінопласту;
- камінці, шкаралупа горіха, жолуді, каштани, шишки, ліщина.

Гру можна урізноманітнити, запропонувавши дітям уявно в повітрі зобразити цифри та букви: спочатку, дивлячись на зразки зображень, потім разом із вихователем, а насамкінець за уявою. Зображення цифр та букв пропонується проводити шляхом:

- креслення зображень цифр та букв на піску, ґрунті;
- малювання паличками зображень цифр та букв на воді (у посудині з водою). Для дошкільників під прозорий посуд можна поставити зображену цифру, букву чи слово, які слід обвести;
- писання слів на вологій глині;
- обведення контурів зображень клеєм та посипанням кольоровою тирсою чи піском тощо.

#### **4. “Подарунки природи”**

Мета: вдосконалювати навички дітей створювати предмети та сувеніри із природного матеріалу за малюнком. Ускладнення дидактичної мети: закріпити вміння виготовляти композиції із природних матеріалів, встановлювати призначення деталей конструкцій, їх просторове розміщення.

Матеріал: природний матеріал: шишки, жолуді, каштани, горіхи, мушля, сірники для з'єднання, пластилін для оздоблення тощо.

Хід гри. Для старших дошкільників. Дітям пропонується за зразком виготовити композиції із природного матеріалу, придумавши до них назви та ігри з ними.

Для першокласників. Учням пропонується із природного матеріалу виготовити конструкцію, самостійно спланувавши етапи її створення та визначивши просторове розміщення деталей.

### **5. “Вироби з фарбованої тирси”**

Мета: вправляти дітей у вмінні обводити контури зображень, заштриховувати частини малюнка, розвиваючи дрібні м'язи рук. Удосконалювати навички планування етапів роботи. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей створювати сюжетні композиції з тирси, планувати етапи їх створення, розвивати естетичний смак.

Матеріал: кольорова тирса, сірники, папір, клей, копірки, скріпки, олівці, малюнки.

Хід гри. Методика проведення.

1. Приготування кольорової тирси дорослим. Дрібну тирсу ділять на невеликі порції, поміщуючи в окремі ємності. Кожну порцію тирси фарбують різним кольором: червоним, синім, жовтим, зеленим, коричневим, оранжевим, голубим, фіолетовим, чорним тощо. Фарбування здійснюється за допомогою гуаші чи масляних фарб з додаванням розчинника. Пофарбовану тирсу висушують на газетному папері, розстеленому в ємностях.

2. На звичайний аркуш паперу через копірку діти наносять малюнок, обводять олівцем уже зображену картинку.

3. Обточений з однієї сторони сірник діти вміщують у клей ПВА, який наносять на контури малюнка. Ці лінії посипають чорною тирсою. Через декілька секунд залишки тирси зсипають назад до тирси такого ж кольору. Таким чином обводяться усі контури малюнка.

4. За таким же принципом роботи зафарбовують усі частини малюнка необхідною кольоровою тирсою. Для цього сірником із клеєм заштриховують невеликі частини картини й посипають їх потрібною тирсою.

Для старших дошкільників. Діти зображують цифри, букви українського алфавіту, предметні картини.

Для першокласників. Учні створюють сюжетні картини, зображують епізоди з казок.

### **6. “Створення композицій із соломки”**

Мета: вдосконалювати вміння обводити контури зображення, заштриховувати його частини, користуватися копіркою. Вчити створювати композиції з соломки. Розвивати дрібні м'язи рук. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні створювати складні композиції із соломки,

планувати етапи створення зображення; правильно користуватися ножицями, копіркою, обводити контури зображень, вирізати деталі, правильно комбінувати смужки соломки (за кольором, структурою, розміром).

Матеріал: смужки соломки, копірки, скріпки, малюнки, олівці, сірники, клей, ножиці, папір.

Хід гри. Методика проведення.

1. Заготівля матеріалу дорослим. Стебла вівса розрізають уздовж скальпелем та висушують праскою, утворюючи солом'яні смужки.

2. Зображення малюнка за допомогою копірки наносять на друкарський папір так, щоб малюнок відбився з двох сторін аркушу паперу. Для цього копірки розміщують по обидва боки від аркушу.

3. Усі деталі картинки розрізаються ножицями. Кожну деталь заклеюють солом'яними смужками.

4. Заклеєні соломкою частини картинки вирізають по контурах.

5. Дивлячись на зразок малюнку, діти комбінують виготовлені деталі у необхідне зображення, правильно їх поєднуючи, комбінуючи та розміщуючи на аркуші паперу.

6. Усі деталі зображення приклеюються на кольоровий папір, фанеру, дерево, наждачний чи оксамитовий папір.

Для старших дошкільників. Діти створюють геометричні фігури, цифри, букви, нескладні предметні картинки.

Для першокласників. Ускладнення характеризується тим, що при копіюванні зображення кожна деталь малюнка наноситься окремо на аркуш паперу й вирізається не по контуру, а поза ним. Різні частини зображення заклеюються смужками соломки в різних напрямках. Це дає змогу чіткіше передати зображення малюнка. Заклеєні частинки вирізаються по контуру, який розміщений на зворотньому боці. Учні створюють сюжетні картинки.

## 7. “Природа тополиного пуху”

Мета: вдосконалювати навички роботи з тополиним пухом, створювати з нього композиції. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні створювати композиції з тополиного пуху, вибирати потрібну текстуру матеріалу для роботи, користуватися пінцетом.

Матеріал: тополиний пух, палички, оксамитовий папір, малюнки.

Хід гри. Методика проведення.

1. Заготівля матеріалу дорослим. Зібраний тополиний пух слід очистити від забруднення (якщо це необхідно).

2. Дітям роздаються аркуші темного оксамитового паперу, а також зразок будь-якого малюнка.

3. Діти беруть пінцетом невеликі порції тополиного пуху й викладають його на папері, утворюючи необхідні композиції. Для утворення чітких зображень слід користуватися заточеною з одного боку паличкою. При необхідності порції тополиного пуху можна брати руками, надаючи їм

необхідної форми. Тополиний пух можна замінити бавовняною ватою, яку фарбують у різні кольори.

Для старших дошкільників. Діти зображають геометричні фігури, цифри, букви, предметні картинки тощо.

Для першокласників. Учні планують етапи створення роботи самостійно. Гра також ускладнюється виготовленням зображень нескладних сюжетів. Для цього на папір за допомогою копівки наносяться контури будь-якого зображення.

## 8. “Дизайн інтер’єру”

Мета: розвивати навички моделювання та створення дизайну інтер’єрів, конструювання з паперу об’ємних предметів, іграшок із викрійок. Ускладнення дидактичної мети: вдосконалювати вміння дітей моделювати та створювати дизайни інтер’єрів, конструювати з паперу об’ємні предмети, речі побуту. Розширювати уявлення про флористику.

Матеріал: коробки з-під взуття, ножиці, тканина, папір, клей, поролон, пінопласт, сірникові коробки, картон, мотузки, природний матеріал, кора дерев, засушені квіти, пластилін.

Хід гри. Кожна дитина отримує частину коробки (верх чи низ) з-під взуття. У середині кожної частини коробки діти будуть утворювати хатні інтер’єри. У коробці прорізуються отвори: двері, вікна. Перед дітьми також викладаються невеликі іграшки, природний матеріал, різноманітні предмети, інвентар (тканина, картон, папір, клей, ножиці, поролон, пінопласт, мотузки, сірникові коробки тощо), які можна використовувати під час створення інтер’єру.

Для старших дошкільників. Діти виготовляють предмети побуту та розміщують їх, утворюючи різноманітні хатні інтер’єри. Можна запропонувати створити сільські угіддя та зоопарки. Для цього малюки виготовляють з паперу таких тварин, як свинка, курочка та півник, пінгвін, лебідь, миша, жабка, метелик. До кожної створеної композиції діти добирають назву.

У пропонованих нижче паперових конструкціях, лінії згину позначено синім пунктиром, лінії розрізу виділені жирним шрифтом; лінії, які вже були зігнуті, позначені чорним пунктиром.

Для першокласників. Учні створюють складні кімнатні дизайни. Діти можуть виготовляти композиції із засушених квітів – ікебани, прикріплюючи рослини до кори дерев за допомогою пластиліну. Діти закріплюють різноманітні навички виготовлення хатнього інвентарю: паперових меблів; штор, виготовлених плетінням “макrame” і т. д. Учням також роздаються голки, з допомогою яких вони виготовляють речі інтер’єру. Учні роблять об’ємні іграшки з паперу: вітряк, парашут, квіти, літак, стрілу, пароплав, човен, кораблик, гаманець тощо.

## 9. Яка буква?



Мета: закріплювати назви цифр, букв українського алфавіту, способи їх написання. Розвивати логічне мислення. Ускладнення дидактичної мети: вправляти дітей у вмінні розпізнавати елементи написання букв; закріплювати способи написання букв, цифр, слів. Розвивати логічне мислення.

Матеріал: схеми-комбінації перетину ліній.

Хід гри. Перед кожною дитиною розміщується зображена на папері схема, на якій дітям пропонується сірниками викласти названу вихователем букву. Для цього необхідно на схемі відшукати лінії букви та покласти на них сірники.

Для старших дошкільників. Діти викладають цифри від 0 до 10 та букви українського алфавіту.

Для першокласників. Учні отримують декілька схем, на яких із сірників викладають слова та цифри до 20.

### Логопедичні ігри і вправи

#### Ігри та вправи на розвиток слухової уваги, сприймання, пам'яті

**“Що ти почув?”**. Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Запропонуйте заплющити очі й послухати вулицю. Через деякий час дозвольте розплющити очі, та розпитайте дитину про її враження. Можливо вона почула гудок машини або сміх дітей, можливо – голос пташки чи ваше дихання і т.д.

**“Де плескали в долоні?”**. Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Ви тихенько станьте в будь-якому кутку кімнати, та плесніть в долоні. Дитина, не відкриваючи очі повинна вказати напрямок, звідки вона почула сплеск.

**“Вгадай, хто покликав”**. В цій грі беруть участь не менше 3 дітей або членів сім'ї. Дитина стоїть посеред кімнати з заплющеними очима. Хто-небудь з інших гравців повинен покликати її. Дитина відгадує, хто саме її покликав.

**“Доручення”**. Дитина сидить на відстані 5-6 м від дорослого. У вас на столі покладені різні іграшки. Ви чітко, середньої сили голосом звертаєтесь до дитини: “Візьми м'ячик і поклади його на килим” або: “Візьми зайчика і посади його на стілець” і т.д. Потім даєте завдання вже тихим голосом.

**“Ехо”**. Дитина тихо сидить на ігровому майданчику чи в кімнаті. Ви пропонуєте їй слухати уважно, та повторювати за вами слово. Важливо навчити дитину вслуховуватися в звучання слів, тому намагайтеся говорити слова неголосно, пошепки. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного: насамперед добирати слова, не схожі за звуковим складом (Аня, кіт, стрибай, веселий, швидко), а потім – близькі за звучанням, але різні за змістом (Оля, Коля, сам, там, син, лін).

**“Запам'ятай слова”**. На столі під серветкою лежать предметні картинки або іграшки. Ви пропонуєте дитині послухати два-три слова-назви, запам'ятати їх, а потім знайти на столі відповідні картинки (іграшки).

**“Слухаємо музику”.** Дуже велике значення для розвитку слухового сприймання має слухання музики. Тому рекомендується проводити, так звані, музичні хвилинки. Під час них ви пропонуєте дитині сісти або лягти на килим, бажано з заплющеними очима, що допомагає розслабитися і не реагувати на зорові подразники, а зосередити свою увагу на джерело звуку.

Ігри та вправи на розвиток фонематичного сприймання

**“Впіймай звук!”.** Поясніть дитині, що ви будете вимовляти різні звуки, а їй потрібно буде плеснути в долоні - “впіймати звук”, коли вона почує певний звук. Необхідно дотримуватись принципу від простого до складного:

- звук [a] серед у, у, а, у;

- звук [a] серед о, а, і, о;

- звук [і] серед и, е, і, и;

- звук [с] серед л, н, с, п;

- звук [с] серед ш, ж, ч, с і т.д.

**“Повтори!”.** Запропонуйте дитині повторити за вами склади

- та-та-да - пі-пи - ат-от

- па-па-ба - мі-ми - ум-ом

- ка-ка-га - ді-ди - іт-ит

- ва-ва-фа - кі-ки - ек-ек

**“Ланцюжок слів”.** Запропонуйте дитині повторити за вами ряди слів, різних за значенням, але схожих за звуковим складом:

- мак, лак, так, бак;

- тачка, качка, дачка;

- сік, вік, тік, бік;

**“Назви слово!”.** Запропонуйте дитині вибрати серед інших слів, та назвати лише те, яке починається на певний звук:

- на звук [a] серед слів Аня, Оля, Ігор, осінь, айстра;

- на звук [і] серед слів іграшки, овочі, автобус, Іра;

- на звук [б] серед слів мак, банка, танк, бочка.

**“Знайди спільний звук!”.** Запропонуйте дитині визначити, який однаковий звук є в декількох різних словах. При вимовлянні слів чітко виділяйте даний звук силою голосу, наприклад: “о-о-о-осінь”, “о-о-о-окунь”, “о-о-о-овочі”

- Оля, осінь, овочі, окунь - [о]

- Сад, суп, сумка, ніс, лис - [с]

- Аня, агрус, акула, автобус - [а]

- Маша, мак, мама, сом - [м]

Ігри та вправи на розвиток дихання

**“Забий м'яч у ворота”.** Запропонуйте дитині подути на ватний чи поролоновий м'ячик, так, щоб він покотився у ворота (їх можна зробити з дроту, або намалювати). Повітряний струмінь повинен бути плавним, повільним, безперервним.

**“Язичок-футболіст”.** Як і в попередній вправі треба забити м'яч у ворота, але тепер з допомогою язика. Дитина повинна посміхнутися та покласти

*широкий язик на нижню губу, і, неначе вимовляючи звук [ф] дути на кінчик язика.*

**“Літак”.** *На кінчик носа покласти шматочок паперу або вати. Відкрити рот, широкий язик покласти на верхню губу, бокові краї язика притиснуті.*

*Повітряний струмінь виходить посередині язика. Дитина повинна сильно подути, так, щоб “літак” полетів вгору.*

**“Пелюстки”.** *Покладіть на долоню справжні або вирізані з паперу невеличкі пелюстки квітки. Запропонуйте дитині подути, щоб пелюстки злетіли з вашої долоні.*

**“Кораблик”.** *Налийте у миску воду. Зробіть паперовий або пінопластовий кораблик, та покладіть його на воду. Запропонуйте дитині подути на кораблик спочатку довгим струменем повітря, наче вимовляючи звук “ф”, а потім переривчасто, наче вимовляючи звук “п-п-п-п”.*

### **Ігри та вправи на подолання заїкання**

#### **Вправи для зняття м'язової напруги**

При заїканні часто напружені м'язи обличчя, губ, язика, пальців рук. Дуже важливо навчити дитину м'язовому розслабленню під час мовлення. От деякі вправи, що допоможуть дитині розслабитися.

**«Пташка махає крильцями».** *Підняти руки нагору, і виконувати махи руками.*

**«Допоможемо мамі»** *Помахати розслабленими кистями рук біля підлоги, імітуючи полоскання білизни.*

**Стати рівно,** *розвести руки в сторони до рівня плечей і «упустити» розслаблені руки у вихідне положення.*

**«Стряхнемо водичку з рук».** *Струснути розслабленими кистями рук, начебто струшуючи краплі води.*

**Нахилити голову вперед,** *назад, праворуч, ліворуч, а потім виконати декілька кругових обертів головою спочатку в одну сторону, потім в іншу.*

**Повільно покачати** *розслабленими руками з боків тулуба назад.*

**«Кулачки-силачі».** *Пальці рук під рахунок до 5 із силою зжати в кулачки, на рахунок 5 розтиснути, струснувши кисті рук, при цьому зосередити увагу дитини на тім, як пальчикам приємно відпочивати.*

#### **Вправи для розвитку мовного дихання**

Майже у всіх дітей, що заїкаються, порушене мовленнєве дихання. Під час корекційної роботи з усунення заїкання важливо навчити дитину говорити не поспішаючи, на видиху. Тому важливе місце в роботі займуть вправи для розвитку правильного мовного дихання.

**«Кулька».** *Цю вправу бажано робити спочатку лежачи (щоб дитина повністю розслабилася), а потім сидячи чи стоячи. Вдих через злегка відкритий рот (живіт надувається, як кулька, плечі не піднімати). Видих через вільно відкритий рот, неначе кулька повільно здувається. Рух живота контролюється рукою. Цю ж вправу повторити з подовженим видихом на звуки (А, О, У, І). Видих під час вимови цих звуків повинен бути спокійним і безперервним.*

**«Задуй свічку».** Короткий спокійний вдих носом, потім пауза (затримати дихання на 1-2 сек.) і довгий безперервний видих через ледве зімкнуті губи з промовлянням «пф», начебто гасячи свічку (дути можна на пальчики).

**«Літак».** Покладіть дитині на долонь маленький шматочок ватки чи паперу. Тримаючи долоню з ваткою на рівні рота, дитина повинна подути на «літак», щоб він полетів. Чим далі полетіла ватка, тим краще дитина зробила вдих і видих.

**«Нюхаємо квіточку».** Навички правильного вдиху і видиху добре відпрацьовувати на таких вправах: дати дитині понюхати квітку, духи, фрукти.

**«Усі мовчать».** Зробити вдих, а видихнути на звук “з”, доторкнувшись вказівним пальцем до губ, неначе попросити тиші.

**«Де дзвенить комарик?»** Дитина, сидячи на стільці, одночасно з поворотом тулуба праворуч-ліворуч робить довгий видих на звук з-з-з-з.

**«Гарячий чай».** У дитини в руках чашка, дитина робить вдих носом, а на видиху дує в чашечку, вимовляючи пошепки ф-ф-ф-ф, начебто студить гарячий чай.

**«Кораблик».** Налийте в миску води, покладітьте на воду паперовий кораблик, і запропонуєте дитині “допомогти” кораблику переплисти на іншу сторону миски. Дитина робить вдих носом, а на видиху вимовляє «пф» і дує при цьому на кораблик. Чим дужчий повітряний струмінь, тим далі попливе кораблик.

### **Вправи для розвитку голосу**

Важливо проводити також вправи для розвитку голосу. Такі ігрові вправи необхідно проводити на добре знайомих дітям звуконаслідуваннях. Під час занять необхідно стежити за тим, щоб усі звуконаслідування дитина вимовляла на видиху.

*«Аня співає пісеньку».* А-а-а, а-а-а.

*«Гуде потяг».* У-у-у, у-у-у.

*«Болить зуб».* О-о-о, о-о-о.

*«Пароплав гуде».* И-и-и, и-и-и.

*«Жабенята посміхаються»* І-і-і, і-і-і.

*«Заблукали в лісі».* Ау-ау-ау-ау.

*«Малюк плаче».* Уа-уа-уа-уа.

*«Пісенька водички».* С-с-с-с.

*«Пісенька комарика».* З-з-з-з.

*«Пісенька вітру».* В-в-в.

*«Гріємо ручки».* Х-х-х-х.

*«Стукають підбори».* К-к-к-к.

*«Граємо на барабані».* Д-д-д-д.

*«Гусак сичить», «Кулька сдувається».* Ш-ш-ш-ш.

*«Жук дзижчить». Ж-жж-жж-жж.*

*«Зозуля кує». Ку-ку, ку-ку.*

*«Гусак». Га-га-га.*

*«Корова». Му-му-му.*

Проспівування на одному видиху звукової доріжки а-о-у-и-е (один звук плавно переходить в інший, і кожний тягнеться не менше 2 сек.);

Проспівування на одному видиху звукової доріжки зі зміною висоти і сили голосу (пошепки, тихо, голосно, тоненьким голоском, грубим голосом);

Проспівування звуку А на видиху (зробили глибокий вдих, надули животик, плечі не піднімаються, на видиху співаємо «А-а-а-а-а-а!»)

Проспівування простої мелодії (наприклад, «У лісі, лісі темному, де ходить хитрий лис, росла собі ялинонька, і зайчик з нею ріс...») на звук М чи У. Тобто, дитина робить глибокий вдих, надуває животик, а потім, на безперервному видиху, начебто наспівує тільки мелодію пісеньки («м-м-м-м м-м-м-м...»);

### **Вправи для розвитку координації мовлення з рухами**

Велике значення для нормалізації темпу і ритму мовлення має виконання спеціальних вправ спрямованих на розвиток координації мовлення з рухами.

*«Машина». Бі-бі-бі гуде машина, (ритмічно плескати в долоні)*

*Не поїду без бензину. (ритмічно тупотіти ногами)*

*«Дощик». Дощик, дощик, крап-крап-крап, (вказівним пальцем правої руки стукати по лівій долоні)*

*Мокрі всі доріжки.*

*Нам не можна йти гуляти, («погрозити» вказівним пальчиком)*

*Ми промочимо ніжки. (ритмічно потупати ногами)*

*«Листочки». Листочки над нами кружляють, (руки підняти нагору, махати кистями рук)*

*Листочки на землю лягають. (присісти)*

*Вони з височини злетіли, (піднятися і потягнуться на носочках)*

*Листочки кружляти хотіли. (плавні рухи руками праворуч, ліворуч)*

## ПИТАННЯ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

### з навчальної дисципліни “Ігри в логопедичній роботі”

1. Роль та значення ігор в логопедичній роботі. Функції гри.
2. Теорії походження гри та сучасні дослідження ігрової діяльності.
3. Класифікація дитячих ігор.
4. Дитяча іграшка в логопедичній роботі: особливості підбору, класифікація.
5. Етапи розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку.
6. Особливості організації ігрової діяльності дітей із мовленнєвою патологією.
7. Принципи підбору й організації ігор в логопедичній роботі.
8. Види і форми ігор для дітей дошкільного віку з вадами розвитку мовлення.
9. Нетрадиційні ігрові методи в логопедичній роботі.
10. Формування мовлення в процесі онтогенетичного розвитку дитини.
11. Основні форми і види мовленнєвих порушень.
12. Основні періоди нормального мовленнєвого розвитку дитини.
13. Творчі ігри: класифікація, характеристика, організація.
14. Використання творчих ігор в логопедичній роботі.
15. Дидактичні ігри, їх класифікація, характеристика, організація.
16. Використання дидактичних ігор в логопедичній роботі.
17. Рухливі ігри: характеристика, організація.
18. Використання рухливих ігор в логопедичній роботі.
19. Ігри, спрямовані на розвиток уваги (розвиток концентрації уваги, підвищення обсягу уваги, тренування розподілу уваги, розвиток навички переключення).
20. Розвиток пам'яті у грі.
21. Розвиток мислення ігровими засобами.
22. Ігри, спрямовані на розвиток уяви.
23. Розвиток сприйняття у грі.
24. Гра як діагностичний метод в логопедичному обстеженні.
25. Особливості обстеження немовленнєвих процесів: слуху, інтелекту, психічних процесів.
26. Особливості обстеження мовлення: звуковимови, складової структури слова, лексико-граматичних боку мовлення, зв'язного мовлення.
27. Ігри в логопедичній роботі з дітьми при фонетико-фонематичному недорозвиненні мовлення.
28. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії.
29. Ігри та вправи в логопедичній роботі з дітьми при дизартричних порушеннях.
30. Ігри та вправи в логопедичній роботі при ринолалії.

31. Ігри в логопедичній роботі з дітьми із загальним недорозвиненням мовлення.
32. Ігри та вправи в логопедичній роботі при афазії.
33. Ігри та вправи в логопедичній роботі при алалії.
34. Особливості поведінки заїкуватих дітей в іграх.
35. Використання ігрової діяльності в усуненні заїкування.
36. Релаксація в логопедичній роботі із заїкуватими дітьми.
37. Психотерапія в корекційній роботі із заїкуватими дітьми.
38. Ігри і вправи для розвитку голосу.
39. Комплекс артикуляційної гімнастики.
40. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дисграфії.
41. Ігри та вправи в логопедичній роботі при дислалії.
42. Ігри і вправи, спрямовані на розвиток дрібної моторики рук. Пальчикова гімнастика.

## ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

**Безсюжетні рухливі ігри** – ігри, у яких поєднання і чергування рухів не пов'язані з розігруванням сюжету.

**Будівельно-конструкційні ігри** – різновид творчих ігор, у яких діти відображають навколишній предметний світ, самотійно зводячи споруди і обіграючи їх.

**Гра-драматизація** – гра, у якій відбувається розігрування в особах сюжетів літературних творів.

**Гра** – провідна діяльність дитини дошкільного віку, метод виховання та усвідомленого оволодіння знаннями, уміннями, навичками, способами діяльності.

**Дидактична гра** – форма, яка поєднує навчальне та ігрове завдання; спрямована на формування у дитини знань, удосконалення пізнавальних умінь, навичок, способів діяльності.

**Дитяча гра** – це діяльність, спрямована на орієнтування в соціальній і предметній дійсності. У грі дитина відображає враження від пізнання навколишнього світу.

**Експериментальні ігри** – сенсорні, моторні, інтелектуальні ігри; вправи, спрямовані на формування волі.

**Іграшка** – умовний образ реальних предметів.

**Ігри-естафети** – ігри з елементами змагання, в яких від спритності, наполегливості та кмітливості залежить досягнення командного результату.

**Ігри-забави, атракціони** – рухливі ігри, які виконуються в умовах змагання та містять елементи розваги.

**Ігри з предметами** – ігри з дидактичними іграшками, предметами, різноманітним природним матеріалом.

**Ігри на теми літературних творів** – ігри, в яких розігрується в особах сюжет, зміст якого близький до сюжету конкретного твору. У таких іграх можуть поєднуватися сюжети декількох творів.

**Ігри, спеціально вигадані для розваги** – народні ігри, які містять визначені правила, що створювалися та удосконалювалися протягом тривалого часу.

**Ігрова форма** – надання дії, способу чи ознаці ігрового характеру.

**Індивідуальні ігри** – ігри, за власним задумом дитини.

**Навчальна діяльність** – це процес організації педагогом пізнавальної активності дітей з метою засвоєння останніми програмових знань, умінь, навичок, а також способів діяльності.

**Народні ігри** – ігри, створені народом як засіб виховання та навчання дітей. Зміст народних ігор відображає національну психологію кожного народу.

**Настільно-друковані ігри** – ігри не з предметами, а з їх зображеннями.

**Наступність ігрових форм навчальної діяльності** – це взаємозв'язок та узгодженість способів взаємопереходу ігрової та навчальної діяльності, при яких знання, уміння й навички формуються у визначеному порядку: кожен



наступний елемент навчального матеріалу, опираючись на попередній, взаємопов'язується з ним і готує до засвоєння нового.

**Наступність навчальної діяльності** – це взаємозв'язок та узгодженість змісту, ступенів і етапів навчального процесу, методів, прийомів, форм його організації, при яких знання, уміння й навички формуються у певному порядку: коли наступний елемент навчального матеріалу, взаємопов'язуючись з попереднім, опираючись на нього, готує до засвоєння нового.

**Наступність** – педагогічна категорія, яка являє собою взаємозв'язок різних етапів розвитку, сутність якого полягає у відновленні і збереженні на новому етапі елементів і характеристик попередніх; зв'язок та узгодженість у використанні методів, прийомів, форм і засобів навчання; зв'язок етапів навчального процесу.

**Предметно-ігрова діяльність** – діяльність, яка передуює виникненню сюжетно-рольової гри дитини й допомагає оволодівати їй знаннями про нові об'єкти навколишнього світу.

**Режисерські ігри** – ігри, сюжет яких придумують діти, й обіграють його іграшками або їх заміниками.

**Рольова гра** – форма гри, у якій здійснюється перехід від предметно-ігрової діяльності до моделювання знайомих дітям трудових і суспільних відносин людей.

**Рухливі ігри** – ігри, спрямовані на розвиток й удосконалення у дітей певних рухів; засіб фізичного виховання.

**Сімейні ігри** – ігри, в яких діти відтворюють враження від пізнання навколишнього життя.

**Словесні ігри** – ігри, в яких діти оперують уявленнями про речі, з якими вони на той час не діють.

**Соціальні ігри** – ігри, організовані спільно з іншими.

**Спеціальні ігри** – ігри, у процесі яких здійснюється розвиток окремих здібностей, необхідних для використання в різних сферах суспільного життя.

**Спонтанні ігри** – народні ігри, які виникають спонтанно без цілі або через наслідування дій дорослих.

**Сюжетні рухливі ігри** – ігри, у яких діти рухами відображають свої уявлення і знання про навколишнє життя.

**Сюжетно-рольова гра** – гра з певним сюжетом, який створюють самі діти, й обіграють через розігрування відповідних ролей.

**Творчі ігри** – ігри, які створює дитина за власним задумом, відтворюючи у них враження від пізнання навколишнього світу.

**Театралізовані ігри** – ігри, в яких відбувається розігрування в особах літературного твору за допомогою виражальних засобів та конкретних образів.

**Шкільні ігри** – ігри, які мають конкретну мету і правила.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Ефименкова Л. Н. Формирование речи у дошкольников. – М. : Просвещение, 1981. – 112с.
2. Ісайкова Н. Пальчикові вправи та картинки. // Палітра педагога. – 2003. – №1. – С. 28-31.
3. Каше Г. А. Исправление недостатков речи у дошкольников. – М. : Просвещение, 1971. – 192с.
4. Колупаєва А. А., Савчук Л. О. Діти з особливими освітніми потребами та організація їх навчання. Видання доповнене та перероблене : наук.-метод. посіб. / А. А. Колупаєва, Л. О. Савчук, К. : Видавнича група «АТОПОЛ», 2011. – 274 с.
5. Кульчицька Н., Барищук Г. Вчимося говорити правильно. Дидактичний матеріал для обстеження та усунення вад звуковимови у молодших школярів. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2002. – 48с.
6. Логопедия. / Под ред. Л. С. Волковой, С. Н. Шаховской. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 680 с.
7. Логопедія. Підручник, друге видання, перероблене та доповнене. За ред. М. К. Шеремет. – К. : Слово, 2010. – 672 с.
8. Нищева Н. В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с общим недоразвитием речи. – СПб. : ДЕТСТВО-ПРЕС, 2000. – 352 с.
9. Поваляева М. А. Дидактический материал по логопедии: Сказки о весёлом Язычке. – Ростов н / Д. : Изд-во “Феникс”, 2002. – 64с.
10. Савіна Л. П. Пальчикова гімнастика для розвитку мовлення дошкільнят. – К. : Школа, 2002. – 48с.
11. Ткаченко Т. А. Если дошкольник плохо говорит. – СПб. : Издательство “Акцидент”, 1997. – 112 с.
12. Трофименко Л. І. Діагностика та корекція загального недорозвитку мовлення у дітей дошкільного віку : навчально-методичний посібник. – К. : НАПН, 2014. – 74 с.
13. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей. – М. : Просвещение, 1976. – 96 с.
14. Филичева Т. Б., Чевелева Н. А. Логопедическая работа в специальном детском саду. – М. : Просвещение, 1987. – 142 с.
15. Филичева Т. Б., Чиркина Г. В. Подготовка к школе детей с общим недоразвитием речи в условиях специального детского сада. – М. : МГЗПИ, 1991. – 188 с.
16. Чепка О. В. Ігрові форми навчальної діяльності дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. – К. : Міленіум, 1995. – 144 с.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Зразок оформлення титульної сторінки реферату

Міністерство освіти і науки України  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

Факультет дошкільної та  
корекційної освіти  
Кафедра корекційної  
педагогіки та психології

#### **Теорії виникнення дитячої гри**

*Реферат*

Виконала:  
Студентка IV курсу, 1 групи  
факультету дошкільної  
освіти  
Коваль Олена Петрівна  
Науковий керівник –  
к.пед.н. Чепка О.В.

Умань – 2015

**Зразок оформлення змісту реферату****Зміст**

## Вступ

1. Гра як історичне утворення.
2. Соціальна природа гри як феномену.
3. Вплив розвитку виробничих сил на ігрову діяльність.
4. Зв'язок походження гри з розвитком мистецтва та ідеологічних інститутів.

## Висновки

## Список використаних джерел

## Додатки

**Зразок оформлення списку використаних джерел**

- |   |
|---|
| 1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. – К. : Либідь, 1997. – 376 с.       |
| 2. Національна доктрина розвитку освіти // Дошкільне виховання. – 2002. – № 7. – С. 4–9.  |
| 3. Педагогічний словник / За ред. Ярмаченка М. Д. – К. : Педагогічна думка, 2001. – 514с. |
| 4. Ягупов В. В. Педагогіка : Навч. посібник. – К. : Либідь, 2002. – 560 с.                |

*Навчальне видання*

Чепка Олена Володимирівна

# **ІГРИ В ЛОГОПЕДИЧНІЙ РОБОТІ**

**Навчально-методичний посібник**

*Видається в авторській редакції*

Підписано до друку 25.11.2016 р. Формат 60x84/16.  
Папір офсетний. Ум. друк. арк. 7,54

Видавничо-поліграфічний центр «Візаві»  
20300, м. Умань, вул. Тищика, 18/19  
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи  
ДК № 2521 від 08.06.2006.  
тел. (04744) 4-64-88, 4-67-77, (067) 104-64-88  
Vizavi-print.jimdo.com  
e-mail: vizavi08@mail.ru