

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 70 «Голубок»

ВЫСТУПЛЕНИЕ НА СЕМИНАРЕ-ПРАКТИКУМЕ

«Игры на обобщение пройденного материала, развитие речи, слуховой памяти и внимания»



Разработала: Каркачева М.Н., учитель-логопед

г. Сургут, 2025

М.Н. Уважаемые коллеги, тема сегодняшнего семинара - практикума: «Игры на обобщение пройденного материала, развитие речи, слуховой памяти и внимания».

В поведение семинара мне помогут студентки третьего курса сургутского педагогического университета факультета психологии и педагогики: Рихельгоф Полина Валерьевна и Коробова Екатерина Владимировна.

Мы предлагаем вашему вниманию игры, позволяющие в еще раз в непринуждённой обстановке повторить, закрепить и систематизировать пройденный на занятиях материал. Игры предназначены для работы в свободное от занятий время. Но вы также можете включать их в содержание занятий: например при обучении смысловому чтению на 3 этапе - этапе работы с текстом после чтения.

Данные игры, также развивают слуховое внимание, слуховую память, связную речь, и другие стороны речи.

Вы, педагоги, будете участвовать в играх вместо детей, а мы с Полиной Валерьевной и Екатериной Владимировной будем ведущими.

1 Игра «Я пушистая лиса»

Это подвижная или частично подвижная игра.

Оборудование: маска лисы, кулоны с изображением цыплят.

Цель: закрепление и обобщение пройденного материала.

В игре участвует 3 детей-педагогов.

Ход игры

Студентка – ведущая (**Катя**) надевает маску Лисы, дети - педагоги надевают кулоны с изображением цыплят и проговаривает инструкцию:

М.Н. Сейчас лиса будет ловить цыплят и предлагать им выполнить ее задание и тем самым выкупить себя. Задание может быть из любой образовательной области. Если цыпленок – участник игры растеряется и не сможет быстро ответить, вы цыплята – сидящие за столами можете выполнить задание лисы за цыпленка – участника игры и тем самым выкупить его.

Студентка – лиса (**Катя**) читает стих:

Я пушистая лиса,

Леса темного краса.

Хочу с вами поиграть

И кого-нибудь поймать.

Закончив читать стих, лиса подходит к одному из цыплят и хватает его.

Инструкция от лисы: «Если ты не хочешь, чтобы я тебя съела, задание»

Лиса по очереди подходит к каждому цыпленку и принимает от него выкуп – выполнение ее задания.

Задания от лисы:

1 назови цифры от одного до пяти;

2 назови четыре времени суток;

3 как называется экспедиция, в которой ёжик хитростью заставил зверей натрасти ему яблоч с дерева?

М.Н. Как я уже говорила, задание цыплятам от лисы могут касаться содержания любой образовательной области, например: вспомни, какую поделку мы сегодня делали и чему новому научились; расскажи, как нужно переходить дорогу по

пешеходному переходу; расскажи правила дежурного; повтори скороговорку; расскажи любой стишок; сделай 4 приседания и т.д.

Возможность детей, выкупать друг друга, выполняя задания лисы, не только создает ситуацию успеха детского коллектива, позволяет актуализировать и прорабатываются знания в полном объеме, но и сплочает детей, формирует дружеские связи между ними.

2 Игра «Загадочные предметы»

Оборудование: два стула, картинки, связанные с содержанием обобщаемого материала (сапоги и собака, мёд и медвежий след, мешок и баран, лиса и еж).

Цель: закрепление и обобщение пройденного материала.

В игре участвует 4 детей - педагогов

Ход игры.

Студентка – ведущая (Полина) раскладывает на стульчики по две картинки, связанные с содержанием обобщаемого материала и дает инструкцию:

Пока будет звучать музыка, вы, дети, можете двигаться по кругу или в произвольном направлении, не покидая игрового поля. Как только музыка смолкнет, вы должны подбежать к какой-либо паре предметов. Получится, что возле одного стульчика стоит несколько детей. Я задам вопрос о картинках, возле которых вы остановились любому ребенку-педагогу. Ребенок-педагог совещается со своей группой и отвечает на вопрос. Если ответ правильный, значит, вся группа справилась с заданием. Если ответ не правильный, другая группа может дать свой ответ. Если же участники игры затруднятся дать ответ, вы, сидящие за столами дети – педагоги будете их выручать. Далее, мы снова включим музыку и игра продолжится.

Вопросы от ведущей – студентки детям - педагогам:

1 «Что девочка Соня сделает с сапогами и собакой?»

2 «Кто из героев экспедиции «Хитрый ёж» хотел получить мед?»

М.Н. Первый вопрос ведущей направлены на закрепление представлений о звуке [С], развитие фонематических умений и связной речи. Второй вопрос имеет своей целью структурирование и систематизация содержания литературного произведения «Хитрый ёж» из пособия по смысловому чтению; развитие умения понимать его смысла и подтекстов.

Вместо картинок можно использовать игрушки или предметы.

Игру можно усложнить, добавив третий предмет.

В игре, вы можете еще раз задать детям вопросы из списка вопросов, предлагаемых в каждой экспедиции в методическом пособии по смысловому чтению, например:

«Как ты думаешь, почему вместе оказались две эти картинки: мешок и баран?»

«Кто оказался хитрее ёж или лиса? Почему ты так думаешь?»

3 Игра «Подарки мышке Ксюше» (от 5 лет)

Цель: закрепление и обобщение пройденного материала.

Оборудование: мягкая игрушка – мышка, букет из искусственных цветов; картинки, связанные с содержанием обобщаемого материала, два стула.

В игре участвует 2 детей-педагогов (2 педагогов участвуют во всех этапах игры, 2 ведущих участвует в образовании хоровода).

Ход игры.

Дети - педагоги стоят в кругу, в центре круга мягкая игрушка-кошка.

Студентка - ведущая (Катя) говорит: «Дети, к нам в гости пришла мышка по имени Ксюша. Она очень хочет с вами поиграть. А вы хотите поиграть с нашей красавицей-мышкой? (дети: «Да!») Сегодня у Ксюше День рождения. Давайте все вместе поздравим нашу гостью и подарим ей подарки! Становитесь в хоровод вокруг именинницы! Я буду читать поздравительный стих, а вы идите по кругу.»

Дети взявшись за руки идут по кругу вокруг кошки Ксюши, а ведущая читает стишок:

Пушистой мышке Ксюше

Исполнилось шесть (5, 7) лет!

Пушистой мышке Ксюше

Подарим мы букет!

Студентка - ведущая достает букет и «дарит» мышке. Затем раздает двум детям – педагогам картинки и спрашивает, одного из детей: «Что ты хочешь подарить мышке Ксюше?» «Повтори стишок и подари свой подарок.» Второй ребенок также дарит свой подарок.

Ведущая благодарит участников – помощников и просит их пройти на свои места.

Игра продолжается.

«Мы подарили мышке Ксюше все подарки. А теперь садитесь на стульчики и покажите нашей имениннице, какие вы умные дети и ответьте на мои вопросы. Вы можете помогать друг другу отвечать на вопросы».

Вопросы для Ребенка, подарившего мышке картинки с изображениями бус, миски и катушки:

1 Мягкие или твердые звуки [С] встречаются в словах «бусы» и «миска».

2 Как мышка Ксюша будет играть с маленькой мышкой?

Вопросы для Ребенка, подарившего кошке картинки с изображениями зайца, волка, лисы и медведя, ежа, яблок:

1 Кто вспомнил, из какой экспедиции эти предметы и герои?

2 Как заяц, волк, лиса и медведь были наказаны за жадность?

М.Н. Вместо картинок в игре можно использовать игрушки или предметы. Предметы или игрушки-подарки вы можете сначала показать детям, а затем положить в «волшебный мешочек. Каждый ребенок выбирает на ощупь свой подарок в «волшебном мешке», а затем отгадывает, что же он выбрал и, если угадает, дарит кошке Ксюше.

Можно усложнить игру, предлагая ребенку называть не только свой подарок, но и подарки других детей.

4 Игра «Раз, два, три, ну-ка назови» (от 5 лет)

Цель: закрепление и обобщение пройденного материала.

Оборудование: мяч, фанты.

В игре участвует 5 детей-педагогов.

Ход игры.

Студентка – ведущая (Полина) берет в руки мяч и предлагает детям – педагогам встать в круг и произносит инструкцию: Я по очереди буду кидать вам мяч и говорить: «Раз, два, три, - а затем произносить задание. Например: раз, два, три фрукты назови. Вы ловите мяч, выполняете задание, т.е. в данном случае называете какой-нибудь фрукт и передаете мяч соседу. Сосед называет фрукт и вновь передает мяч по кругу. Тот из вас, кто не сможет дать правильный ответ, отдаст фант – какую-нибудь свою вещь.

Задания для детей-педагогов:

1 «Раз, два, три, предметы одежды назови!»

2 «Раз, два, три, героев экспедиции «Хитрый еж» назови!»

В конце участники игры, отдавшие фанты, выполняют задание ведущего.

Например: скажи каждому ребенку комплимент, назови детей ласковыми именами, пожми мальчикам руку и погладь девочек по голове, обращаясь к каждому из выбранных педагогом детей, закончи фразу (примеры сравнений предлагает педагог, например: я как и ты люблю... (одет в... , играю в..., умею рисовать..., сделал сегодня аппликацию – бабочку и. т.д.), стоя на одной ноге посчитай до 5, скажи, как называется наша страна).

После игры задаются вопросы, в соответствии с задачами обобщения изученного материала.

Вопросы:

1 Какую одежду носят весной?

2 Какие из перечисленных частей, есть у куртки: карманы, воротник, штанины, капюшон, подбрюшник?

1 Что лежало в мешке на яблоне?

2 Что за град обрушился на зверей из экспедиции «Хитрый еж»?

3 Почему хитрый еж не попросил зверей помочь ему достать яблоки?

М.Н. Можно использовать вариант этой игры, когда мяч не передается по кругу, а каждый раз возвращается ведущему. В этом случае, ведущий может предлагать детям более разнообразные задания.

Задания за отданные фанты следует предлагать на сплочение коллектива или демонстрацию своих умений.

5 Игра «Так бывает (было) или нет?» (от 5 лет)

Цель: закрепление и обобщение пройденного материала.

Ход игры

М.Н. Дети - педагоги и ведущий стоят в кругу.

Инструкция ведущего: «Я буду бросать мяч каждому из вас и произносить фразу, связанную с содержанием обобщаемого материала, а следом вопрос: «Так бывает (было) или нет?» Если, по вашему мнению, высказывание соответствует действительности, вы повторяете фразу и возвращает мне мяч; если, по вашему мнению, такого не бывает, вы говорите: «Нет, так не бывает (такого не было). Бывает (было) и предлагаете *свой вариант*», - затем, бросаете мяч обратно мне. Если один из вас неправильно ответит, другой ребенок-педагог может помочь ему исправить ошибку. Давайте потренируемся: «Шоколадное варенье. Так бывает или нет?»

Ответ: «Нет, так не бывает. Бывает шоколадная конфета и клубничное варенье».

Варианты правильных и неправильных фраз: гречневое мороженое, картофельное пюре, виноградный суп, клубничный сироп, грибной кисель, фруктовое желе, творожный салат, апельсиновый мармелад и т.п.

Задание: «Хитрый еж тряс яблоню. Было это или нет?»

Ответ: «Нет, такого не было. Хитрый еж сидел на пеньке, а яблоню трясли заяц и медведь».

Ну вот мы и поиграли. Я сейчас садитесь на стульчики и слушайте мои вопросы:

1 Кто может рассказать, как приготовить бутерброд с маслом и сыром?

2 Как ежик пополнил запасы продовольствия?

3 Почему так говорят: «Где силой не возьмешь, там хитрость на подмогу?»

На этом наш семинар-практикум подошел к концу.

Понравились ли вам предложенные игры?

Как вы считаете, будут ли предложенные игры эффективны в работе с детьми, направленной на обобщение пройденного материала, обучение смысловому чтению, развитие речи, слуховой памяти и внимания?

Спасибо за внимание!

Лист регистрации

Семинар-практикум

«Игры на обобщение пройденного материала, развитие речи,
слуховой памяти и внимания»

Провели: Каркачева Маргарита Николаевна, учитель-логопед

Рихельгоф Полина Валерьевна, Коробова Екатерина Владимировна, студентки
факультета психологии и педагогики БУ ВО ХМАО-Югры «СурГПУ»

«17» апреля 2025 г.

№ п/п	ФИО	Должность	Подпись
1	Путинцева О.А.	зам. зав по УВР	Путинцева
2	Грибова И.В.	зам. зав по УВР	Грибова
3	Кемирова Э.И.	вос-ль	Кемирова
4	Гусаконь А.А.	вос-ль	Гусаконь
5	Гусаконь Т.Ф.	вос-ль	Гусаконь
6	Никоновская Н.В.	вос-ль	Никоновская
7	Абрамова О.Ф.	вос-ль	Абрамова
8	Махарафен Т.С.	вос-ль	Махарафен
9	Козлова И.В.	вос-ль	Козлова
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			