

Паспорт дидактической игры «Картинку называй, хлопай и считай»

Автор: учитель-логопед Гетта О.Г.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст (5–7 лет), с учётом вариативности игра может использоваться и раньше.

Цель: формирование навыка слогового анализа слов через практическое выделение гласных звуков и определение количества слогов с последующим соотнесением со схемой.

Задачи

Образовательные:

- учить делить слова на слоги, ориентируясь на количество гласных звуков;
- закреплять понятие «слог», «гласный звук»;
- формировать умение соотносить слово с графической схемой его слогового состава;
- упражнять в звуко-слоговом анализе одно-, двух-, трёх- и четырёхсложных слов;
- «закреплять и активизировать словарный запас по изучаемым лексическим темам (рыбы, мебель, профессии, музыкальные инструменты и др.)»;
- «учить классифицировать предметы по тематическим группам»;

Коррекционные:

- развивать фонематический слух и восприятие (выделение гласных звуков);
- корректировать нарушения слоговой структуры слова;
- совершенствовать навык самоконтроля за произношением слов сложной слоговой структуры;
- развивать чувство ритма через хлопки в ладоши;
- обогащать номинативный и предикативный словарь в рамках лексических тем.

Развивающие:

- развивать умение обобщать и систематизировать знания об окружающем мире;
- развивать слуховое внимание и память;
- тренировать зрительно-моторную координацию при работе с фишками и маркером;
- стимулировать логическое мышление (анализ, сравнение, классификация);
- активизировать мыслительные операции в процессе слогового анализа.

Воспитательные:

- воспитывать усидчивость и целенаправленность действий;
- формировать навыки взаимопроверки и сотрудничества при парной работе;
- поддерживать интерес к речевым играм;
- создавать ситуацию успеха для каждого ребёнка.

Необходимые материалы и способ изготовления

Материалы:

Набор карточек формата А4 (заламинированных для многократного использования).

На каждой карточке представлены:

- в верхней части — слоговые схемы: прямоугольники, разделённые на части по количеству слогов (например, схемы для 1–2, 1–3, 1–4 слогов);

- в остальной части листа (хаотично) расположены предметные картинки разной слоговой сложности, каждая карточка с набором картинок по определенной лексической теме (рыбы, мебель, профессии, музыкальные инструменты и пр.):

односложные: стол, стул, шкаф и пр.

двусложные: кро-вать, крес-ло, ди-ван, пол-ка, лав-ка, ар-фа, дуд-ка, тру-ба и т.д.

трёхсложные: та-бу-рет, ги-та-ра, гар-мош-ка, сак-со-фон, ба-ра-бан, а-ку-ла и т.д.

четырёхсложные: пи-а-ни-но, ба-ла-лай-ка, тан-цов-щи-ца и пр. (примеры адаптируются под речевые возможности детей).

Карточки могут быть одно- или многотемными (для последующего смешивания и усложнения).

Маркеры на водной основе (для обведения или соединения линий) или цветные фишки (для наложения на нужную схему).

Демонстрационная доска (для показа образца выполнения).

Как изготовлено:

Карточки созданы с помощью графического редактора. Для каждой лексической темы подобраны картинки с разным количеством слогов. Схемы выполнены в виде разделённых прямоугольников. Картинки расположены хаотично, без группировки. Готовые листы распечатаны на цветном принтере и заламинированы. Маркеры подобраны так, чтобы следы легко стирались.

Краткое описание игры

Правила:

Ребёнок получает карточку с картинками и слоговыми схемами.

Перед началом анализа ребёнок рассматривает карточку, называет все изображённые предметы (или профессии, инструменты), вспоминает обобщающее слово („Это рыбы“, „Это мебель“). Затем приступает к слоговому анализу каждого слова.

Его задача: для каждой картинки определить количество слогов (с помощью хлопков на каждый гласный звук), а затем соединить картинку с соответствующей слоговой схемой линией маркером или положить на неё фишку.

Перед началом игры педагог показывает образец выполнения.

Ход игры (базовый вариант):

- Педагог кладёт перед ребёнком карточку и объясняет задание: «Посмотри, на карточке нарисованы картинки и схемы. Каждая схема показывает, сколько слогов в слове. Сейчас мы будем учиться определять, сколько слогов в каждом слове, и соединять картинку с нужной схемой».
- Педагог берёт первую картинку (например, «дыня»). Произносит слово, делая акцент на гласные: «Ди-ван». Просит ребёнка повторить и отхлопать количество частей (слогов). Вместе считают: «Раз, два – два слога».
- Ребёнок маркером проводит линию от картинки «диван» к схеме с двумя слогами (или накрывает картинку фишкой, поставленной на нужную схему).

- Далее ребёнок работает самостоятельно (или с небольшой помощью) с остальными картинками. Каждый раз проговаривает слово, отхлопывает слоги и соединяет со схемой.
- После выполнения всех заданий педагог проверяет правильность. Если есть ошибки, вместе с ребёнком проговаривают слово ещё раз и корректируют.

За каждый правильный ответ можно давать фишку (поощрение). В конце подсчитывается количество правильных ответов.

Пример проговаривания:

Картинка «гитара»: «ги-та-ра» (три хлопка) → три слога → соединяем со схемой «3 слога».

Картинка «стул»: «стул» (один хлопок) → один слог → схема «1 слог».

Вариативность

Упрощение:

- Выбирать карточку только по хорошо знакомой теме.
- Использовать карточки только с 1–2-сложными словами (без трёх- и четырёхсложных).
- Уменьшить количество картинок на карточке (до 4–5).
- Вместо линий маркером использовать наложение фишек (легче для неловких рук).
- Предварительно проговаривать и отхлопывать все слова вместе с педагогом.
- Для детей с низким уровнем речевого развития можно сначала просто показывать картинку, проговаривать самому, а ребёнок только повторяет и показывает нужную схему (пассивное участие).

Усложнение:

- Использовать карточки со смешанными темами, чтобы ребёнок сначала классифицировал предметы по группам, а затем выполнял слоговой анализ;
- После распределения по слоговым схемам предложить придумать предложение с двумя словами из одной темы;
- Добавить задание: «Назови одним словом все картинки на карточке» (обобщение).
- Добавить карточки с четырёхсложными словами и даже с более сложной структурой (например, «о-фи-ци-ант»).
- Ввести задание на определение ударного слога (после деления на слоги отметить ударный хлопок или фишкой другого цвета).
- Предложить ребёнку самостоятельно придумать и нарисовать (или найти среди дополнительных картинок) слова с заданным количеством слогов.
- Организовать соревнование в парах: кто быстрее и правильнее распределит все картинки.
- После распределения попросить составить предложение с каждым словом.

- Добавить карточки со схемами, где слоги обозначены не только количеством, но и цветом (например, красный – ударный слог) или где ударный слог обозначен ударением для подготовки к звуко-слоговому анализу.

Вариант с цветной маркировкой:

Каждой схеме соответствует свой цвет фишек. Ребёнок проговаривает слово, определяет количество слогов и кладёт на картинку фишку цвета, соответствующего нужной схеме (например, зелёная – 1 слог, жёлтая – 2 слога, красная – 3 слога, синяя – 4 слога). Это дополнительно развивает зрительную память и навык классификации.

Результативность

Игра «Картинку называй, хлопай и считай» направлена не только на формирование одного из ключевых компонентов языкового анализа – слоговой структуры слова, который часто нарушен у детей с ТНР, но и способствует систематизации знаний по лексическим темам, расширению активного словаря, развитию умения классифицировать предметы, что положительно сказывается на общем речевом развитии и подготовке к школе.

Что даёт игра:

- Развивает слоговой анализ и синтез: ребёнок учится выделять гласные как слогаобразующие звуки, делить слово на части и определять их количество.
- Улучшает фонематическое восприятие: акцент на гласных звуках способствует их различению и правильному произнесению.
- Формирует ритмическую сторону речи: хлопки на каждый слог помогают почувствовать ритмический рисунок слова, что важно для преодоления нарушений слоговой структуры.
- Тренирует внимание и память: необходимо удерживать в памяти схему и соотносить её с картинкой.
- Развивает графомоторные навыки: соединение линией (если используется маркер) тренирует руку, готовит к письму.
- Обогащает словарный запас: новые слова, встречающиеся в игре, расширяют лексикон.
- Повышает мотивацию: игровая форма с хлопками и яркими карточками делает занятие увлекательным.

Влияние на динамику развития детей:

Регулярное использование игры способствует:

- уменьшению количества ошибок при делении слов на слоги в устной речи;
- более уверенному выделению гласных звуков;
- улучшению произносительной стороны речи (особенно у детей с нарушением слоговой структуры);
- развитию навыков самоконтроля за собственной речью;
- повышению интереса к занятиям по обучению грамоте;

- успешной подготовке к школьному обучению (освоение звуко-слогового анализа-база для чтения и письма).

Игра «Картинку называй, хлопай и считай» проста в изготовлении, доступна для многократного использования и даёт устойчивый положительный эффект при систематическом применении как на логопедических занятиях, так и в работе воспитателя.









