

Формирование познавательно – речевых способностей у детей старшего дошкольного возраста с ОНР в процессе использования игр с фонариком.

Воспитатель Гакман Елена владиславовна

Обучение и воспитание детей является очень сложным занятием и в тоже время, это постоянный поиск и открытие чего-то нового, интересного.

С каждым годом возрастает количество детей с нарушениями речи и интеллекта, гиперактивных детей. Все труднее, становится организовать какой – либо вид деятельности, чтобы заинтересовать всех детей.

Наблюдая за своими воспитанниками мы заметили снижение интереса детей к организованной образовательной деятельности. Что, несомненно, сказывается на их развитии в целом.

Мы поставили перед собой цель: найти новые методы и подходы для привлечения детей к овладению знаниями.

Дети по своей природе очень любознательны и ненасытны в познании окружающего мира. И, несомненно, каждый ребенок рад почувствовать себя настоящим волшебником.

Чтобы погрузить наших воспитанников в мир волшебства и сделать образовательную деятельность более интересной и привлекательной, мы решили внедрить в свою работу игры с фонариком.

Игры с фонариком - самый необычный и завораживающий вид занятий, который всегда вызывает восторг у детей. Ведь с его помощью можно показывать сказки, запускать солнечных зайчиков, экспериментировать или же просто поиграть в подвижные игры.

Видя восторг в глазах наших воспитанников во время игр с фонариком мы решили создать картотеку игр с использованием дидактических карточек и фонарика, которые можно использовать во всех образовательных областях и, играя с которыми, каждый ребенок сможет ощутить себя настоящим волшебником.

Цель этих игр: расширить словарный запас, сформировать связную речь, правильное звукопроизношение, умение правильно выражать свои мысли, закрепить навык построения предложений, сформировать элементарные математические представления.

И так, как же **сделать** "Игры с фонариком"?

Рассмотрим процесс изготовления на примере игры "Кто в банке?" Делается эта игра с помощью программы Microsoft Word. Открываем в этой программе окно вставка и вставляем таблицу. Число столбиков и строк зависит от размера карточек. Делаем две таких таблицы на разных листах. И в каждую ячейку в таблице ставим изображение, в нашем случае – это банка. После в каждую банку во второй таблице ставим изображение разных насекомых. Банку можно удалить или оставить. Распечатываем два листа. Совмещаем их таким образом, чтоб лист с пустыми банками был над

насекомыми и проклеиваем клеем. Разрезаем и ламинируем. Карточки готовы!

Теперь можно экспериментировать со светом. Нужно включить фонарик и направить луч света на банку с тыльной стороны. Насекомого хорошо видно и дети с легкостью ответят на вопрос "Кто в банке?". Как только убирается фонарик, ребенку снова видна пустая банка.

Представляемые нами игры можно использовать:

- При составлении и решении математических задач;
- При обучении детей соотносить цифру с количеством предметов.
- При обучении ориентировке в пространстве;
- При работе над грамматическими категориями;
- При автоматизации звуков;
- Для дифференциации звуков в словах.
- Образование имен существительных единственного и множественного числа
- В знакомстве с окружающим миром;
- При изучении лексического материала.

Результатом использования таких игр является: повышение эмоционального, психологического благополучия; улучшение запоминания нового материала; наличие потребностей в овладении новыми знаниями.