Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 16» г. Усинска

Методическая разработка

«Квази игры – процессуальные игры для развития речи детей»

(Нетрадиционные игры по развитию речи у дошкольников от 3 до 5 лет.)

Краснова Зинаида Михайловна,

воспитатель высшей категории

Усинск, 2024

Актуальность

# Данная методическая разработка составлена на основе работы Л. С. Выготского «К вопросу о многоязычии в детскомвозрасте»

В 1928г. выдающийся советский психолог Л. С. Выготский писал, что вопрос о многоязычии в детском возрасте выдвигается не только как один из самых сложных и запутанных в современной теоретической психологии, но и как проблема исключительной практической важности.

Современная действительность показывает, что и в XXI веке проблема, о которой писал Лев Выготский, актуальна по-прежнему. Потому, что все больше педагогов в детских садах работают с двуязычными детьми. Мне в моей практике тоже довелось работать с двуязычными детьми, для которых азербайджанский, армянский, турецкий, грузинский языки изначально родные, а после приезда их родителей в Россию и русский язык стал для них родным. Я понимаю, что должна создать такую психологическую атмосферу в группе, чтобы двуязычные дети с удовольствием шли на учебно-игровые занятия, работали раскрепощенно, не боялись дать неверный ответ или не ответить вовсе, что все речевые ошибки я, как педагог, должна исправлять доброжелательно и терпеливо.

Я стала рассматривать различные варианты для достижения своей цели, продумывать конкретный перечень игр, содержание игр, пути и методы работы с детьми, предметно развивающую среду для организации игр, условия, которые дадут детям возможность говорить, фантазировать, придумывать, творить. Я проанализировала весь собранный материал и поняла, что помочь ребенку **адаптироваться** к новым социальным условиям, при этом поддерживать и сохранять родной язык и родную культуру сможет процессуальная игра.

Процессуальная игра - многократное воспроизведение процессуальной стороны деятельности взрослых при воображаемом результате. Л. С. Выготский назвал ее квази-игрой, характеризующейся формальностью, отсутствием осознания роли и воображаемой ситуации. Квази –игра (фантазирование) особый вид игры ребенка, не имеющий игровые задачи, содержания, игровых правил, результата. Главный участник игры – ребенок.

**Цель:**

Развитие речевой активности, способов речевого общения, связной речи, внимания, памяти, творческой активности, способности к фантазированию и импровизации в игре.

В начале своей работы я столкнулась с рядом проблем и сложностей:

1. У ребёнка не достаточный пассивный словарный запас - т.е. ребёнок не всё понимает, что ему говорят на русском языке, и сам говорить не может;

2. Ребёнок не хочет или отказывается разговаривать на русском;

3. У ребёнка нет повода говорить по-русски, так как всё его окружение говорит на другом языке.

Я поняла, что для решения этих проблем мне необходима помощь родителей. Провела с ними беседы, консультации и смогла убедить их в необходимости совместной работы по развитию связной русской речи у детей.

А для себя в своей педагогической практике выделила и объединила квази игры, игры- фантазии, игры – воображения и творческие игры, что в основном является одним и тем же.

Для пополнения пассивного словарного запаса я использую «Азбуку жестов», это пересказ сказок жестами и игры без игрушек.

Для того, чтобы “разговорить” ребёнка и развить у него устную речь расширить словарный запас русского языка мне помогают квази-игры это умение приспосабливать для игр любой предмет: катушку ниток, деревянные брусочки, палочки, веточки, цветные лоскуты и ленточки и т.д.. Ведь чем больше ребёнок выучит слов, тем ему будет проще подобрать нужное выражение, чтобы описать свои эмоции; или обстановку, которая его окружает; или рассказать о событии из жизни.

Для развития развития механической памяти на слова за счёт обучения способам образного представления запоминаемых слов я использую метод «Эйдотехника», это коллаж, где соединены разнородные элементы (различные по происхождению, материальной природе, контрастные по стилю). Например: детям предлагается звуковой лабиринт из картинок на определённый звук. Дети придумывают рассказ, историю, небылицу используя картинки.

Для развития связной речи, обогащения активного словаря детей, развития логического мышления, воображения, памяти я использую метод крокирования.

Метод крокирования (мнемотехника), это игровое упражнение «Рифмованные кроки» (от франц. - чертеж, схема, набросок)

Кроки – схемы предметов, животных, людей, явлений. Я предлагаю схемы - кроки, по которым дети запоминают, а затем составляют небольшие стихи, потешки, загадки. При создании они используют реальные предметы, а затем заместители реальных предметов и явлений, т.е. знаки и символы.

Заключение:

 Используя в своей работе квази игры, игры- фантазии, игры – воображения и творческие игры, которые помогли мне в работе с не говорящими на русском языке детьми развитию речевой активности, способам речевого общения, связной речи, внимания, памяти, творческой активности, способности к фантазированию и импровизации в игре. Я сделала вывод, что ребёнок способен на высоком уровне освоить русский язык, если для этого созданы подходящие условия и родители, готовы оказывать помощь для сохранения у ребёнка русского языка вне среды,

Литература

1. Л. С Выготский К вопросу о многоязычии в детском возрасте  Умственное развитие детей в процессе обучения. М.; Л.: Учпедгиз, 1935. С. 53-72; То же // Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. М.: Изд-во МГУ, 1980. С. 67-72. Фрагмент; То же // Собр. соч.: В 6 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 3. С. 329—337. Сокращ.

# [2. Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. М.: Изд-во МГУ, 1980. С. 67-72. Фрагмент; То же // Собр. соч.: В 6 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 3. С. 329—337. Сокращ.](https://moluch.ru/archive/138/38773/" \t "_blank)

# [3. Л.С Выгодский «К вопросу о многоязычии в детском](https://moluch.ru/archive/138/38773/" \t "_blank)[возрасте» 1928г. Педагогика, 1983. Т. 3. С. 329—337. Сокращ.](https://moluch.ru/archive/138/38773/" \t "_blank)

[4.](https://moluch.ru/archive/138/38773/" \t "_blank)[О. М.Дьяченко Развитие воображения дошкольника. Методическое пособие для воспитателей и родителей](https://moluch.ru/archive/138/38773/" \t "_blank)

Приложение

Процессуальные игры

для детей 3-4 лет

**Азбука жестов**

Дети играют в игру без игрушек. Сначала они повторяют те действия руками, которые показывает взрослый. Все действия сопровождаются словами. Затем взрослый просит по очереди каждого ребенка изобразить что-либо из того, что он будет говорить.

После того как дети легко будут производить действия вслед за взрослым, можно перейти к другой форме игры: взрослый в среднем темпе наговаривает текст, а дети стараются показать на руках и пальцах то, что происходит в игре.

**Странная картинка**

Детям предлагаются сюжетные картинки, предметные картинки с героями и явлениями к сюжетной картинке. Дети рассматривают и расставляют все на свои места, объясняя свои действия.

**Оживи картинку**

Детям предлагаются разные картинки с изображением сказочных героев, детей, животных. В начале картинки могут быть сериями, потом одиночные картинки. В последствии дети оживляют картинки, представляя, что они могут делать, говорить.

**Подружи игрушки** игрушек, составляется совместный рассказ о дружбе. Чтобы подружить игрушки между собой нужно связать их рассказом про них. Дети составляют рассказ.

**Где мы были не скажем**…

Педагог и дети загадывают героев, место или какое – либо событие. Совместно, а потом индивидуально они должны с помощью невербальных средств объяснить место, ситуацию в которой они были, водящему ребенку. Позднее можно детям предложить показывать разные действия. Водящий угадывает кого дети изображают, место, событие, которое дети показывают.

**Назови предмет**

Сферу загадываемых предметов следует ограничить игровой комнатой, чтобы ребенок мог отгадать задуманное. Взрослый не должен руководить перечислением признаков, указывая на них детям, нужно добиваться, чтобы каждый ребенок делал это самостоятельно, даже если и не очень удачно.

для детей 4-5 лет

**Продолжи сказку**

Педагог читает детям известную сказку, с известными героями. Дети продолжают сказку, придумывая новый финал истории. Для начала работы можно предложить детям наглядный материал для игры.

**Отгадай, что мы задумали**

Педагог загадывает какой-нибудь предмет, они должны отгадать, что это за предмет. Когда дети научились играть в данную игру можно играть с водящим. Еще позднее можно детям предложить показывать признаки задуманного предмета. Например, задуман мяч. Дети по кругу говорят водящему: он красный, он большой, он круглый, он катится и т. д. Водящий может назвать предмет после любого названного признака. Тогда тот, на ком произошло угадывание, становится водящим, и игра начинается снова.

**Дорисуй**

Детям предлагают листы бумаги с нарисованными на них элементами предметов. Это может быть, например, силуэт дерева, простые геометрические фигуры и др., важно, чтобы изображение не было однозначным. Детей просят дорисовать каждую фигуру, так, чтобы получилось что-то осмысленное. А потом рисунки всех детей рассматриваются, составляется рассказ по нарисованному.

**Что показывают по телевизору…**

Педагог предлагает детям макет телевизора, но телевизор не работает. Дети придумывают, что может показывать телевизор в данный момент: передачи, мультфильмы, рассказывая содержание.

**Фантазеры**

Педагог предлагает детям поиграть в игру и пофантазировать. Дети смотрят на что-то и говорят, что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, кляксы на листе, облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи.

**Чем похожи и чем отличаются?**

Педагог рассказывает детям, что в мире все связано и между двумя любыми вещами в принципе можно найти какое-нибудь сходство. Он сам приводит 2-3 примера, а затем предлагает детям самим отыскать сходство между называемыми им парами предметов: карандашом и мостом; крокодилом и трактором; самолетом и лягушкой; фотоаппаратом и глазом; электричеством и водопадом; болью и радостью, горем и счастьем.

для детей 5-6 лет

***Пантомима***

Педагог рассказывает детям, что можно движениями тела, рук, головы, глаз и т. д. показывать разные действия, и предлагает поиграть в пантомиму. Первое задание он показывает сам в качестве образца, предлагая детям повторять за ним. Последующие три дети выполняют по командам взрослого поочередно, а другие дети повторяют за ведущим. Пятое задание делают все вместе, причем начинать действие должны дети, а взрослый как бы присоединяется к ним. В шестом задании взрослый договаривается с одним из детей (поочередно), что они вдвоем покажут действие, а остальные дети должны его угадать и повторить. В седьмом задании взрослый предлагает действовать каждому ребенку по отдельности.

Например, Покажи, что ты чувствуешь, когда тебе в автобусе, наступили на ногу, ты пошел с мамой в магазин и потерялся и пр.

***Море волнуется…***

Дети играют в игру, произнося слова. После окончания речевого сопровождения дети замирают придумываю морскую фигуру, водящий отгадывает фигуры, изображаемые детьми, тем самым оживляя их. Позднее дети изображают место, событие и пр.

***Волшебные слова***

Педагог предлагает детям игру с волшебными словами незнакомого языка. Он сообщает им слово, говорит что предмет, обозначаемый этим словом, ему неизвестен, единственное, что он знает, что этот предмет - одежда (мебель, животное, инструмент). Педагог по одному называет слова, предлагая детям описать предмет, который обозначается таким волшебным словом. Например, бескозырка, тюрбан, плокорог и пр.

Педагог активно помогает детям в этой игре.

***Вещи из волшебной страны***

Педагог предлагает детям представить, что они очутились в волшебной стране, где много незнакомых, самых разнообразных и фантастических предметов - одежда, еда, инструменты, да и сами жители тоже волшебные. Он просит детей попытаться представить эти вещи, животных, жителей по их названиям и постараться описать словами, какие они, как выглядят, как используются и т. д. Если детям это дается без труда, можно попросить их нарисовать воображаемое.

Например, волшебные животные, волшебные предметы, волшебная еда, волшебная одежда, волшебные инструменты, жители волшебной страны и пр.

***Придумай сказку***

Педагог предлагает детям придумать новую сказку. Совместно, а потом самостоятельно, дети определяют героев сказки, место событий и составляют свою сказку.

***Старая сказка на новый лад***

Педагог предлагает детям рассказать известную сказку на новый лад. Берется какая-то известная сказка, например, «Колобок», «Теремок» или «Красная шапочка», и изменяется. Сначала можно изменить сюжет, оставив прежних героев, потом, наоборот, нужно сохранить сюжет, но придумать других действующих лиц. Самое интересное – оставить героев, но изменить их характер, например, лягушка станет злой врединой, волк – симпатичным милягой, а Красная шапочка – плохо воспитанной девочкой, которая в конце концов съест несчастного волка.

***Перевирание сказки***

Педагог расспрашивает детей, какие сказки они знают и любят. Все вместе выбирают одну из сказок, и взрослый предлагает ее переврать, по очереди рассказывая ее и заменяя в каждой фразе известное на противоположное или новое. Дети рассказывают сказку по очереди по кругу, начинает же перевирание сам взрослый.

Взрослый наравне с детьми участвует в перевирании и должен следить, чтобы во всех ключевых моментах сказка была переделана, но в целом получилась бы некая новая история, моделирующая более или менее логично развивающуюся ситуацию.  
Вот, например, во что может превратиться известная сказка про Красную Шапочку: *"Жил-был мальчик, которого звали Желтый Беретик. Позвал его как-то папа и говорит: "Сходи-ка, сыночек, к дедушке и отнеси ему книги и газеты". - Пошел Желтый Беретик, а навстречу ему медведь..."* и т. д.

для детей 6-7 лет

***Вербальная фантазия***

Ребенку дается задание придумать рассказ (историю, сказку) о каком-либо живом существе (человеке, животном) или о чем-либо ином по выбору ребенка и изложить его устно.

***Переводчики***

Взрослый предлагает детям представить, что они изучают сказочные языки - полшинский, ансельмский и т. д. В каждом языке есть одно основное правило, которое надо запомнить, чтобы на нем говорить. Взрослый предлагает каждому ребенку запомнить правило какого-либо одного языка, а затем перевести на него сначала слова, а потом и несложные предложения. Например,

1) полшинский язык: к любому слову добавляется -ца: *кошкаца, карандашца, гулятьца, конфетаца;*

2) булявский язык: во всех словах вместо твердых звуков произносятся мягкие: *булка - бюлькя, дом - дёмь, рыба - рибя;*

3) мерабский язык: во всех словах с буквой "р" она заменяется на "л": *рыба - лыба, привет - пливет, порошок - полошок, портфель - полтфель;*

4) искульский язык: все гласные буквы тянутся в два раза длинней: *доом, саад, деевоочкаа;*

5) ансельмский язык: все слова сокращаются до первого слога: *карман - кар, привет - при, кошка - кош.*

***Фантастические гипотезы***

Педагог предлагает детям поразмыслить над разными ситуациями, которые могут произойти с детьми. Что было бы, если бы…

1) ...ты вдруг, проснувшись, обнаружил, что ты не человек, а кузнечик (бабочка, крокодил и т. д.);

2) ...все люди стали ходить на руках, вверх ногами;

3) ...не стало ночей, а все 24 часа в сутки был бы день и светило солнце;

4) ...все твердое стало внезапно мягким;

5) ...на Земле не стало воды;

6) ...никогда не было зимы, а всегда стояла жара? И пр.

Дети по очереди придумать последствия этих невероятных происшествий. Каждый ребенок должен побывать первым отвечающим в круге. Гипотезы и предположения детей взрослый принимает без ограничений, критики и комментариев, при необходимости задает вопросы, побуждая детализировать замысел.

***Веселые перевертыши***

Детям предлагается поиграть с перевертышами, объясняя свою точку зрения.

1. Конфеты: хорошо или плохо? Хорошо: они вкусные. Плохо: если съесть много, могут заболеть зубы, и их придется лечить.

2. Лекарство: хорошо или плохо? Хорошо: оно помогает вылечиться от болезни. Плохо: много таблеток - яд.

3. Музыка: хорошо или плохо? Хорошо: можно под нее петь и танцевать. Плохо: если работаешь, она мешает; от слишком громкой могут заболеть уши и голова.

4. Ветер: хорошо или плохо? Хорошо: в жару освежает, несет прохладу. Плохо: в мороз при ветре становится еще холоднее; сильный ветер может повалить деревья, сорвать крыши с домов.

5. Дождь: хорошо или плохо? Хорошо: помогает расти урожаю. Плохо: если сильно вымокнешь, можешь простудиться и заболеть.

6. Кошка: хорошо или плохо? Хорошо: ласковая, мягкая, приятно мурлычет, с ней можно играть. Плохо: может больно оцарапать. И пр.

***Хорошие и плохие поступки***

Взрослый обсуждает с детьми хорошие и плохие поступки, обобщает их понятиями: жадность, воровство, ябедничество, драчливость, вежливость, доброта и т. п. А затем он просит детей представить, что все плохие и хорошие поступки, совершаемые человеком, изменяли бы его внешность. Дети фантазируют как мог бы выглядеть драчун, ябида, обжора, обманщик, грязнуля, ябеда, хитрец и пр.

Например: обжора становился бы очень толстым, у драчуна вырастали бы такие огромные кулаки, что он не мог бы их поднять и пр.

***Дорисуй предмет***

Педагог предлагается изображения разных фигур или элементов предметов, дети дополняют заготовки, чтобы получилось изображение. Позднее можно предлагать детям много одинаковых элементов, чтобы получились разные предметы и изображения.

***Представь и нарисуй***

Педагог предлагает детям разные метафоры и выражения, просит подобрать примеры к некоторым из них. Затем каждый ребенок получает лист бумаги, карандаши и фломастеры. Взрослый предлагает им представить и нарисовать ситуацию, иллюстрирующую то или иное выражение. Каждый ребенок получает индивидуальное задание. Когда рисунок закончен, взрослый просит ребенка прокомментировать.

1) от удара искры из глаз посыпались;

2) часы ходят минута в минуту;

3) дождь льет как из ведра;

4) похожи, как две капли воды;

5) искать иголку в стоге сена;

6) темно, хоть глаз выколи; и пр.

***Необитаемый остров***

Взрослый предлагает детям представить, что каждый из них оказался на необитаемом острове. Взрослый описывает остров, его природу, его теплый климат, животных и птиц, а потом просит детей по очереди придумать, как: сделать себе жилище; сделать себе одежду; сделать посуду; определить время; подать сигнал о помощи и т. д.

***Заколдованная картина***

Детям выставляется картина (чаще всего пейзаж), педагог предлагает заколдовать картину и войти в нее спрятаться в одном из ее уголков. Дети представляют себя маленькими и входят в картину. Каждый ребенок рассказывает, что видит, слышит или чувствует, находясь в своем уголке картины. Дети слушают, определяют в какой части картины находиться ребенок.

***Путешествие***

Детям предлагается туристическая карта (или игровое поле) с изображением реки. Ребенку предлагается стать капитаном корабля, который плывет по данной реке и рассказать, что происходит, что он видит, чувствует.

Данным образом можно играть и с другими объектами карты, игрового поля.