

I – IV Възрастова
група

3 – 7
години

КАК ДА ИГРАЕМ?

Инструкции за използване на флашкарти,
игри на маса, образователни картони



ЕВРОПЕЙСКИ СЪЮЗ
ЕВРОПЕЙСКИ
СОЦИАЛЕН ФОНД



ОПЕРАТИВНА ПРОГРАМА
НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ ЗА
ИНТЕЛИГЕНТЕН РАСТЕЖ

НАСОКИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИГРОВИТЕ СРЕДСТВА ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА ОБУЧЕНИЕ С ЦЕЛ ПОДОБРЯВАНЕ НА ВЛАДЕЕНЕТО НА БЪЛГАРСКИЯ ЕЗИК

3 – 4 ГОДИНИ

ФЛАШКАРТИ

Флашкартите се използват както в педагогическата ситуация за онагледяване на упражняваната лексика и стимулиране на езиковата активност, така и в други подходящи режимни моменти. Чрез тях се подпомага езиковото развитие – децата посочват, назовават, описват изображенията. Богатият набор от картинки позволява разделянето и класифицирането им по различни признаци (напр. животните – дивни, домашни, птици, начин на хранене, размножаване, място на живеене, в полза или вреда на хората и т.н.; плодове и зеленчуци – цвят, форма, вкус, начин на консумация, място на разпространение и

др.) С картите се развиват всички когнитивни процеси – мислене, внимание, концентрация, памет. Те стимулират езиковото развитие на всички равнища – фонология, морфология, граматика, семантика, прагматика.

Например: игра „На пазар“, при нея учителят прави словесен образец – описание на зеленчук. Децата, които са в ролята на купувачи, описват зеленчук, а детето продавач трябва да отгатне кой е този зеленчук. Използват се изображения на лук, домати, чушка и морков от флашкартите.

1

ОБРАЗОВАТЕЛНИ КАРТОНИ

КАРТОН 1 „Работа с пластилин“

Детето се упражнява да разпознава и назовава предмети с формата на основните геометрични фигури – кръг, квадрат и триъгълник, и за усъвършенстване на фините движения на пръстите.

Необходими елементи: пластилин в различни цветове

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава топка, знаме, кубче.
- Използва пластилин и моделира геометрични фигури.

● Поставя моделираните геометрични фигури на съответните им места в нарисуваните на картоната топка, знаме, кубче.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с геометричните фигури. Нека да ги назоват и да ги посочат на картоната. Предложете им пластилин. Можете да подканите децата да назоват и цветовете пластилин, които са избрали. Покажете им как да запълнят белите фигури на картоната. Можете да усложните играта, като тези, които се справят успешно със запълването с голямо парче пластилин, да запълнят фигурите с малки топчета пластилин.

КАРТОН 2 „Пъзел“

Детето се упражнява да разпознава и назовава домашното животно – пиле, усъвършенстване на фините движения на пръстите, паметта и логическото мислене.

Необходими елементи: пъзел от 4 части

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава пилето.

- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с животното на пъзела. Нека те да го назоват и да посочат кое е неговото семейство. Можете да ги подканите да назоват и цвета на пилето. Изрежете частите на пъзела и нека децата да се опитат да го подредят правилно.

КАРТОН 3 „Лабиринт“

Детето се упражнява да затвърждава уменията си за пространствена ориентация и да изгражда умения за зрительно-моторна координация.

Необходими елементи: картон с лабиринт

Очаквани резултати:

- Ориентира се в пространството.
- Координира движенията на ръката с цел проследяване на пътеката на лабиринта.
- Обогаत्या активния и пасивния си речник, като назовава всички предмети по пътя на лабиринта.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с лабиринта. Задайте инструкция към детето, което преминава през лабиринта: „Разкажи покрай какво трябва да мине момиченцето в парка, за да стигне до изхода на лабиринта – детската площадка.“

Пример: „Момиченцето минава покрай дърво.“, „Момиченцето минава покрай пейка, за да стигне до детската площадка.“

КАРТОН 4 „Карти“

Детето се упражнява да изгражда и затвърждава умения за сортиране по различни признаци – цвят и вид.

Необходими елементи: картон с картите в два от основните цветове – жълт и зелен

Очаквани резултати:

- Обогалява активния и пасивния си речник, като назовава всички предмети от картите.

ИГРИ НА МАСА

ИГРА НА МАСА „Познавам животните“

Детето се упражнява да разпознава, назовава и имитира домашни животни.

Необходими елементи: табло за игра на маса (страна 1), пионки или цветни камъчета

Очаквани резултати:

- Разпознава, назовава и имитира домашни животни.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с домашните животни. Нека децата да ги назоват и да ги посочат на картоната. Предложете им цветно камъче или пионка. Можете да подканите децата да назоват и цветовете на камъчето или на пионката, които са избрали. Необходими са пионки, колкото са децата, за да могат да следят реда си. Децата местят пионката с по 1 напред, ако могат да изпълнят указаниято. Ако не могат, не преминават напред и губят реда си. Победител е това дете, което стигне първо до финала.

Указания: *Какво е това? Какви звуци издава кокошката/кравата/кучето/котката? Какво е това? Какво снася кокошката? (Какво дава кравата? С какво играе кучето/котето?) Какво са това?*

ИГРА НА МАСА „Едно и много“

Детето се упражнява да разпознава, назовава и посочва предмети и да образува правилно множествено число.

Необходими елементи: табло за игра на маса (страна 2)

Очаквани резултати:

Образува правилно множествено число.

Предложения за работа:

ТАБЛА ЗА СТЕНА

Таблата се използват за нагледна опора при възприемане и пресъздаване на съответното литературно произведение. Децата показват и назова-

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с картите и предметите на тях – назовете ги, а след това нека децата се опитат и сами. При нужда припомнете забравената дума. От децата се изисква да подредят предметите в 2 групи по цвят (вариант 1), по вид – плодове и зеленчуци и т.н. (вариант 2).

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с изображенията на таблото. Нека да ги назоват и да ги посочат на игралното поле. Играят няколко деца. Учителят дава указания, а децата поставят ръката си на точното поле и повтарят.

Пример: Учител: *Посочи една гъба.*

Дете: Поставя ръката си върху изображението на гъбата и казва: гъба.

Учител: *Посочи много череши.*

Дете: Поставя ръката си върху изображението на черешите и казва: *череша*, и т.н.

ИГРА НА МАСА „Намери скритите предмети“

Детето упражнява когнитивните си процеси – памет, мислене и възприятие

Необходими елементи: табло за игра на маса

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава предметите в стаята.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с таблото. Нека да назоват и да посочат какво има на таблото. Каква е стаята и какво има в нея. На лицевата част е изобразена същата стая, но с 8 избледнели предмета на нея. На 2 деца се раздават по 5 картончета, 4 от които са направени много бледи на картоната, а петото не е налично в стаята.

От детето се изисква да открие и да назове предмета, който е подаден от учителя, и да постави картата му на мястото ѝ в стаята. При верен отговор продължава, при грешен е следващото дете. Победител е това дете, което успее първо да намери липсващите обекти.

ват герои и обекти, отговарят на въпроси по него с дума или просто изречение според индивидуалните си речеви умения.

ФЛАШКАРТИ

Флашкартите се използват както в педагогическата ситуация за онагледяване на упражняваната лексика и стимулиране на езиковата активност, така и в други подходящи режимни моменти. Чрез тях се подпомага езиковото развитие – децата посочват, назовават, описват изображенията. Богатият набор от картинки позволява разделянето и класифицирането им по различни признаци (напр. животните – диви, домашни, птици, начин на хранене, размножаване, място на живеене, в полза или вреда на хората и т.н.; плодовете и зеленчуците – цвят, форма, вкус, начин на консумация, място на разпространение, превозни средства и др.). С картите се развиват всички когнитивни процеси – мислене, внимание, концентрация, памет. Те стимулират езиковото развитие на всички равнища – фонология, морфология,

граматика, семантика, прагматика.

Например: игра „Превозни средства“. Учителят разделя децата на малки групи, като по възможност да има деца с различно ниво на владение на български език. Целта е в съвместната дейност не принудено децата да усвояват българския език от връстниците си, които го владеят в известна степен. На всяка група се дава по една карта с превозно средство, което децата трябва да опишат. Учителят насочва вниманието на децата и към гърба на картата, където превозното средство е изобразено в сюжет. По време на играта учителят води разговор с всяка група, като изисква децата да назоват какво е изобразено, кой го управлява, за какво се използва и т.н. При проявен интерес учителят може да предложи на групите да си разменят картите.

3

ОБРАЗОВАТЕЛНИ КАРТОНИ

КАРТОН 1 „Работа с пластилин“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация и предлозите.

Необходими елементи: пластилин в различни цветове

Очаквани резултати:

- Използва прости изречения.
- Разпознава и назовава предлозите *горе* и *долу*, *под* и *над*, *върху*, *до*.
- Разбира инструкции.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с предлозите и предложните отношения. Нека децата да ги назоват и да ги посочат на картоната. Предложете им пластилин. Можете да подканите децата да назоват и цветовете пластилин, които са избрали. Обяснете им как да запълнят белите бонбони на картоната. Можете да усложните играта, като тези, които се справят успешно със запълването с голямо парче пластилин, да запълнят бонбоните с малки топчета пластилин. Друг вариант е да давате инструкции на децата в какъв цвят и кой точно бонбон да запълнят с пластилин.

КАРТОН 2 „Пъзел“

Детето се упражнява да разпознава и да назовава кокошка, петел и пиле, да усъвършенства фините движения на пръстите, паметта и логическото мислене.

Необходими елементи: пъзел от 8 части

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава кокошка, петел и пиле.
- Съставя въпросителни изречения.
- Изгражда умения за пространствена ориентация

ция в полето.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с животните на пъзела. Нека да ги назоват и да ги посочат. Можете да подканите децата да попитат какво правят животните. Изрежете частите на пъзела и нека децата да се опитат да го подредят правилно.

КАРТОН 3 „Лабиринт“

Детето се упражнява да затвърждава уменията си за пространствена ориентация и да изгражда умения за зрительно-моторна координация.

Необходими елементи: картон с лабиринт

Очаквани резултати:

- Ориентира се в пространството.
- Координира движенията на ръката с цел проследяване на пътеката на лабиринта.
- Обогаща активния и пасивния си речник, като назовава всички предмети на лабиринта.
- Съставя прости изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с лабиринта. Задайте инструкция към детето, което преминава през лабиринта: „Проследи преплетените линии и кажи нещо за майката/бащата/момичето/дядото и предметите от другата страна.“

Пример: „Майката стига до тенджерата. Майката готви“, „Момиченцето стига до боичките. Момичето рисува. Невена има нови боички.“

КАРТОН 4 „Карти“

Детето се упражнява да изгражда и затвърждава умения за групиране.

Необходими елементи: картон с карти на животните и техните малки

Очаквани резултати:

- Обогалява активния и пасивния си речник, като назовава всички животни от картите.
- Изгражда умения за образуване и използване на умалителни – мече, зайче, жирафче, конче.

Предложения за работа:

ИГРИ НА МАСА

ИГРА НА МАСА „На пазар“

Детето се упражнява да разпознава и назовава плодове и зеленчуци.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 12 броя картончета, които се изрязват от таблото

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава изобразените плодове и зеленчуци.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Участва в диалог.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с плодовете и зеленчуците, предлагани на пазара. Нека да ги назоват и да ги посочат – на тази страна на картона, на която е изобразен целият и пълен пазар. Попитайте децата какво знаят за пазара, посещават ли го... Подканвайте ги да опишат, това което виждат на илюстрациите.

От другата страна са нарисувани празни щайги. Предложете на децата да заредят магазина, като подредят картончетата на плодовете и зеленчуците в празните щайги, и да започнат играта. Децата са в ролята на купувачи. Те описват с думи, без да назовават точното наименование на плода или зеленчука. Едно дете е продавач. То трябва да познае какво му описва купувачът, да намери подходящото картонче и да му го даде.

ИГРА НА МАСА „Кой, къде и какво прави?“

Детето упражнява когнитивните си процеси – памет, мислене и възприятие, уменията да разказва

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с картите и животните на тях – назовете ги, а след това нека децата се опитат и сами. При нужда припомнете забравената дума. От децата се изисква да съберат картите на животните с техните малки. Подканете ги да образуват изречения.

Пример: „Това е кон. Малкото на коня е конче. Конят живее в обора. Той се храни със сено.“

и да води диалог.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 6 картончета с изображения на членовете на семейството, които се изрязват от таблото

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава стаята, парк и дейности, които членовете на семейството извършват в тях.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Използва базов речник (съществителни, прилагателни, глаголи, свързващи думи, местоимения).
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с думи и понятия от ежедневието живот. Нека децата да назоват и да посочат какво има на таблото. От едната страна на картона има колаж от снимки на ежедневни дейности въщи и навън. Разгледайте ги и уточнете какво е изобразено на тях. След това обърнете картона и започнете играта. На картона има две игрални полета – кухня и парк. Детето тегли карта със съответния член на семейството (майка, баща, момиче, момче, баба, дядо) и отговаря на зададен въпрос. В зависимост от нивото на владение на български език учителката преценява характера на въпросите – в някои случаи те предполагат да се отговори с кратко просто изречение, а в други случаи да се отговори с просто разширено изречение.

Пример: „Мама готви. Мама готви в кухнята.“

ТАБЛА ЗА СТЕНА

Таблата се използват за нагледна опора при възприемане и пресъздаване на съответното литературно произведение. Децата показват и назовават герои и обекти, задават въпроси, свързани с худо-

жествения текст, преразказват, според индивидуалните си речеви умения, като се опират на нагледната опора.

ФЛАШКАРТИ

Флашкартите се използват както в педагогическата ситуация за онагледяване на упражняваната лексика и стимулиране на езиковата активност, така и в други подходящи режимни моменти. Чрез тях се подпомага езиковото развитие – децата посочват, назовават, описват изображенията. Богатият набор от картинки позволява разделянето и класифицирането им по различни признаци (напр. животните – диви, домашни, птици, начин на хранене, размножаване, място на живеене, в полза или вреда на хората и т.н.; плодове и зеленчуци – цвят, форма, вкус, начин на консумация, място на разпространение, превозни средства и др.) Картите в трета група, освен изграждането на речник, стимулират и съставянето на фрази и изречения по зададения речников състав. С картите се развиват всички когнитивни

процеси – мислене, внимание, концентрация, памет. Те стимулират езиковото развитие на всички равнища – фонология, морфология, граматика, семантика, прагматика.

Например: игра „Разказваме за зимата“. Учителят разделя децата на три подгрупи. Всяка от подгрупите изтегля по една флашкарта от групата на „ръкавици, шал, шапка“ и от групата на „радостен, тъжен, кукла“. В зависимост от нивото на владение на български език се диференцират поставените цели. Децата, които не говорят български език, да посочат назовани от учителя обекти. Децата, които в известна степен говорят български език, да конструират изречения, да съставят текст по две опорни думи (названията на обектите от флашкартите).

ОБРАЗОВАТЕЛНИ КАРТОНИ

КАРТОН 1 „Работа с пластилин – недовършени обекти“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация.

Необходими елементи: пластилин в различни цветове

Очаквани резултати:

- Назовава липсващите елементи.
- Използва прости разширени изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с изображенията на картоните. Нека да ги назоват и да ги посочат на картоните. Предложете им пластилин. Проведете разговор дали изображенията им са познати и с какво ги свързват. Попитайте ги какво им липсва. Обяснете им, че трябва да довършат липсващите елементи.

Пример: „Това е снежен човек. Той се прави от сняг. Снежният човек има шапка, метла, копчета, нос от морков...“

„Това е елха. Тя расте в гората. Украсяваме елхата за Коледа. По нея има..., а под нея слагаме....“

КАРТОН 2 „Работа с пластилин – силуети“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация.

Необходими елементи: пластилин в различни цветове

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава предметите.
- Използва пластилин и моделира чрез шнурче от пластилин контура на обектите.

- Използва прости разширени изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с изображенията на картоните. Нека да ги назоват и да ги посочат на картоните. Предложете им пластилин. Попитайте децата дали изображенията им са познати и с какво ги свързват. Обяснете им, че трябва да оконтурят с шнурче от пластилин всеки обект (вариант 1), или вие посочете обектите (вариант 2).

КАРТОН 3 „Пъзел“

Детето се упражнява да разпознава и назовава домашните животни, усъвършенства фините движения на пръстите, паметта и логическото мислене.

Необходими елементи: пъзел от 10 части

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава домашните животни.
- Съставя прости разширени изречения.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с животните на пъзела. Нека да ги назоват и да ги посочат. Стимулирайте децата да кажат какво виждат на картината, какво правят животните, кой се грижи за тях и т.н. Изрежете частите на пъзела и нека децата да се опитат да го подредят правилно.

КАРТОН 4 „Лабиринт“

Детето се упражнява да затвърждава уменията си за пространствена ориентация и да изгражда умения за зрительно-моторна координация.

Необходими елементи: картон с лабиринт

Очаквани резултати:

- Ориентира се в пространството.
- Координира движенията на ръката и очите с цел проследяване на пътеката на лабиринта.
- Обогалява активния и пасивния си речник, като назовава всички участници и предмети на лабиринта.

- Съставя изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с лабиринта. Задайте инструкцията към детето, което преминава през лабиринта: „Проследи преплетените линии и виж кой, къде и с кого отива.“ Децата проследяват и образуват изречения.

Пример: „Момченцето и момиченцето отиват на пързалката. Иво и Ани обичат да се пързаят.“ и т.н

КАРТОН 5 „Карти“

Детето се упражнява да изгражда и затвърждава умения за разпознаване, назоваване и групиране.

Необходими елементи: картон с карти

Очаквани резултати:

- Обогалява активния и пасивния си речник, като назовава всички изображения от картите.
- Съгласува по род и число прилагателните и съществителните имена.

Предложения за работа:**ИГРИ НА МАСА****ИГРА НА МАСА „Сезони“**

Детето се упражнява да разпознава, назовава и описва четирите сезона.

Необходими елементи: табло за игра на маса, пионки, зар

Очаквани резултати:

- Разпознава, назовава и описва изобразените сезони.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Участва в разговор за сезоните.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с четирите сезона. Нека да ги назоват и да ги посочат – на тази страна на картоната, на която са изобразени четирите сезона със сюжетни картини. Попитайте децата какво знаят за сезоните и за важни празници или събития, които са характерни за всеки сезон. Подканвайте ги да назовават, това което виждат на табло, и то да бъде максимално описателно (пример: *През пролетта времето се затопля. Снегът се топи. Майката стои с чадър в ръка, а децата играят около нея.* и т.н.)

От другата страна на картоната е игралното поле за четирима играчи. Всеки играч избира сезона, от който да започне играта, и разполага пионките си

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с картите и изображенията на тях – назовете ги, а след това нека децата се опитат и сами. При нужда припомнете забравената дума. От децата се изисква да съберат картите с техните сенки. Попитайте ги какво знаят за тях. Подканвайте ги да образуват изречения.

Пример: „Това е пола. Тя е синя на цвят.“

КАРТОН 6 „Судоку“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация, логическото мислене.

Необходими елементи: картон и изрязаните липсващи 3 карти

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава действия.
- Съставя изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с изображенията на картоната. Нека да ги назоват и да ги посочат. Обяснете на децата, че трябва да поставят в празните квадратчета тази карта, която липсва на реда. По време на играта изисквайте от децата да съставят изречения, като казват какво прави детето на картата, която поставят.

Пример: „Момичето храни куклата. Мария храни куклата с мляко.“ и т.н.

в съответната къщичка на сезона (дървото). Играчът тръгва по полето, когато хвърли 6 на зара. Ако попадне на поле със символ – трябва да каже нещо за съответния сезон. В зависимост от нивото на владение на български език, децата съставят кратко просто изречение, просто разширено изречение или сложно изречение. Ако изречението е правилно – минава стъпка напред, ако е грешно – връща се в къщата на сезона! Играчът преминава през всички сезони с пионката/пионките си. Играта приключва, когато пионката/пионките е/са в центъра на полето (лилавото кръгче).

ИГРА НА МАСА „Да опознаем професиите“

Детето упражнява когнитивните си процеси – памет, мислене и възприятие, уменията да разказва.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 24 карти с изображения на предмети, които се изрязват от табло

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава професиите, които са изобразени на табло.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Участва в разговор за професиите.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да разгледат снимките на лекаря, учителката, пожарникаря и готвачката и да се запознаят с думи и понятия, свързани с четирите професии. Нека да ги назоват, да посочат какво има на снимките, какво правят хората на тях и защо. Встрани на картоната са изобразени карти с предмети, свързани с всяка от професиите. Изрежете ги и уточнете с децата какво е изобразено на тях, за упражняването на коя професия се използват тези предмети.

На другата страна на картоната са нарисувани същите професии. Организирайте така децата, че да бъдат по 4 и всяко да си избере професия. Разбъркайте картите и ги сложете на масата с обратната страна нагоре. Детето тегли карта, назовава какво е изобразено на нея. В зависимост от нивото на владение на български език, може да промените правилата и да изисквате от децата да съставят изречения с предмета на картата. Ако картата съответства на професията, която детето е избрало, то я поставя в съответното цветно поле. Ако не съответства на професията, я връща най-отдолу в купчината. Победител е това дете, което първо нареди шестте предмета, характерни за професията, в цветното си поле.

ИГРА НА МАСА „Лото“

ТАБЛА ЗА СТЕНА

Таблата се използват за нагледна опора при възприемане и пресъздаване на съответното литературно произведение. Децата описват литературните герои, разпознават епизоди от литературните про-

Детето се упражнява да разпознава, назовава и описва предмети.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 12 карти с изображения на предмети, 12 карти с по 6 изображения на предмети, които се изрязват от таблото, цветни камъчета

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава предмети.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Обогаща активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с предметите от картончетата. Нека да ги назоват и да ги посочат. Попитайте ги какво знаят за тях. Подканяйте ги да назовават, това което виждат на картите, и да го описват.

В играта може да участват 12 деца, които получават по една карта и 6 цветни камъчета. Изберете водещ (докато децата свикнат с правилата, водещ е учителят, след това може да се избере дете), който да изтегли карта и да назове или да опише изображението на нея. Децата трябва да открият картинката в картата си и да поставят камъчето върху нея. Печели това дете, което чуе или отгатне всички предмети на картончето си и ги отбележи с камъчета.

изведения, преразказват ги според индивидуалните си речеви умения, като се опират на нагледната опора.

ФЛАШКАРТИ

Флашкартите се използват както в педагогическата ситуация за онагледяване на упражняваната лексика и стимулиране на езиковата активност, така и в други подходящи режимни моменти. Чрез тях се подпомага езиковото развитие – децата посочват, назовават, описват изображенията. В четвърта възрастова група вече може да се насочи вниманието на децата и към изображенията на главните печатни букви и надписите с кратки думи върху тях. Целта не е децата да прочетат думата, а да я запомнят като цялостен образ – като изображение, което свързват с конкретно значение.

Това „квазичетене“, при което детето не чете думата буква по буква, а като види нейното изображение, се досеща за значението ѝ и я изговаря правил-

но, има водеща роля при формирането на уменията за звуков анализ на думата в предучилищна възраст.

Тези умения се изразяват в следното: на първо място, правилно произнасяне на звука и откриването му в различни позиции на думата чрез моделиране; на второ място, свързване на звука с графичния символ на главната печатна буква.

Овладейвайки тези умения, децата осъзнават практически смислоразличителната функция на звука чрез прости форми на фонеман анализ, без да се запознават с цялото качествено многообразие на всички звукове в думата и да стигат до пълен последователен анализ на фонемния ѝ състав, който непосредствено предхожда четенето и писането.

ОБРАЗОВАТЕЛНИ КАРТОНИ

КАРТОН 1 „Работа с пластилин – букви“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация.

Необходими елементи: пластилин в различни цветове

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава графични знаци на някои печатни букви.
- Използва пластилин и моделира чрез шнурче от пластилин контура на буквите.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с буквите на картоната. Нека да ги назоват, посочат и очертаят с пръст. Предложете им пластилин. Обяснете им, че трябва да оконтурят с шнурче от пластилин всяка буква (вариант 1) или посочени от вас определени букви (вариант 2).

КАРТОН 2 „Пъзел“

Детето се упражнява да разпознава и назовава обекти на детска площадка, усъвършенства фините движения на пръстите, паметта и логическото мислене.

Необходими елементи: пъзел

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава обекти от детска площадка.
- Конструира сложни изречения по нагледна основа.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с пъзела. Стимулирайте ги да кажат какво виждат на картината, какво правят децата и т.н. Изрежете частите на пъзела и нека децата да се

опитат да го подредят правилно.

КАРТОН 3 „Открий петте разлики“

Детето се упражнява да усъвършенства логическото си мислене, вниманието и паметта си.

Необходими елементи: картон

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава изобразеното на картоната.
- Съставя изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с картинките на картоната. Попитайте ги дали изображенията са им познати, ако има нещо непознато – обяснете го и го назовете. Обяснете на децата, че трябва да открият 5 разлики между двете картинки и да ги назоват.

КАРТОН 4 „Лабиринт“

Детето се упражнява да затвърждава уменията си за пространствена ориентация и да изгражда умения за зрительно-моторна координация.

Необходими елементи: картон с лабиринт

Очаквани резултати:

- Конструира сложни изречения по нагледна основа.
- Ориентира се в пространството.
- Координира движенията на ръката и очите с цел проследяване на пътеката на лабиринта.
- Обогаत्या активния и пасивния си речник, като назовава всички участници и предмети в лабиринта.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с лабиринта. Задайте инструкция към детето, което преминава през лабиринта: „Проследи преплетените линии и виж кой какво

прави и какво има. “ Децата проследяват и образуват изречения.

Пример: „Топката е на детето, което се люлее.“

КАРТОН 5 „Карти“

Детето се упражнява да различава и назовава различните професии.

Необходими елементи: картон с карти

Очаквани резултати:

- Обогалява активния и пасивния си речник, като назовава всички изображения от картите.
- Разказва кратки истории, като използва подходящ „времеви речник“.

Предложения за работа:

Организирайте децата да изрежат картите. Разгледайте изображенията на тях – назовете ги. При нужда припомнете забравената дума. От децата се изисква да съберат картите по двойки и да разкажат кратка история за пожарникаря, учителя, лекарката или строителя. При нужда дайте речев образец или ги подпомагате с насочващи въпроси.

Пример: „Това е лекарка. Тя лекува болните хора. Лекарите работят в болница. Те използват

стетоскоп (слушалка), за да преслушат хората и да ги лекуват правилно.“

КАРТОН 6 „Судоку“

Детето се упражнява да усъвършенства фините движения на пръстите, пространствената ориентация, логическото мислене.

Необходими елементи: картон и изрязаните липсващи 4 карти

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава действия.
- Съставя изречения.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с изображенията на картоната. Нека да ги назоват и да ги посочат. Обяснете на децата, че трябва да поставят в празните квадратчета тази карта, която липсва на реда. По време на играта изисквайте от децата да съставят изречения, като казват какво може да се прави с изобразеното на картата, която поставят.

Пример: „Това е въдица. С въдицата се лови риба.“

ИГРИ НА МАСА

ИГРА НА МАСА „Азбука с антоними“

Детето се упражнява да разпознава и назовава думи антоними.

Необходими елементи: табло за игра на маса, пионки, зар

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава думи и открива техните антоними.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето и зрително-моторна координация.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Организирайте въвеждаща игра, в която децата да се запознаят с картинната азбука. Нека да назоват и да посочат какво е изобразено при всяка буква. Повечето картинки дават възможност на децата да открият няколко думи, започващи с един и същ звук, или да съставят изречения с някоя от думите. (пример: *Агнето свири на акордеон. Обичам червени череши. Мечката мете с метла и обича много мед.* и т.н.)

От другата страна на картоната е игралното поле. На игралното поле стартират 4 играчи с по една пионка. Първи започва този, който е хвърлил най-голямо число на зара. Движението става по маршрута, обозначен на игралното поле. След като хвърли зарчето, детето отброява необходимия брой ходове и се придвижва по стрелките напред. След като попадне на съответната буква, я назовава и назовава дума с нея. Ако стъпи на буквите Б; В; Г; Д; Ж; З; трябва да назове картинката и учителят да му зададе въпрос – „Б – ботуши. Ботушите са чисти. Как-

ви може да бъдат освен чисти? (мръсни)“ И така за всяка следваща буква. Ако отговори правилно, преминава по зелената стрелка съответно на П; Ф; К; Т; Ш; С; Р. Има и букви, които връщат назад, те са обозначени с червени точки – Ъ към А; У към О; И към Е. Печели този играч, който стигне първи до книгата.

ИГРА НА МАСА „Помисли и сглоби“

Детето упражнява когнитивните си процеси – памет, мислене и възприятие, уменията да разказва.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 20 карти с изображения на предмети, които се изрязват от таблото, игрално поле с букви, върху което се подрежда пъзелът

Очаквани резултати:

- Определя звука в началото на думата.
- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.
- Участва в разговор за училището.
- Обогалява активния и пасивния си речник.

Предложения за работа:

Разгледайте с децата снимката на таблото. Проведете разговор с тях за бъдещата им роля на ученици и за училището. Изрежете картите с изображения на предмети. Обърнете ги с картинките нагоре и ги поставете една върху друга на купчинка. Нека всяко дете да си взема карта, да казва какво е изобразено на нея, да определи първия звук и да постави картата с картинката надолу върху съответната буква. Помагате на децата, които се затрудняват.

ИГРА НА МАСА „Лото“

Детето се упражнява да разпознава и назовава букви.

Необходими елементи: табло за игра на маса, 12 карти с изображения на букви, които се изрязват от таблото, цветни камъчета, изображения на буквите А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, У, Ф, Ш, Ъ (може да използвате таблото с картинната азбука)

Очаквани резултати:

- Разпознава и назовава графични знаци на някои печатни букви.

- Изгражда умения за пространствена ориентация в полето.

Предложения за работа:

В играта може да участват до 12 деца, които получават по една карта и 9 цветни камъчета. Изберете водещ (докато децата свикнат с правилата, водещ е учителят, след това може да се избере дете), който да произнесе звука (може да казва и дума, която започва с този звук – например: Б като бор) и да показва съответната буква. Децата трябва да открият буквата в картата си и да поставят камъчето върху нея. Печели това дете, което чуе всички букви от картончето си и ги отбележи с камъчета.

ТАБЛА ЗА СТЕНА

Таблата се използват за нагледна опора при възприемане и пресъздаване на съответното литературно произведение. Децата описват литературните герои, разпознават епизоди от литературните

произведения, определят по илюстрациите последователността в сюжета, преразказват ги според индивидуалните си речеви умения, като се опират на нагледната опора.