

## Рецензия

на сборник дидактических игр по «Синквейну» для детей старшего дошкольного возраста  
представленный воспитателем муниципального дошкольного образовательного автономного учреждения детского сада № 10 «Казачок» г. Новокубанска муниципального образования Новокубанский район  
Цукановой Светланой Григорьевной

В данном сборнике представлен практический материал в виде систематизации дидактических игр по обучению старших дошкольников составлению дидактического синквейна.

Подбор материала - дидактических игр, оказывает большую помощь педагогам обучить детей составлению синквейна. Осваивая игры, дети знакомятся с основными понятиями (слово - живой предмет, слово - неживой предмет, слово - признак, слово - действие, предложение, слово - ассоциация).

Инновационность данной методики состоит в том, что создаются условия для развития личности, способной критически мыслить, т.е. исключать лишнее и выделять главное, обобщать, классифицировать. Синквейн используется как метод развития образной речи, позволяющий быстро получить результат.

Актуальность и целесообразность использования синквейна объясняется тем, что прежде всего: открываются новые творческие интеллектуальные возможности, обогащается и актуализируется словарь детей.

Сама методика является диагностическим инструментом, носит характер комплексного воздействия (развивает речь, память, внимание, мышление); используется для закрепления изученной темы, является игровым приемом.

Система работы по обучению синквейна включает в себя подготовительный и основной этапы. Ко второму (основному) этапу можно переходить только после усвоения первого (подготовительного) этапа.

Данный метод учит ребёнка рассказывать – это значит формировать его связную речь. Эта задача входит как составная в общую задачу развития устной речи детей в МДОАУ. Она же является важнейшей и в логопедической работе с дошкольниками. При формировании связной речи происходит совершенствование всех сторон устной речи ребенка. Всё это необходимо как для наиболее полного преодоления дефектов речевого развития детей, так и для подготовки дошкольников старшего возраста к предстоящему школьному обучению.

Сборник дидактических игр может быть рекомендован к использованию в работе воспитателям, учителям-логопедам, а также родителям.

Дата: 10.06.2021

Специалист МБУ «ЦРО»



Е.Н. Колядина

Директор МБУ «ЦРО»



С.В. Давыденко



## Описание

к сборнику дидактических игр по «Синквейну»  
для детей старшего дошкольного возраста.

Оформление: Материалы игры отпечатаны на бумаге, символы ламинированы с двух сторон, не рвутся.

Описание игр: В данной картотеке представлен практический материал в виде систематизации дидактических игр по обучению старших дошкольников составлению дидактического синквейна. Система работы включает в себя подготовительный и основной этапы. Ко второму (основному) этапу можно переходить только после усвоения первого (подготовительного) этапа. Дети знакомятся с основными понятиями (слово-живой предмет, слово-неживой предмет, слово-признак, слово-действие, предложение, слово-ассоциация) и их содержанием, а также с алгоритмом написания дидактического синквейна.

В сборник вошли игры, которые используются, применяются в таких областях задач, как: область познавательного развития, речевого развития, художественно-эстетического, социально-коммуникативного развития. Такие игры, как: «Живое, неживое», «Покажи картинку – символ», «Лесенка предложений», «Составь рассказ».

Задачи к играм:

1. Формирование умения ставить вопросы к словам, обозначающим предметы (живые, неживые), действия и признаки предмета;
2. Формирование умения подбирать слова, обозначающие живые и неживые предметы, несколько действий, которые может производить предмет и несколько признаков к этому предмету;
3. Знакомство с предложением. Учатся составлять простое нераспространенное предложение, затем распространенное, путем введения в него определения, дополнения. Дается понятие о коротких словах предлогах;
4. Знакомство со словами-ассоциациями, связанными по смыслу с описываемым предметом. Закрепить понятия: предмет, признак предмета, действие предмета;
5. Научить использовать модели существительного, прилагательного и глагола при составлении предложений;

6. Учить выделять главную мысль, классифицировать;
7. Автоматизировать корригируемые звуки речи;
8. Пополнить и активизировать слова;
9. Сформировать умение кратко пересказывать текст;
10. Обучить самостоятельной работе по составлению синквейна с опорой на алгоритм модель;
11. Закрепить навыки ориентировки на интерактивной панели;
12. Закрепить умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно;
13. Способствовать развитию логического мышления, внимания и речевых навыков у ребёнка.

Преимущества игры:

Использование игры на занятии значительно поднимает мотивацию у детей, становится более эффективной и интересной.

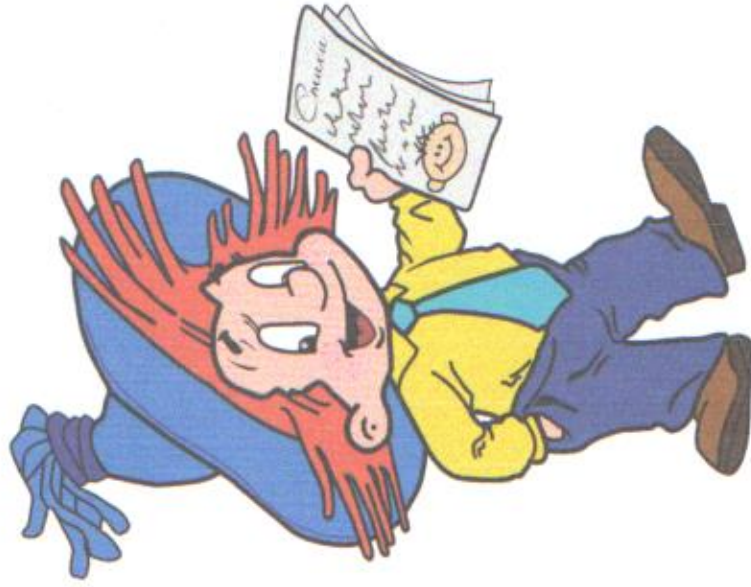
Настройки, имеющиеся у игры, дают возможность выбирать уровень сложности игры в соответствии с темой занятия.

Возможность использования данной игры во второй половине дня для отработки уже имеющихся знаний и навыков.

Применяя данную методику, у детей увеличится словарный запас, речь станет богаче, ярче, дети перестанут бояться высказывать свои мысли вслух, что является особенно важным для детей.

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение  
детский сад № 10 «Казачок» г. Новокубанска  
муниципального образования Новокубанский район

**Сборник**  
**дидактических игр**  
**по «Синквейн»**  
**для старших**  
**дошкольников**



## Содержание

Игра «Живое- неживое».....	1	Игра «Расширь предложение».....	16
Игра «Покажи картинку-символ».....	1	Игра «Дополни предложение словами».....	17
Игра «Подбери вопрос».....	2	Игра «Составь предложение».....	18
Игра «Кто это? Что это?».....	3	Игра «Почини предложение».....	19
Игра «Четвертый лишний».....	4	Игра «Потому что».....	20
Игра «Какой он? Какая она? Какое оно?».....	5	Игра «Лесенка предложений».....	21
Игра «Опиши предмет».....	6	Игра «Составь рассказ».....	22
Игра «Отгадай, кто это?».....	6	Игра «Исправь ошибку».....	23
Игра «Кто что делает?».....	7	Игра «Закончи предложение».....	24
Игра «Кто как передвигается?».....	7	Игра с мячом «Ассоциации».....	25
Игра «Кто как голос подает?».....	8	Игра «Найди пару».....	26
Игра «Кто, что умеет делать?».....	8	Игра «Слова- приятели».....	27
Игра «Отгадай кто это?».....	9	Игра «Назови другим словом».....	28
Игра «Назови слово».....	9	«Составление краткого рассказа по готовому синквейну».....	29
Игра «Ответь на вопрос».....	10	«Составление дидактического синквейна по прослушанному рассказу или сказке».....	30
Игра «Что делают с этим предметом?».....	10	Коррекция и совершенствование готового синквейна.....	31
Игра «Кто знает, пусть продолжает».....	11	Синквейн – загадка.....	32
Игра «Что бывает?».....	12	«Сломанный синквейн».....	33
Игра «Бывает- не бывает».....	13		
Игра «Придумай загадку».....	14		
Игра «Подбери признак».....	15		

## Аннотация

Сборник содержит практический материал в виде систематизации дидактических игр по обучению старших дошкольников составлению дидактического синквейна. Цель данного сборника дидактических игр – помочь педагогам познакомить детей с основными понятиями (слово-живой предмет, слово-неживой предмет, слово-признак, слово-действие, предложение, слово-ассоциация) и их содержанием, а также с алгоритмом написания дидактического синквейна.

Материал картотеки может быть полезен воспитателям, учителям-логопедам, а также родителям.

2. Синквейн- новый метод развития речи детей.

Желтый, круглый  
Улетает, летит  
Колобка съела лиса  
Сказочный персонаж

- Кто (что) это?  
- Какой? Какая?  
- Что делает?

### Алгоритм составления синквейна

#### Модель синквейна

1. 2. 3. 4. 5.

Предмет (тема) – одно слово-существительное.  
Два прилагательных по теме.  
Три глагола по теме.  
Предложение из четырех слов по теме.  
Ассоциация по теме: одно слово-предмет.

### Игра «Живое, неживое»

**Задачи:** 1. Закрепить понятие о предмете и его названии.

2. Формировать умение определять «живые» и «неживые» предметы.

#### Предварительная работа:

- объяснить детям, что они живут в мире, их окружают разные предметы. Люди придумали для каждого предмета свое название. Доска на четырех ножках, за которой можно обедать, играть, называется «стол». Мы видим предмет и называем его словом. Детям предлагается назвать 3-4 слова, обозначающих различные предметы;

- познакомить детей с понятиями «живой» предмет, «неживой» предмет. Побеседовать о свойствах «живых» и «неживых» предметов.

**Оборудование:** предметные картинки, с изображениями «живых» и «неживых» предметов.

**Описание игры.** Педагог показывает картинки с изображениями «живых» и «неживых» предметов. На «живой» предмет – дети, например, хлопают в ладоши, на «неживой» – топают (*действия выполняются детьми*).

*Пример:* белка, лиса, камень, стул, облако, муравей, аист, дерево и т.д.

### Игра «Покажи картинку-символ»

**Задачи:** 1. Совершенствовать умение определять живые и неживые предметы;

2. Познакомить с графическим обозначением предмета («живого», «неживого»).

**Предварительная работа:** познакомить детей с картинками-символами: «неживой» предмет – синий прямоугольник, «живой» предмет – красное сердце.

**Описание игры.** Педагог называет различные слова-предметы «живые» и «неживые». Если дети слышат название «живого» предмета, то поднимают сердце, если «неживого» – синий прямоугольник.



*Пример:* медведь - , стул -  и т.д.

### Игра «Подбери вопрос»

**Задачи:** 1. Формировать умение, правильно, ставить вопрос;

2. Совершенствовать умение подбирать картинку-символ к предмету.

**Предварительная работа:** объяснить детям, что все слова, обозначающие «живые» предметы отвечают на вопрос «Кто?», а «неживые» на вопрос «Что?».

**Оборудование:** предметные картинки, с изображениями различных предметов, картинки-символы, обозначающие «живой» и

«неживой» предмет



**Описание игры.** Детям предлагается выбрать любую картинку с изображением предмета, поставить к нему вопрос и подобрать картинку-символ.

*Пример:*



- Это кто? -



- Это что? -



### **Игра «Назови другим словом»**

**Задачи.** Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов. **Описание игры.** Педагог называет словосочетание и задает вопрос: «Как это действие можно назвать иначе, другим словом?».

*Пример:* малое дитя – (ребенок);  
смелый человек – (храбрый);  
глядеть в окно – (смотреть) и т.д.

### **Игра «Хвостик к слову»**

**Задачи.** Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов. **Описание игры.** Педагог называет предмет и предлагает детям назвать, как можно больше слов связанных с этой темой.

*Пример:* помидор – *круглый, красный, мягкий, сочный, вкусный, ароматный.*

### **Игра «Какого слова не хватает»**

**Задачи.** Формирование семантических полей (групп слов, связанных по смыслу), расширение словаря синонимов. **Описание игры.** Педагог дает инструкцию: «Я скажу два слова, а ты добавь к ним третье, чтобы стало понятно, как они связаны. Например, я скажу: вечер, еда. Как их связать? Вечером едят. Как называется еда вечером? Ужин. Значит, третье слово будет «ужин». Получается цепочка: вечер, еда, ужин.

*Пример:* огород, грядка (*овоци*);  
елка, подарки (*Новый год*).

Если ребёнок затрудняется в придумывании предложений, третьим словом можно брать действие: кукла, девочка (играть).



**К основному этапу можно переходить, только если дети хорошо освоили подготовительный этап!!!**

## Составление краткого рассказа по готовому дидактическому синквейну

(с использованием слов и фраз, входящих в его состав)



### **Заяц**

**Белый, пушистый**

**Бойтся, прячется, убегает**

**Мне жалко зайца.**

**Дикое животное**

В зимнем лесу живет белый пушистый заяц. Жизнь у зайца трудная. Он боится волка и лису, увидев их, прячется или убегает. Мне жалко зайца. Зимой диким животным живется трудно.



Синквейн актуализирует знания детей, и направляет мысли детей.

## Составление дидактического синквейна по прослушанному рассказу или сказке

Например, составление дидактического синквейна о героях русской народной сказки «Колобок»



**Колобок**

Весёлый, румяный  
Убежал, встретил, спел  
От всех убежал, а от лисы не смог.  
Глупенький



Синквейн учит находить и выделять в большом объеме информации главную мысль и кратко ее формулировать.

В составлении синквейна каждый ребенок может реализовать свои интеллектуальные возможности.



**Бабушка**

Добрая, заботливая  
Скребет, месит, стряпает  
Испекла колобок для деда.  
Старенькая



**Лиса**

Рыжая, хитрая  
Встретила, обманула, съела  
Перехитрила и съела глухого колобка.  
Плутовка

## Коррекция и совершенствование готового синквейна

Послушайте готовый дидактический синквейн и попробуйте разобраться, всё ли в нем правильно?



### Белка

Рыжая, косолапая (ловкая)  
Прыгает, скачет, спит (грызет)  
Белка живет в гнезде. (в дупле)  
Дикое животное.



Данный вид работы активизирует словарный запас детей.  
Учит быть внимательным и формирует лексическую готовность в подборе слов.

## «Синквейн—загадка»

(без указания темы — без первой строки, необходимо на основе существующих строк, ее определить)

???

Серый, колючий

Фыркает, сворачивается, топает

Зимой спит в норке.

Зверек

???

Круглый, оранжевый

Висит, растет, зреет

Растет на дереве в саду.

Фрукт

???

Снежная, холодная

Морозит, заметает, украшает

Укрывает снегом деревья и дома.

Время года

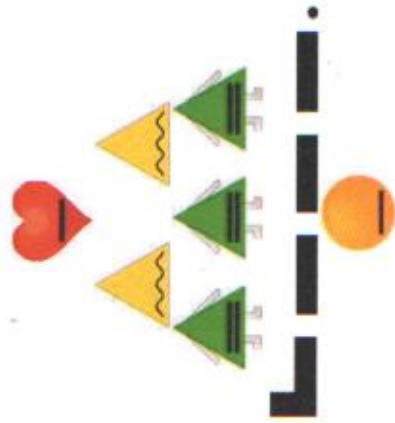


Синквейн уточняет содержание понятий.

Развивает не только речь, но и способствует развитию внимания, памяти, мышления.

## «Сломанный синквейн»

(анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части)



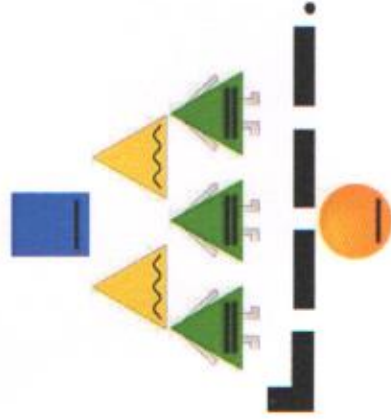
**Медведь**

Большой, косолапый

???

Зимой спит в берлоге.

Дикое животное



**Кукла**

Красивая, любимая

Стоит, сидит, спит

???

Игрушка