**Использование конструктора «Fanclastic» в совместной работе воспитателя и учителя – дефектолога на занятиях по коррекции познавательных процессов с детьми с ЗПР**

**Актуальность**

Развитие способностей детей с задержкой психического развития (ЗПР) – одна из актуальных проблем современного образования. Дети с ЗПР - имеют различные отклонения в психическом и физическом развитии.

У такой категории детей часто наблюдаются различные двигательные отклонения, проявляющиеся в недоразвитии артикуляционной, мелкой и крупной моторики. На занятиях такие дети утомляются, отвлекаются и быстро теряют интерес к любым видам деятельности. Они эмоционально неустойчивы, настроение их быстро меняется. У воспитанников снижен объем запоминания, неточности и трудности воспроизведения, особенно нарушена речевая память. У детей с ЗПР проявляетсяотставание в развитии наглядно-образного и словесно - логического мышления, недостаточный уровень сформированности операций обобщения, классификации, а также низкий уровень понимания словесных инструкций, недостаточность регулирующей функции речи. Бедность и ограниченность словарного запаса, недостаточная сформированность фонематического восприятия, недоразвитие процессов словоизменения, словообразования, своеобразие связанного высказывания приводит к снижению потребности и заинтересованности в общении, несформированности форм коммуникации.

Данные особенности в развитии детей требуют специальной работы по их коррекции, учитывающей сильные и слабые стороны развития психики.

В нашей коррекционно-воспитательной работе использование конструктора «Фанкластик» является великолепным средством для интеллектуального и речевого развития дошкольников, обеспечивающим интеграцию различных видов деятельности, что  позволяет решать большое количество поставленных перед специалистами задач.

Для достижения максимального результата, мы разработали дидактические игры с использованием конструктора «Фанкластик» и успешно применяем их на практике.

Используя дидактические игры на коррекционно-развивающих занятиях по развитию речи, в игровой и самостоятельной деятельности детей, мы реализуем полисенсорный подход в обучении детей с задержкой психического развития, так как участвуют все основные сенсорные системы – визуальная (анимация, яркие картинки, схемы), слуховая (комментарии педагога, аудиозаписи, чтение художественной литературы), кинестетическая (передвижение различных объектов, конструирование). Вследствие этого повышается результативность коррекционно-воспитательного процесса.

**Дидактическая игра «Достопримечательности Самары» с использованием мини-робот Вее-Воt «Умная пчела».**

**Цель:** данная игра позволяет познакомить ребят с достопримечательностями города Самары: «Танк Т-34», «Самолет Ил-2», «Памятник шоферам и машинистам ЗиС-5», «Ракета Союз Р-7», «Стела Ладья», «Речное судно с картины Бурлаки на Волге».

**Задачи:**

* формировать представления о родном городе Самара;
* формировать представление о технике, через один из способов конструирования, способствующего развитию творческих способностей;
* познакомить с основами программирования, с помощью мини-робота Вее-Воt «Умная пчела»;
* развивать умение ориентироваться на карте-схеме города, закреплять знания о памятниках города;
* активизировать словарный запас по теме, совершенствовать грамматический  строй  речи и связную речь;
* развивать внимание, память, мышление;
* воспитать нраственно-патриотические чувства к родному городу.

**Предварительная работа:** экскурсия по достопримечательностям Самары с использованием ИКТ - технологий, беседы о родном городе, конструирование по схемам образцов сборки техники из авторской программы д.п.н. Лыковой И.А. «Фанкластик: «Весь мир в твоих руках» и замыслу детей.

**Описание игры:**

Данная играпредставляет собой игровое поле в виде карты города Самары, форматом 105 см х 105 см. Карта разлинована на квадраты размером 15см х15см, что соответствует одному шагу робота-пчелы. Для путешествия по карте города Самары используется мини-робот Вее-Воt «Умная пчела» для развития основ программирования у дошкольников. Робот-пчела Bee-bot представляет собой программируемый напольный мини-робот, с помощью данного устройства дошкольники совершают путешествие по карте.

 Работа с умной пчелой начинается всегда с команды «очистить» (Х). Одна клетка на карте – это один шаг (стрелка вперед), сколько нам нужно шагов – столько раз мы нажимаем стрелку «вперед». Если нам нужно повернуть, то мы нажимаем стрелку «направо» или «налево» и стрелку «вперед». При использовании кнопок «налево» и «направо» пчёлка не продвигается на плоскости, а только разворачивается в ту или иную сторону на 90°. После того как задали нужную программу, нажимаем «ГОУ» («Go», старт).

На карте указаны места достопримечательностей красными звездочками:

* Монумент боевой славы «Танк Т-34»
* Памятник шофером и машинистам «ЗиС-5»
* Памятник самолёт-штурмовик «Ил-2»
* Монумент ракета – носитель «Союз Р-7»
* Стела «Ладья»
* Памятник «Бурлаки на Волге»

**Правила игры:**

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста на групповых, подгрупповых или индивидуальных занятий и в свободной деятельности детей.

Педагог предлагает ребятам отправиться в путешествие по городу Самара и посетить памятные места города. Для того, чтобы отправиться в путешествие нужно выложить сначала маршрут на столе с помощью стрелок для пчелки. Далее предлагается запустить робота-пчелу и найти то место, где расположен памятник . Когда робот – пчела дойдет до места, прозвучит звуковой сигнал. Ребята проверяют, правильно ли они прошли маршрут.

Далее педагог проводит речевые игры и упражнения с детьми, в ходе которых расширяется и активизируется словарь по теме, совершенствуется навык слогового анализа слов, развивается грамматический строй речи и связная речь.

**Варианты речевых игр на тему «Родной город и его достопримечательности»:**

* **«Отхлопай слоги в словах»**

Педагог называет достопримечательности города Самары, а дети делят эти слова названия на слоги.

Вол –га (2 слога)

На – бе-реж-на-я (5 слогов)

Па – мят- ник (3 слога)

Са-мо-лет (3 слога) и т.п.

* **«Кто чем управляет?»**

Педагог называет транспорт, а ребята называют, кто им управляет.

Танком - танкист.

Самолетом – пилот.

Машиной - водитель.

Кораблем - капитан.

Ракетой – космонавт.

* **«Скороговорки по теме»**

Четкое проговаривание скороговорок детьми в разных темпах.

Тихо шинами шурша, машина едет не спеша.

Летит самолет – летчик смотрит вперед.

В облаках ласточка летала, малым деткам мошек добывала.

Ворона на воротах, сорока на пороге, а воробей на дороге.

* **Физкультминутка «Летчик».**

Быть шофёром хорошо, *(бегут по кругу, крутят воображаемый руль)*

А лётчиком – лучше.

Я бы в лётчики пошёл, *(бегут расставив руки, как крылья)*

Пусть меня научат.

Наливаю в бак бензин, *(остановились, наклонили воображаемый сосуд)*

Завожу пропеллер. *(круговое движение правой рукой)*

В небеса, мотор вези,

Что бы птицы пели. *(вновь бегут, расставив руки)*

*В. Маяковский*

* **«Собери предложение правильно!».**

*Например: Самолёт, небо, лететь, высоко: «Самолет в небе летит высоко!»*

Легковая машина, ехать, дорога

Большой, корабль, волны, плыть.

Трасса, по, гоночный автомобиль, мчаться.

Магазин, около, мотоцикл, останавливаться.

К конце путешествия подводится итог игрового занятия. Педагог предлагает детям вспомнить, что они делали на занятие, подчеркивает достижения каждого ребенка и успехи отстающих детей.

Использование мини-робота Вее-Воt «Умная пчела» и конструирования «Fanclastic» вызывает у детей огромный интерес за счет интерактивности, наглядности, реалистичности построек и самостоятельности выполнения заданий.

**Дидактическая игра «Улицы родного города»**

**Цель:** активизировать словарь по лексической теме «Мой город» в **строительно-конструктивной игре.**

**Задачи:**

* способствовать углублению и обобщению имеющихся представлений воспитанников о родном городе;
* содействовать совершенствованию умений в конструктивной деятельности;
* учить детей коллективно возводить постройки, нужные для игры, совместно планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное;
* развивать навыки коммуникативной стороны речи и грамматические конструкции;
* воспитывать чувство гордости за свой город, желание заботиться о городе, поддерживать чистоту и порядок.

**Предварительная работа**: беседа по теме «Наш город». Рассматривание иллюстраций: транспорта, улиц нашего города, зон отдыха, скверов, аллей. Организации сюжетно-ролевых игр по лексической теме.

**Описание игры:**

Данная игра представляет собой изображение города с дорогами, улицами, домами, речкой, мостами, размером 70см\*100см. С левого верхнего угла , через весь город в правый нижний угол построен маршрут из 25 ходов. Имеется кубик, фишки, в виде машинок (по количеству игроков) и коробка с развивающими заданиями.

**Правила игры:**

Ребята, бросая кубик поочередно продвигаются по маршруту. На каждую остановку педагогом дается задание или упражнение.

**Варианты речевых игр и упражнений на тему «Мой город»:**

* **«Назови дом, в котором от 1 до 5 этажей» *(образование сложных*** *прилагательных)*

Дом с одним этажом, – какой? *Одноэтажный.*

Дом с тремя этажами, – какой? ………………...

Дом с пятью этажами, – какой? ………………..

Дом со многими этажами, – какой? ……………

* **«Из чего строят дома?»** *(образование относительных прилагательных)*

Дом из кирпича – *кирпичный*

Дом из камня – ……………………,

Дом их бетона –……………………,

Дом из дерева –………………,

* **«Назови ласково»**

Мост - *мостик;*

Улица - *………..;*

Дорога - *……….;*

Магазин - *………;*

Светофор - ……..

* **«Четвертый лишний»**

Детям педагог предлагает найти лишний предмет в ряду и объяснить свой выбор.
*Площадь*, пруд, озеро, речка.
Дорога, улица, тропинка, *светофор*.
Улица, перекресток, *машина*, площадь.
г. Самара,  г. Тольятти, *ул.Мира*, г. Москва

* **«Фонарик»**

У нас в городе много фонарей. Как назвать фонарь, который стоит:

На улице – *уличный*

В театре – ………….

На вокзале – ……….

* **«Знай дружок дорожные знаки!»**

Педагог предлагает детям рассказать, что обозначают дорожные знаки на игровом поле и объяснить, что нужно делать, когда их увидишь? *(«Пешеходный переход», «Автобусная остановка», «Велосипедная дорожка», «Берегись автомобиля», «Проезд запрещён», «Стоянка автотранспорта», «Дикие животные» и т.д*.)

* **Физминутка «Мы по городу шагаем»**

Мы по городу шагаем *(шаг на месте*)
То, что видим, называем:
Светофоры и машины (*поворот головы влево*)
Ярмарки и магазины (*поворот вправо*)
Скверы, улицы, мосты
И деревья и кусты! (*Потянулись вверх — присели*)

За каждое выполненное задание ребятам дается фишка. В конце игры подводится итоги, объявляется победитель и предлагается детям благоустроить город постройками (*мостик, домик, гараж, заборчик, дерево, фонарь* на выбор, все постройки имеют разный уровень сложности) и поиграть сюжетно-ролевую игру «Город».

**Дидактическая игра «Где обедал воробей»**

**Цель:** заучивание стихотворения С.Я. Маршака «Где обедал воробей», с использованием мнемотаблицы и последующим конструированием по замыслу детей животных из конструктора «Fanklastic».

**Задачи:**

* уточнить, расширить и активизировать словарь по теме «Животные зоопарка»;
* продолжать  учить использовать средства  мнемотехники при заучивании стихотворений;
* закреплять умение поддерживать беседу, отвечать на вопросы полными предложениями, используя слова и выражения из текста;
* развивать грамматический строй речи (согласование существительных с числительными в роде, числе; образование существительных в уменьшительной форме и т.д.);
* воспитывать бережное отношение к природе.

**Предварительная работа:** чтение стихотворения С.Я. Маршака «Где обедал воробей», рассматривание иллюстраций «Животные зоопарка». Конструирование по схемам образцов сборки животных из авторской программы д.п.н. Лыковой И.А. «Фанкластик: «Весь мир в твоих руках» и замыслу детей.

**Описание игры:**

Данная игра включает в себя: игровое поле «Зоопарк», размером 70см\*80 см; схемы образцов сборки животных (лев, носорог, слон, лиса, журавль, морж, крокодил, воробей, медведь, кенгуру) из авторской программы д.п.н. Лыковой И.А. «Фанкластик «Весь мир в твоих руках» и замыслу детей; мнемотаблицу по стихотворению С.Я. Маршака «Где обедал воробей».

**Правила игры:**

Педагог предлагает детям отправиться в путешествие в зоопарк. Дети расставляют своих предварительно сделанных животных на игровое поле. Педагог рассказывает детям стихотворение, используя мнемотаблицу. В процессе чтения стихотворения, наглядно показывает на животных из конструктора. Дети, ориентируясь на мнемотаблицу, поочередно рассказывают стихотворение.

**Варианты речевых игр и упражнений на тему «Животные зоопарка»:**

* **«Добавь словечко»**

В зоопарке живут ловкие, хвостатые. *(Обезьяны.)*

В зоопарке живут большие, толстокожие. *(Бегемоты.)*

В зоопарке живут сильные, гривастые. *(Львы.)*

В зоопарке живут пугливые, быстрые, полосатые. *(Зебры.)*

* **«Назови детёнышей животных»**

Например: *У львов**– львёнок, львята*

У слонов – …………………………….

У черепах – ……………………………

У верблюдов – ………………………..

У тигров – …………………………….

* **«Посчитай животных: 1, 3, 5!»**

Один *носорог*, три *носорога*, пять *носорогов* *(*лев, слон, лиса, журавль, морж, крокодил, воробей, медведь, кенгуру)

* **«Один – много»**

Педагог кидает мяч и называет одно животное, а дети ловят и называют много. Например: *тигр — много тигров.*

Слон – много ……………………..

Кенгуру - …………………………

Лев - ……………………………… и т.д.

* **Упражнение «Нелепицы»**

 Послушай предложения. Исправь допущенные ошибки.

Лев охотится за тюленями.

Тюлень питается бананами.

У обезьяны в сумке на животе сидит детеныш.

Жираф царь зверей.

Зебра - самое большое сухопутное животное на земле.

* **Пальчиковая гимнастика «Крокодил»**

Как-то раз по речке Нил
Плыл огромный крокодил.
Рядом вынырнул другой,
Закричал ему: «Постой!»

*Дети на каждой руке соединяют попарно указательный и средний, мизинец и безымянный. Получаются два воображаемых крокодила, которые плывут, открывая и закрывая пасти.*