

Методическая разработка интегрированной дидактической игры «Накорми гусеницу полезной едой»

Введение: данная разработка рекомендована педагогам для использования в работе с детьми старшего дошкольного возраста для коррекции речи и неречевых процессов: социально-коммуникативное и познавательное развитие, формирование у детей представления о здоровом образе жизни через культуру правильного питания.

Задачи:

- **Образовательные:** систематизировать и закреплять знания о полезных продуктах (овощи, фрукты, молочные продукты) и вредных (сладости, фастфуд).
- **Развивающие:** развивать логическое мышление, зрительное восприятие, память, связную речь, грамматический строй, фонематический слух, навыки звукового и слогового анализа, мелкую моторику и межполушарное взаимодействие.
- **Воспитательные:** воспитывать культуру питания и ответственное отношение к своему здоровью.

Содержание коррекционных блоков (интегрированный подход):

Когнитивный блок (задачи дефектолога): «Выбор полезного».

Задание: гусеница заболела, потому что ела только сладости. Ребенку нужно выбрать из предложенного набора только те продукты, которые помогут ей выздороветь (классификация: полезное/вредное).

Лексико-грамматический блок (задачи логопеда): «Вкусный обед».

Задание: ребенок кормит гусеницу и проговаривает свои действия.

- **Грамматика:** употребление существительных в винительном и творительном падеже «Я кормлю (кого?) гусеницу (чем?) яблоком». Согласование прилагательных с существительными в роде и числе «Красное яблоко», «Сладкие ягоды».
- **Словообразование:** образование относительных прилагательных (сок из яблока – какой? – яблочный).

Фонематический блок (логопед + дефектолог): «Найди продукт на нужный звук».

Задание: гусеница хочет съесть только те продукты, в названии которых есть звук [Р] (огурец, сыр, груша) или продукты, названия которых состоят из определенного количества слогов.

Сенсомоторный блок (дефектолог+логопед): «Нанизывай на шнурок».

Задание: Ребенок нанизывает карточки на шнурок, формируя «полезный обед». Называет и считает карточки, чередует правую и левую руку.

Оборудование:

1. Макет гусеницы: банка от чипсов с ярким изображением гусеницы с прорезью для «кормления».
2. Дидактический набор карточек - продуктов с отверстием для нанизывания на шнурок (овощи, фрукты, ягоды, сладости, фастфуд).
3. Сенсорный шнурок для развития координации и умения нанизывать.

Ход игры:

Педагог предлагает детям «накормить» гусеницу так, чтобы она выросла здоровой и превратилась в красивую бабочку. Ребенок выбирает карточку, демонстрирует её, называет продукт и аргументирует выбор. Если продукт полезный, ребенок «кормит» им гусеницу. «Вредные» продукты отправляются в символическую «мусорную корзину».

Ожидаемые результаты: дети осознанно классифицируют продукты на полезные и вредные, аргументируют свой выбор, знают основные принципы здорового питания.