


**«Использование игр на  
уроках для речевого развития  
младших школьников. »**



ПОДГОТОВИЛА : ГАГАЕВА Т.В.

## **Образовательные технологии**

- Педагогика сотрудничества
- Игровые технологии
- Проблемное обучение
- Групповые технологии
- Компьютерные (новые информационные) технологии обучения
- Интернет-технологии
- Здоровьесберегающие технологии
- Проектные технологии



**СОВЕТСКИЙ ПЕДАГОГ В.А. СУХОМЛИНСКИЙ  
ПОДЧЕРКИВАЛ, ЧТО «ИГРА – ЭТО ОГРОМНОЕ  
СВЕТЛОЕ ОКНО, ЧЕРЕЗ КОТОРОЕ В  
ДУХОВНЫЙ МИР РЕБЕНКА ВЛИВАЕТСЯ  
ЖИВИТЕЛЬНЫЙ ПОТОК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ,  
ПОНЯТИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ. ИГРА –  
ЭТО ИСКРА, ЗАЖИГАЮЩАЯ ОГОНЕК  
ПЫТЛИВОСТИ И ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ».**

- Начиная с 2017 года, девятиклассникам придется сдавать новый ОГЭ по устной речи.



- В этом году экзамен состоится в нескольких регионах в качестве эксперимента, а с 2018 устную речь будут сдавать школьники по всей стране.
- На самом деле, устная речь — предмет не такой уж новый. В начальных классах многих школ уроки по развитию речи включаются в учебные планы. Но введение основного государственного экзамена по данному предмету сделает отношение к урокам устной речи более серьезным и ответственным.

# Игра в школьном возрасте –



**ОСНОВНАЯ ФОРМА ПОЗНАНИЯ  
РЕБЕНКОМ ОКРУЖАЮЩЕЙ  
ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ. ОНА  
ЯВЛЯЕТСЯ И ИГРОВЫМ МЕТОДОМ  
ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА, И ФОРМОЙ ОБУЧЕНИЯ, И  
СРЕДСТВОМ ВСЕСТОРОННЕГО  
ВОСПИТАНИЯ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА.**

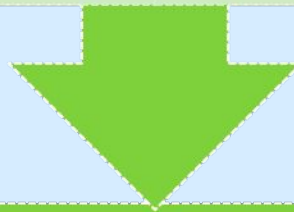
# игра



Игра – удовольствие и радость

Игра развивает

Играя, ребенок приобретает



А именно:

Внимание – Память – Мышление -  
Воображение

Знания – Умения – Навыки –  
Развивает способности

# Игровые правила.



Основная цель правил игры – организовать действия, поведение детей. Правила могут разрешать, запрещать, предписывать что-то детям в игре, делает игру занимательной, напряженной.

# Речевые игры для развития связной устной речи младших школьников.



**Цель.** Формирование связной устной речи младших школьников.

**Задачи.**

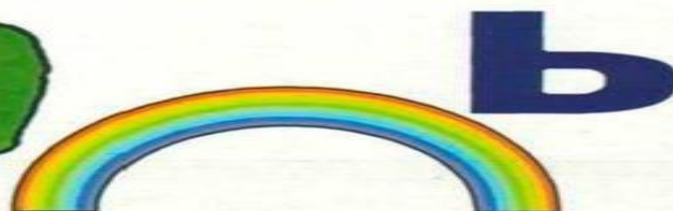
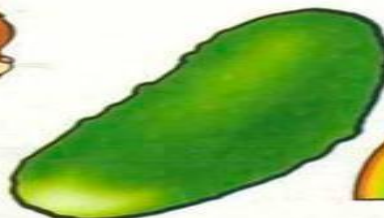
**Образовательные.** Совершенствовать умение связно, логически правильно, точно строить речевое высказывание.

**Развивающие.** Развитие внимания, памяти, наблюдательности, логического мышления, коммуникативных УУД. Активизация речевого словаря.

**Воспитательные.** Умение работать в группе, слышать друг друга, вести диалог.



# Составь слово из первых букв



# «Читай первые буквы»



# «Составь слова»



РА

КА

ТО

СА

СО

ВА

НИ

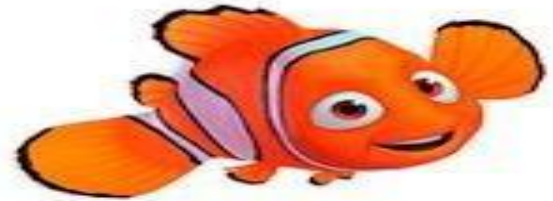
КО



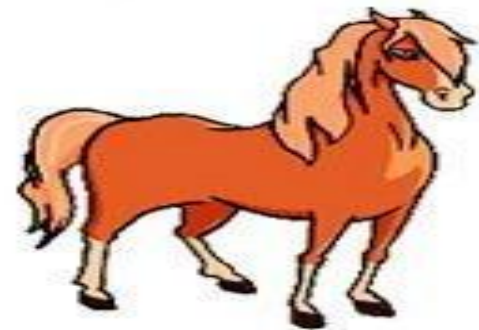
**Ло...**



**Ко...**



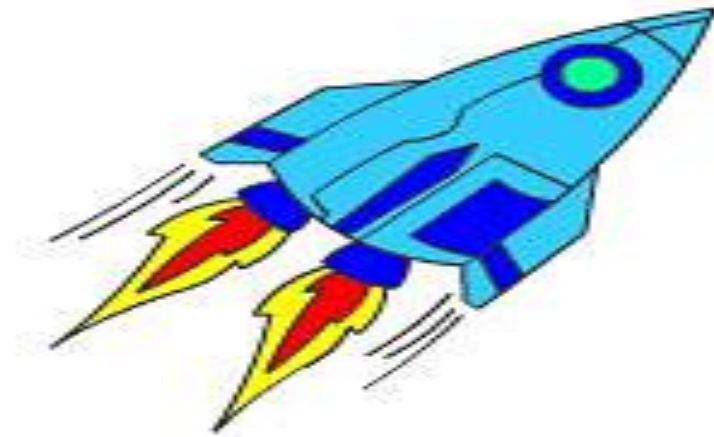
**Ры...**



**Со...**



# «Соедини слоги с картинкой»

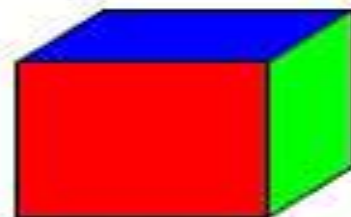


РА

ДЕ

КУ

ЛУ



# Игры с буквами



Найди все слова в цепочке

Р О К И Т Б  
Т О К И Т А З У  
С Т Е П О С Я Ч  
И А Б Ё П И С

Прочитай по первым буквам

□ □ □  
□ □ □  
□ □ □ □ □  
□ □ □ □ □  
□ □ □ □ □

Найди спрятанные слова

1. ЕЖ  
2. ЛЕС  
3. СЛОД  
4. СЛОП  
5. ПУК  
6. ОСА

е	ж	ю	л	е	с
р	з	р	ш	г	п
о	у	х	о	н	л
с	о	ц	й	ф	у
у	ч	а	ж	ы	к
п	э	о	с	а	ь

с х о р у б  
л м к я д ы  
о ч у с т к  
б и г з х е  
а ь л р и с  
ж у к е щ б

1. СИС  
2. КОР  
3. ПОБ  
4. БЫК  
5. РИС  
6. ЖУК

Вставь пропущенные буквы

М Я ... О

З М ... Я

С ... В А

С ... О Л

... Ы Б А

Расставь буквы по порядку

Д А С М Д Е О С Н  
3 2 1 1 3 2 2 3 1

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

О В А Д С О К О В  
2 1 4 3 1 2 5 4 3

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Р А П К А Д В Н И  
3 2 1 4 4 1 3 5 2

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Расставь буквы правильно

НАЛУ □ □ □ □

НЗОТ □ □ □ □

ЖЫЛИ □ □ □ □

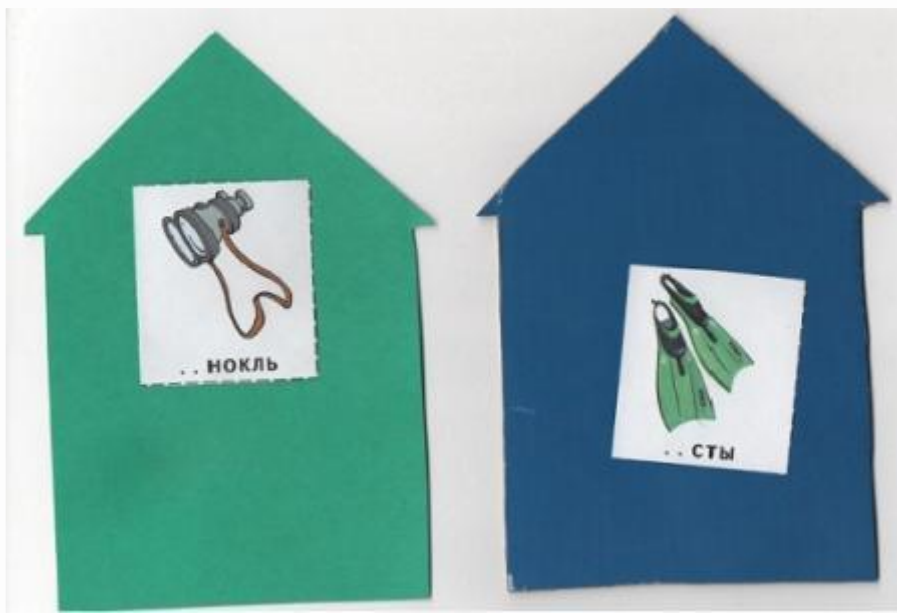
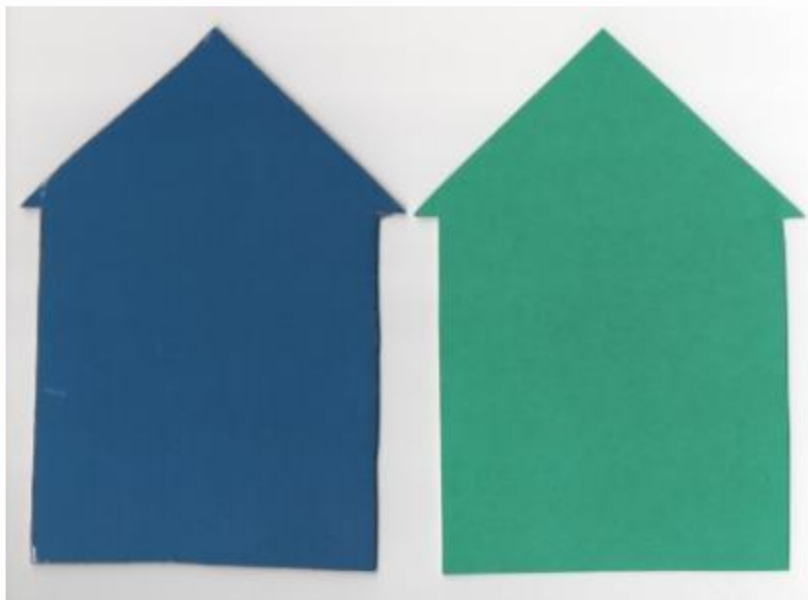
ПОЕР □ □ □ □



# Дидактическая игра "Рассели жильцов" (по обучению грамоте)

**ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ У ДЕТЕЙ ОСОЗНАННОЕ ВОСПРИЯТИЕ ТВЕРДЫХ И МЯГКИХ СОГЛАСНЫХ ЗВУКОВ, НАУЧИТЬ ДЕТЕЙ РАЗЛИЧАТЬ ПОНЯТИЯ "ЗВУК И БУКВА", НАУЧИТЬ ДЕТЕЙ ПРАВИЛЬНО УПОТРЕБЛЯТЬ ТЕРМИНЫ "ТВЕРДЫЙ СОГЛАСНЫЙ ЗВУК", "МЯГКИЙ СОГЛАСНЫЙ ЗВУК".**

**ХОД ИГРЫ: ДЕТЯМ РАЗДАЮТ ПО НЕСКОЛЬКО КАРТОЧЕК. ВЗРОСЛЫЙ УСТАНАВЛИВАЕТ ОЧЕРЕДНОСТЬ. РЕБЕНОК НАЗЫВАЕТ СВОЮ КАРТИНКУ, ВЫДЕЛЯЕТ ПЕРВЫЙ ЗВУК В СЛОВЕ, ДАЕТ ЕМУ ХАРАКТЕРИСТИКУ, ПОКАЗЫВАЕТ БУКВУ, КОТОРОЙ НА ПИСЬМЕ ОБОЗНАЧАЕТСЯ ЭТОТ ЗВУК, И КЛАДЕТ КАРТОЧКУ НА ДОМИК, СООТВЕТСТВУЮЩИЙ МЯГКОМУ ЗВУКУ (ЗЕЛЕНЫЙ ДОМИК) ИЛИ ТВЕРДОМУ ЗВУКУ (СИНИЙ ДОМИК). ЕСЛИ КТО-ТО ДОПУСТИЛ ОШИБКУ, ТО КАРТОЧКА ОСТАЕТСЯ У НЕГО. ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ПРАВИЛЬНО РАЗЛОЖИТ СВОИ КАРТИНКИ.**





# Дидактическая игра «Телеграмма»



- **Инструкция:**
- Каждому ребёнку пришла «телеграмма», на которой напечатан определённый слог (он может быть любым по счёту) и точками указано количество слогов в слове. На партах разложены по 4 картинки. Ребёнок должен расшифровать «телеграмму», соотнося содержание «телеграммы» с картинками. Картинки и карточки-«телеграммы» по лексико-грамматической теме «Домашние животные»:

**ВА**



**ЛО**



**НОК**



**КА**



**ЗА**



**ЛИК**



**БА**

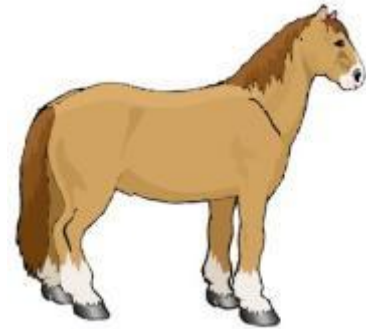
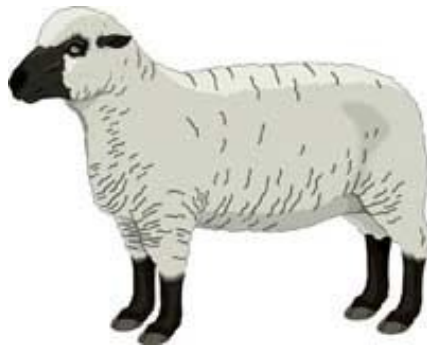
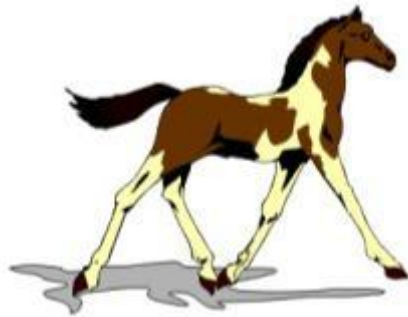
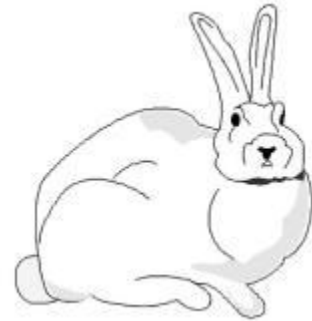
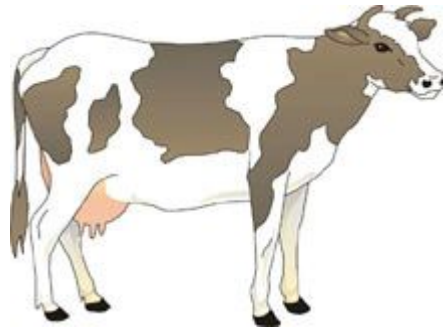


**БА**



**ЦА**





# «ВСПОМНИ СКАЗКУ»

«НЕПРАВИЛЬНО  
ТЫ, ДЯДЯ ФЕДОР,  
БУТЕРБРОД ЕШЬ...»

«ДЕРНИ ЗА ВЕРЕВОЧКУ,  
ДВЕРЬ ОТКРОЕТСЯ...»

«КТО ХОДИТ В ГОСТИ ПО  
УТРАМ, ТОТ ПОСТУПАЕТ  
МУДРО...»

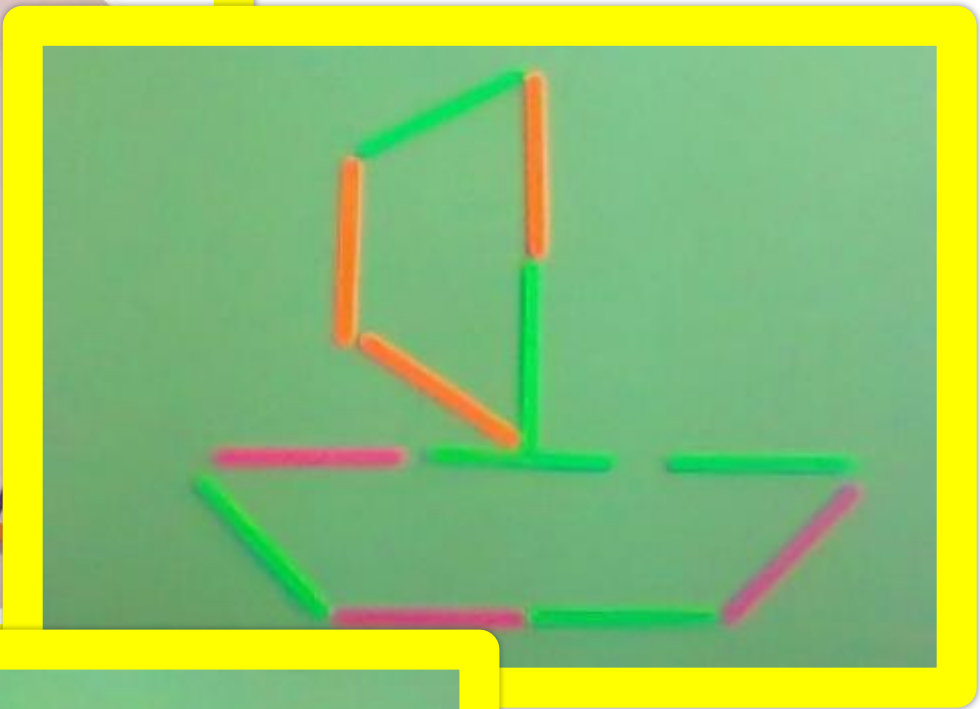
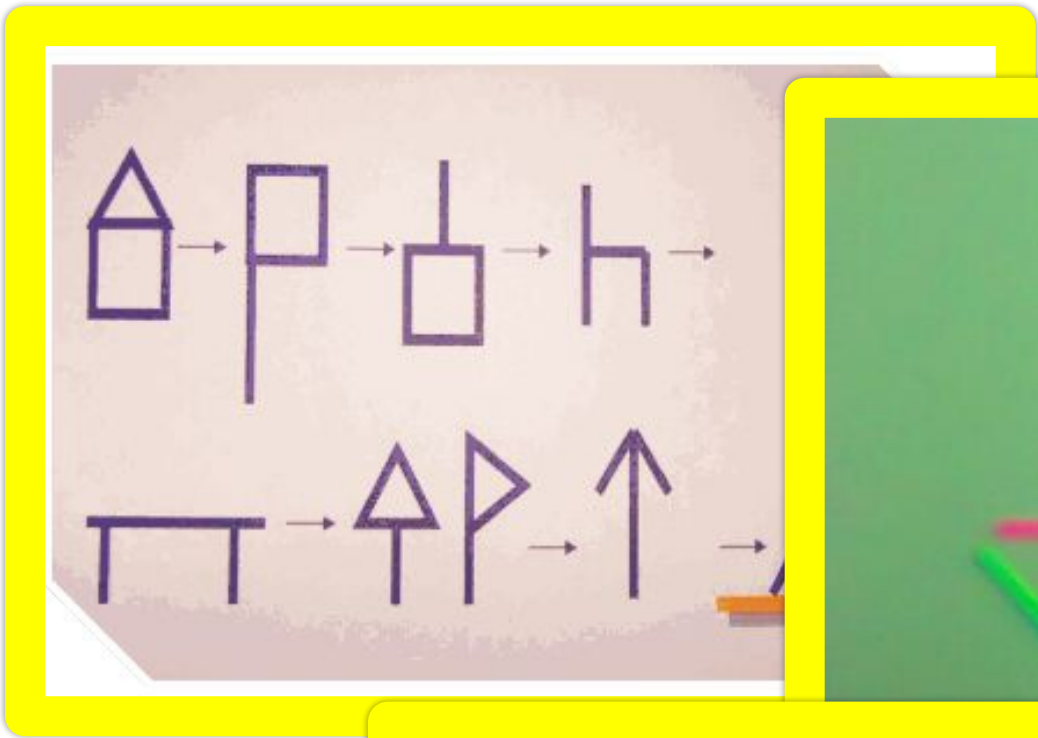
«ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНИЮ,  
ПО МОЕМУ ХОТЕНИЮ...»

# ИГРА СО СЧЕТНЫМИ ПАЛОЧКАМИ



*Мы шесть палочек возьмем  
И построим новый дом!  
Если 2 переложить,  
В доме том не смогут жить,  
Он уже не дом, а флаг.  
Кто сумеет сделать так?  
Захотелось покопать-  
Надо палочку убрать  
И переложить другую.  
Так лопатку получу я!  
А у вас она готова?  
Передвинем палку снова  
А внизу одну возьмем  
И в коробку уберем.  
Вышел стульчик!  
Отдыхайте!  
Сколько палочек? Считайте.  
Сосчитали?  
Их 4!*

*Ножки вы раздвиньте  
шире,  
Спинку надо положить –  
Будет стул столом  
служить!  
Если вам не надоело,  
Принимаемся за дело:  
Сделаем дорожный знак  
Или треугольный флаг.  
Снова 2 переложили  
И стрелу мы получили!  
Только вот стрела  
сломалась-  
Палочка одна осталась.  
Мы ее на стол положим -  
Треугольник сделать  
сможем!*



# Дай определение словам.



- **Цель:** активизация словаря, развитие связной речи, внимания, мышления.
- 
- Мама (какая?) – добрая, ласковая, строгая
- Праздник (какой?) – веселый, долгожданный

# Дай действия словам!



- **Цель:** активизация словаря, развитие связной речи, внимания
- 
- **Ход игры:** я начну говорить, а ты закончи:
- Мама (что делает?) – стирает, готовит, помогает...
- Праздник (что делает?) – наступает, приходит, радуется...



# Отгадай предмет по названиям его частей



- **Цель:** активизация словаря, закрепление названий знакомых предметов.
- 
- **Ход игры:**
- - дно, стенки, крышка, ручки (кастрюля)
- - голова, туловище, лапы, крылья (птица)

# Отвечай быстро!



Играть можно вдвоем и группой.. Один из игроков называет три прилагательных, обозначающие различные характерные свойства какого-либо предмета - цвет, вкус, размер и т.п. Второй игрок должен быстро назвать предмет, подходящий этим признакам:

Звонкий, быстрый, веселый ... (мяч)

высокий, прочный, кирпичный ... (дом)

рыжая, пушистая, хитрая...(лиса)

зеленая, колючая, нарядная... (ёлка)

# Вкус и запах

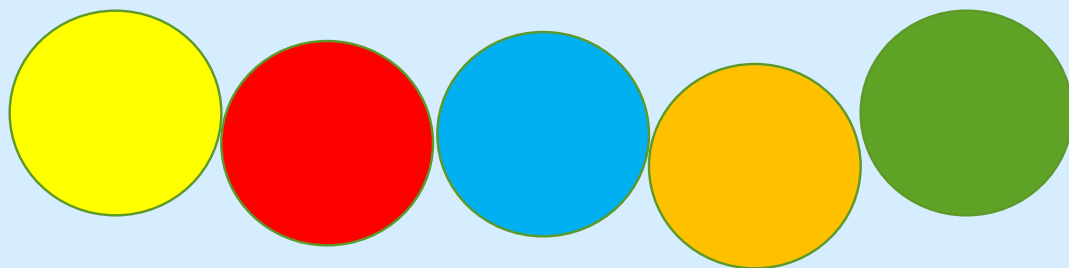


- представь ЛИМОН
- каков он на вкус?
- Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи
- Представь, что держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?
- нарисуй лимон
- представь АПЕЛЬСИН
- каков на вкус?
- Как пахнет?
- Какого цвета?
- Что чувствуешь?
- нарисуй апельсин
- расскажи, чем отличаются апельсин от лимона. Чем они похожи?

# Дидактическая игра «Волшебный круг»



*ДЕТЯМ РАЗДАЕТСЯ ПО ТРИ ЛИСТОЧКА, НА КАЖДОМ  
НАРИСОВАН КРУГ.  
ОНИ ДОЛЖНЫ ИСПОЛЬЗУЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ  
МАТЕРИАЛ, ПРЕВРАТИТЬ КРУГ В ПРЕДМЕТ  
(СОЛНЦЕ, МЯЧ, ЯБЛОКО, АПЕЛЬСИН, АРБУЗ, ОБРУЧ, И  
Т.Д.)*



# Дидактическая игра «Почини одеяло»



# Дидактическая игра «Каких фигур не достает?»





# Дидактическая игра «Разложи фигуры в ряд»





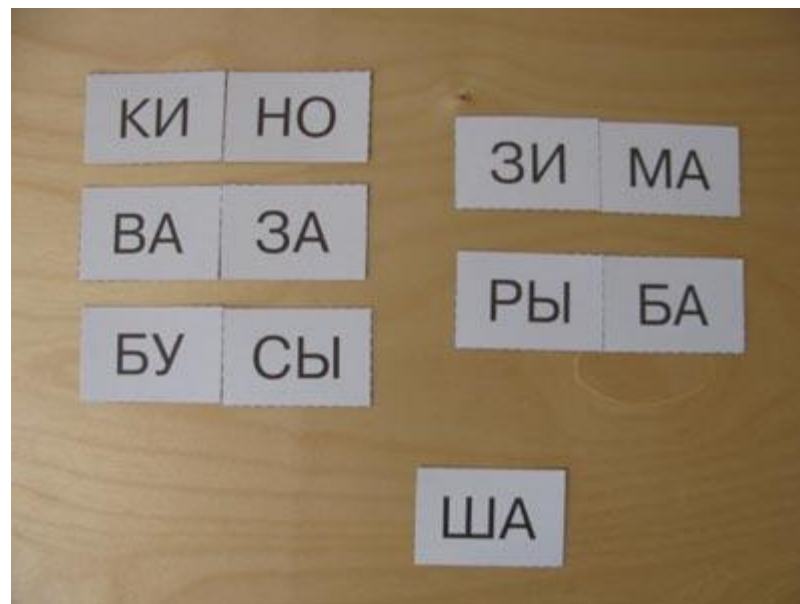
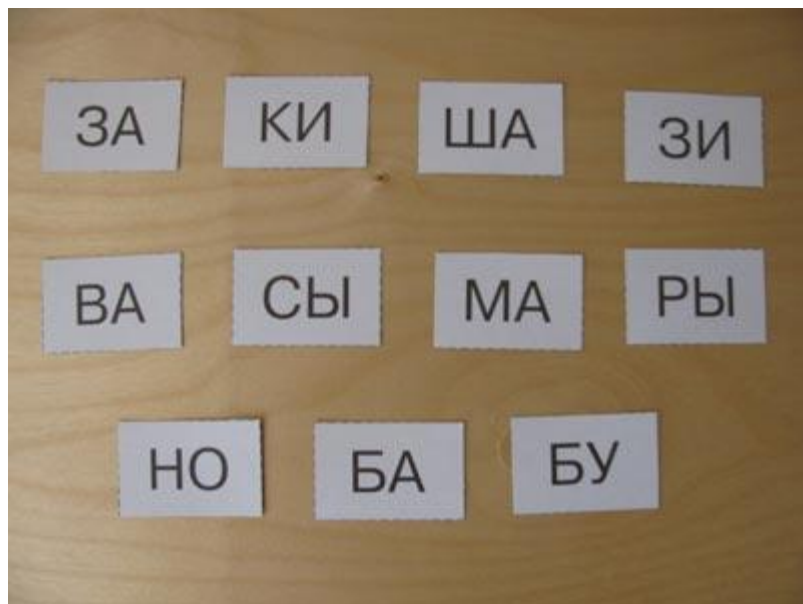
# Дидактическая игра «Кто больше»



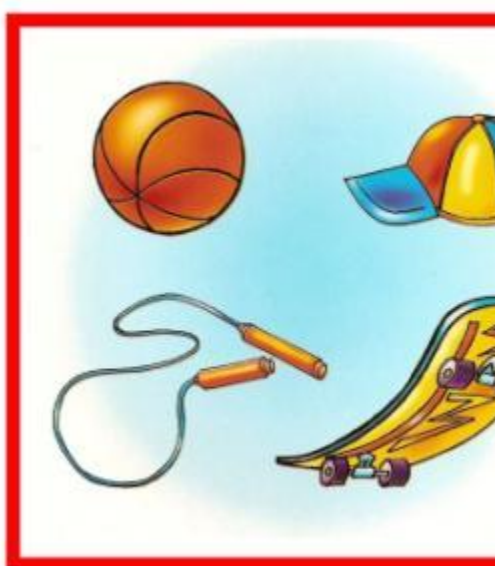
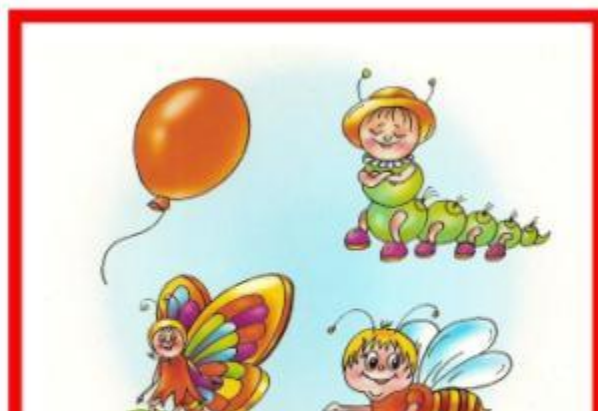
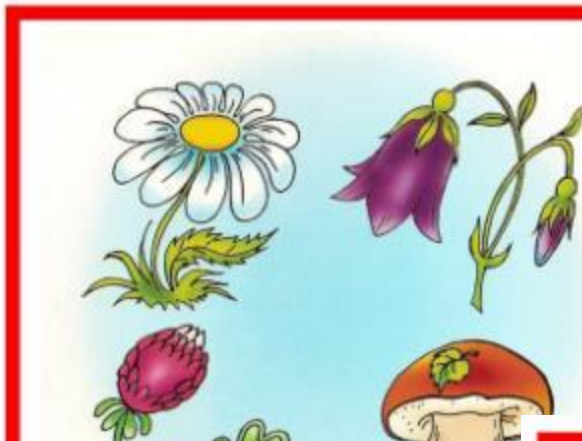
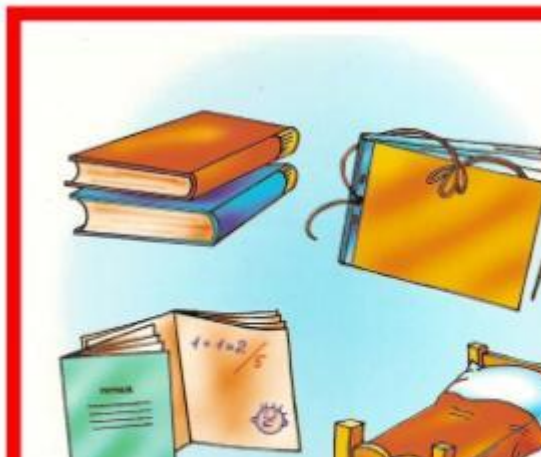
**Цель:** совершенствовать умение синтезировать слова из слогов.

**Материал:** набор карточек со слогами на бумаге одного цвета.

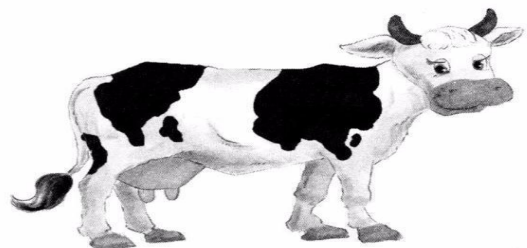
**Ход игры:** из общего количества слогов дети выкладывают как можно больше вариантов слов.



# Дидактическая игра «Четвертый лишний»

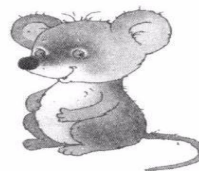


# «Кто как кричит»

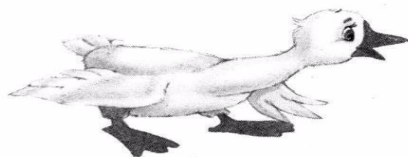


МУ

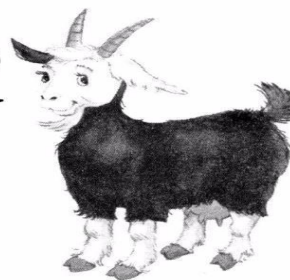
ПИ



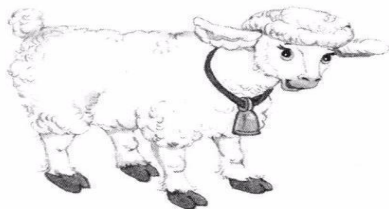
ГА



МЕ



БЕ



## Речевая игра «Рассели по домикам»

Цель игры: совершенствовать грамматический строй речи; определить существительные мужского, женского, среднего рода единственного и множественного числа. «Расселить» картинки по домикам; формировать навыки использования ПК; повышать мотивацию и интерес к игре.



Shared

## Угадай, кто мой друг.

Для этой игры понадобятся карточки с изображениями животных, Для каждой игры-занятия отдельная тема - домашние животные, дикие животные, птицы, рыбы и т.д. Каждый ребенок должен выбрать карточку с животным так, чтобы не видели остальные дети и придумать животному имя. Теперь нужно дать время для составления рассказа о его жизни. Например, ребенок выбрал картинку со слонем.

Назвал его Филя. Затем рассказывает о нем:

Мой Филя живет в Африке, он очень большой и добрый, он любит кушать фрукты и овощи. Филя даже выступает в цирке и так далее.

Остальные дети пытаются угадать, о каком животном идет речь.

Можно изобразить походку животного.



## Придумываем рассказ

Взрослый читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое, пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например: «На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?).»

Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?)»

Кошка поймала в саду... (кого?).»

Шерсть у кошки... (какая?), когти... (какие?).»

Кошка лежала с котятами... (где?).»

Котята играли мячиком... (как?).»



# Жил-был...

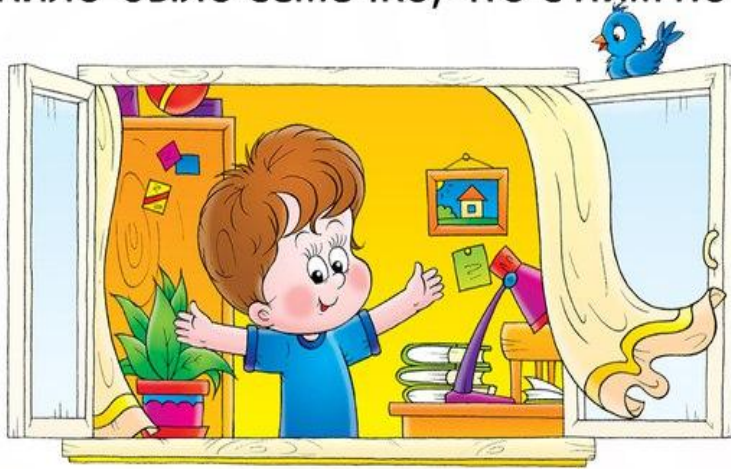
Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился".

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос".



"Жил-был кусочек глины, что с ним стало?" - "Из него сделали кирпич, (вазу...)..."

# Живое - неживое

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный". Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров. Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.



Что растет? Кто растет?  
Кто летает? Что летает?  
Кто плавает? Что плавает?  
Кто самый большой? Что самое  
самое большое? и т. п.



# Кто больше?

Перед детьми ставится какой-нибудь предмет, обладающий как можно большим количеством признаков - например, мяч - круглый, блестящий, твёрдый, гладкий или наоборот - мягкий, шершавый. Машинка - большая, маленькая, блестящая, сверкающая, светлая, темная, одноцветная (разноцветная).

Задание детям :

1. Кто больше назовет свойства предмета.
2. Кто больше назовет возможных действий с предметом.



# «Кто это?»

## Знакомимся с профессиями

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

**1 вариант:** Задаем вопросы : Кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

**2 вариант:** Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр?

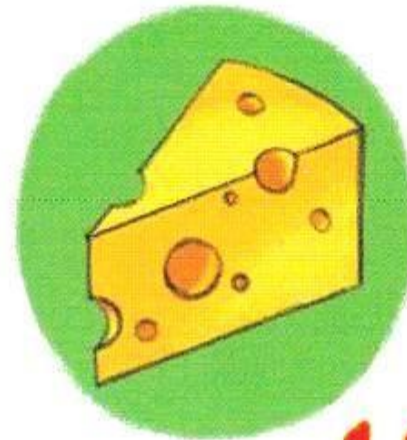
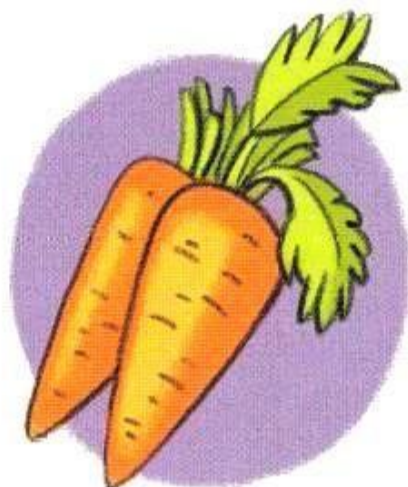
**3 вариант.** Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

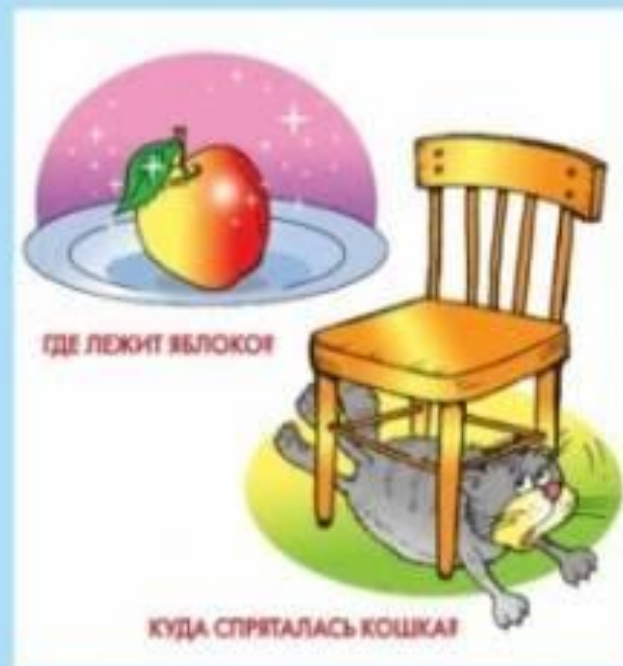
**4 вариант.** «Кому что нужно?» Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?





Посмотри на рисунок. Кого не хватает в пустом круге? Найди подходящую картинку.  
Расскажи, что ты знаешь об этом звере. А об остальных зверюшках?







Слон большой, а мышка ... (маленькая)  
 Буратино весёлый, а Пьеро ...  
 Подушка мягкая, а стол ...  
 Дерево высокое, а куст ...  
 Река широкая, а ручей ...  
 Иванушка добрый, а Баба-Яга ...  
 Лёд холодный, а огонь ...  
 Земля чёрная, а снег ...



Скажи слова «наоборот».

Красные, жёлтые, осенние ... (листья)  
 Холодное, белое, сладкое ...  
 Зелёный, сочный, продолговатый ...  
 Новая, интересная, библиотечная ...  
 Тёплая, меховая, красивая ...  
 Маленькая, серая, пугливая ...  
 Лёгкое, белое, пушистое ...



Найди на рисунках предметы, которые подходят к описанию.

M

A

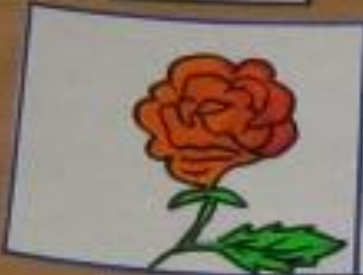
K



P

A

K



M

И

P



2



2

ЛЕТАЕТ  
ПОЁТ  
ЩЕБЕЧЕТ  
ЧИРИКАЕТ

2



2

МЯУКАЕТ  
МУРЛЫЧЕТ

2



2

ПОЛЗАЕТ  
ШИПИТ

2



2

ПЛАВАЕТ

2



2

БЕГАЕТ  
ЛАЕТ  
ГАВКАЕТ  
СКУЛИТ

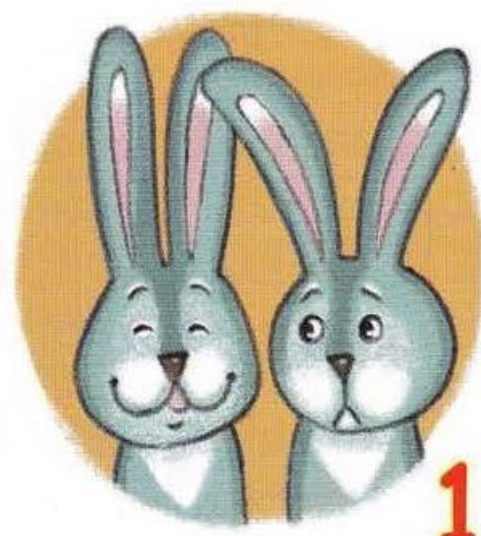
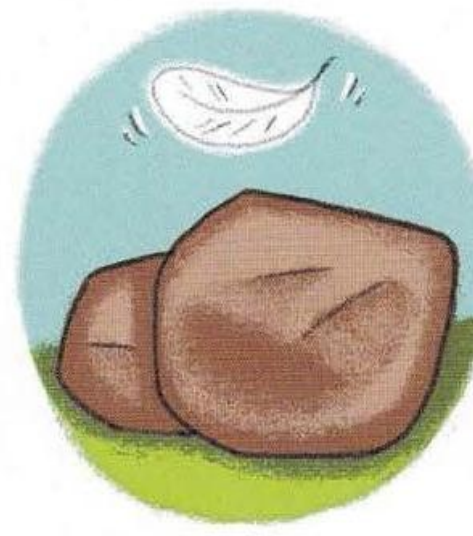
2



2

ПРЫГАЕТ  
КВАКАЕТ

Посмотри, на рисунке одна игрушка новая, а другая... Один поросенок чистый, а другой...  
Бабушка старая, а внучка... Лев рычит громко, а комар пищит... Камень тяжелый,  
а перышко... Один зайчик грустный, а другой...







# Поющие звуки

## А



флаг



ква-ква!



мак



гав-гав!

## У



жук



у-у-у!



гусь



му!

## О



кот



ко-ко-ко!



дом



и-го-го!

## Ы



сыр



мышь



мы



## Кто детеныш?

Предложите ребенку назвать детенышей животных и птиц:

- У лисы - лисята.
- У тигра - тигрята.
- У лягушки - лягушата.
- У слона - слонята.
- У козы - козлята.
- У овцы - ягнята.
- У лошади - жеребята.
- У льва - лъвята.
- У сороки - сорочата.
- У змеи - змееныши.
- У галки - галчата.
- У жирафа - жирафята.
- У медведя - медвежата.
- У орла - орлята.
- У вороны - воронята.
- У дятла - дятлята.
- У моржа - моржата.



## Шаги. (Кто быстрее доберется до...)

Игроки становятся рядом, договариваются о том, где будет финиш (на расстоянии 8-10 шагов). И оговаривают тему шагов. Например "Вежливые слова". Каждый ребенок может сделать шаг, лишь назвав какое-нибудь вежливое слово. Даем минуту на размышление и "Старт!"

Другие темы: "Все круглое", "все горячее", "все мокрое".  
"Ласковые слова для мамы". "Слова утешения" и т.д.

Вариант: Дети встают парами друг против друга и делают шаги навстречу. Условия игры те же: шаг можно сделать, только сказав нужное слово.



Работа по развитию лексико-грамматического строя речи ведется по 3 направлениям: *накопление словаря, формирование фразы и включение её в связную речь.*

**Обогащение словаря** осуществляется в основном на материале имён существительных, прилагательных, глаголов, наречий.

**Словарный запас. Обобщающие слова:**

## «Назови одним словом»



- Систематическое использование игр является эффективным средством активизации учебной и воспитательной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков детей, развитие устной речи учащихся.



**Спасибо за  
внимание!**