

Использование игр и игровых технологий в работе над ГСР и связной речью.



Подготовила:
Учитель-логопед
Н.В.Рыжкова

Одной из основных задач речевого развития в ФГОС ДО, является *развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи,*
(наша связная речь состоит из двух частей - диалога и монолога. Строительным материалом для неё является словарь и освоение грамматического строя речи, т.е. умение изменять слова, соединять их в предложения)

Формирование грамматически правильной речи осуществляется двумя путями:

- в обучении на занятиях;
- в воспитании грамматических навыков в повседневном общении.

Эффективным средством при обучении детей с нарушениями речи являются *игровые технологии*.

Игра – это важный вид деятельности в дошкольном возрасте, поэтому, необходимо организовать игру так, чтобы каждый ребёнок, проживая дошкольное детство, мог получить знания, умения и навыки, которые он пронесёт через всю жизнь. Обучение в форме игры может и должно быть **интересным, занимательным, но не развлекательным.**

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет **игровая среда:**

- игры с предметами
- без предметов,
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности,
- компьютерные
- с ТСО(обучающие, учебные фильмы)



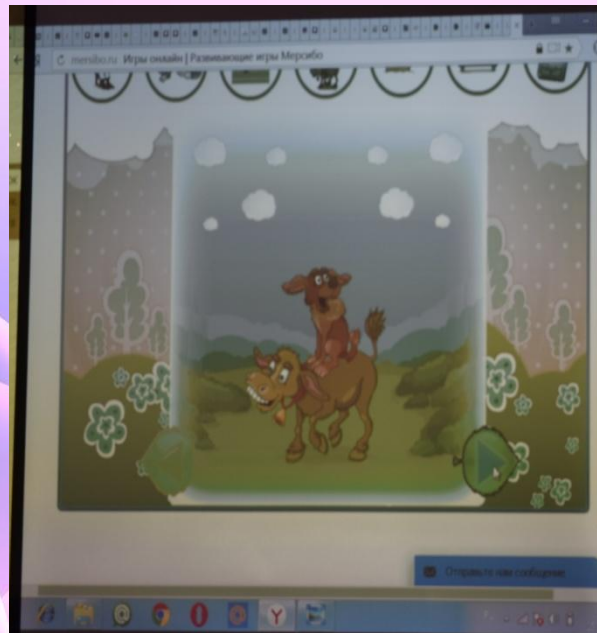
**ИГРЫ
ДЛЯ
РАЗВИТИЯ
РЕЧИ**

«Прятки»


Цель: учить понимать и правильно использовать в речи предлоги с пространственным значением (в, на, около, перед, под).



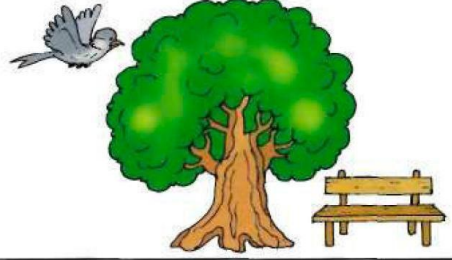
«Кто за кем?»



Ответ на вопросы.



— Где сидят щенки? (*В ящике.*)
— Где стоит девочка? (*Около ящика.*)



— Где летит птица? (*Над деревом.*)
— Где стоит скамейка? (*Под деревом.*)

ambrosia.com

«Один-много», «Посчитай»

Цель: образование существительных множественного числа Р. п., согласование существительных и числительных



«Чей хвост (голова, лапы)?»

Цель: упражнять детей в образовании притяжательных прилагательных.

Ход игры: На сердцевине находится схематичное изображение хвоста (головы, лап). На лепестках – картинки с изображением животных или птиц. Дети прикрепляют лепестки и называют притяжательные прилагательные, например, *лисий хвост (лошадиная голова, медвежьи лапы)*.

«Чей хвост (голова, лапы)?»



«Кто у кого?»

Цель: соотносить название животных и их детёнышей, подбирать действия к названию ЖИВОТНЫХ.



«Поможем повару»

Цель: упражнять детей в образовании относительных прилагательных.

Ход игры: На лепестках находятся картинки с изображением фруктов, овощей, продуктов. На сердцевинах изображения стакана с соком, кастрюли, банки с вареньем и т.п. Дети образуют относительные прилагательные, например, *«Я сварю картофельный суп (клубничное варенье), сделаю вишневый сок».*

«Поможем повару»



«Назови слово и составь предложение с этим словом»



«Составь фразу»

Цель: закрепить умение образовывать предложения из слов.

Ход игры. Предложить детям придумать предложения, используя следующие слова:

забавный щенок

спелая ягода

колючий куст

быстрые санки

полная корзина

веселая песня

снежная зима

лесное озеро

«Составь фразу»



«Четвертый лишний»

Цель: учить устанавливать сходство и различие предметов по существенным признакам, закрепление слов-обобщений. Обогащение словаря имен существительных.

Ход игры. На столе выкладывается по четыре картинки, три из них относятся к одной тематической группе, а четвёртая к какой-нибудь другой группе. Детям дается задание: рассмотрите картинки и определите, какая из них лишняя.

«Четвертый лишний»



«Что? Где? Когда?»

Цель: дать представления о предложении (без грамматического определения).

Упражнять в составлении предложений.

Рыжий кот пьёт молоко.

- Кто пьёт молоко? • Какого цвета кот?
- Что пьёт рыжий кот?



В цирке выступали весёлые клоуны.

- Кто выступал в цирке? • Какие были клоуны?
- Где выступали клоуны?



«Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

«Эстафета»



«Новоселье»

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.



**«Мы с тобою
циркачи»**



«Назови профессии»

Цель: научить детей составлять предложения о людях знакомых ребенку профессий. Научить детей способам образования слов обозначающих профессии.



«Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

«Где начало рассказа?»



«Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

«Какая картинка не нужна?»



«А я бы...»

Цель: развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

Ход игры. После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

Придумай рассказ про девочку. Опиши её.
Расскажи, чем она занимается.



«Нарисуй сказку, стихотворение»

Цель: научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

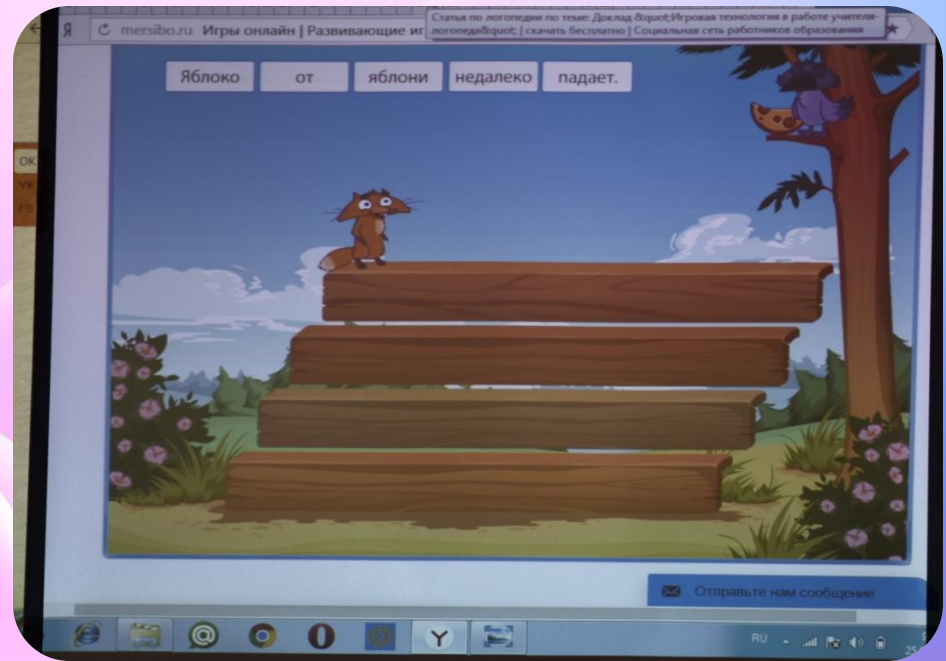
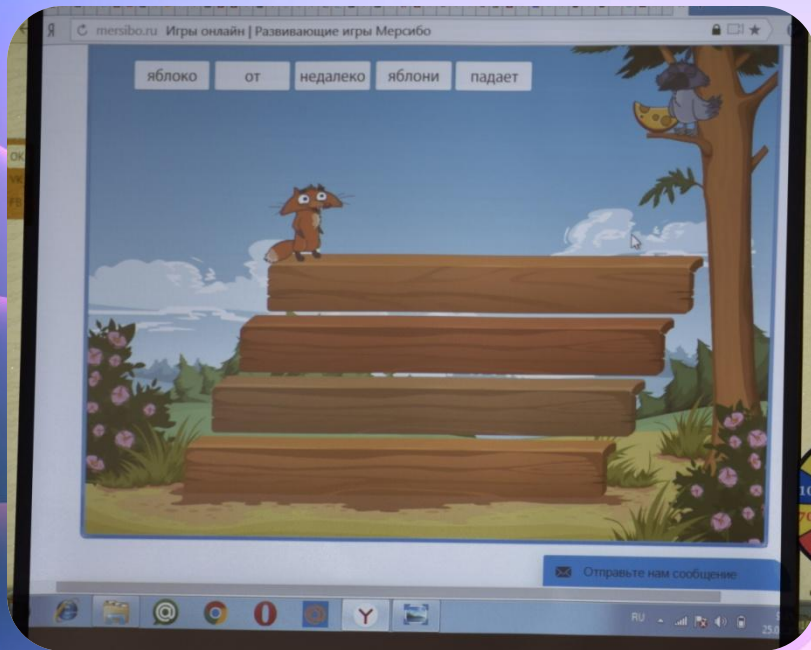
Ход игры. Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

«Нарисуй сказку, стихотворение»



«Ворона и лиса»

Цель: развитие связной речи, логического мышления.



«Путешествие с приведеньями»

Цель: развитие связной речи, логического мышления.



«В гостях у сказки»

Цель: развитие связной речи, логического мышления.



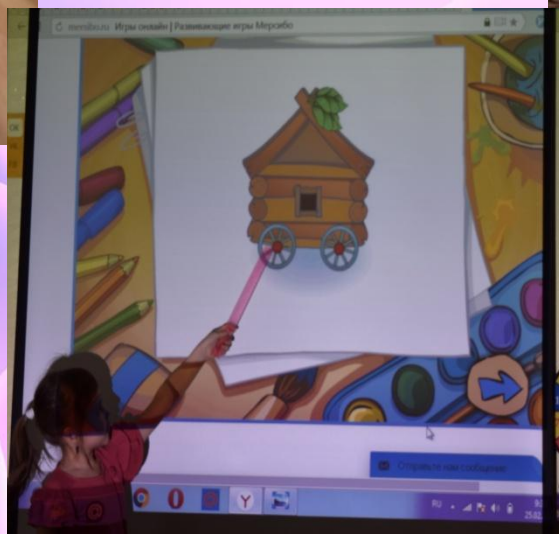
«Поможем художнику»

Цель: составление рассказа по картинке.



«Бывает – не бывает»

Цель: описание необычных ситуаций, соотношение с действительностью.



«Говорящие рисунки»

Цель: рассказывание по моделям.



«Мой любимый питомец»

Цель: развитие умения использовать свой чувственный опыт, передавать его в связной повествовании. Формирование умения четко, понятно, ясно, образно излагать свои мысли.



Динамические паузы.









**Хочу напомнить вам
древнюю пословицу:**

**«Я слышу – и я
забываю,
я вижу – и я
запоминаю,
я делаю – и я
понимаю».**





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ