





**Совершенствование  
связной речи через  
активизацию основных  
психических процессов и  
словарного запаса.**

**Выполнила учитель-логопед  
Романова Е. В.**



Я выбрала эту тему неслучайно, т.к. считаю её очень актуальной в работе логопедов детских садов. В процессе многолетней практики, я столкнулась с такой проблемой: на занятиях по обучению рассказыванию дети очень быстро устают, отвлекаются, истощаются, теряют интерес к однообразным, однотипным заданиям. Им скучно и трудно отвечать на вопросы к картинкам, договаривать предложения или составлять предложения по опорным словам - работать по строгому плану логопеда.

Обучение рассказыванию дошкольников с общим недоразвитием речи вызывает большие трудности, потому что для этих детей характерны специфические особенности познавательных процессов:

- 
- неустойчивость, слабая концентрация внимания;
  - снижение зрительной, вербальной памяти и продуктивности запоминания (дети забывают сложные инструкции);
  - несформированность наглядно - образного и словесно- логического мышления;
  - очень слабое воображение;
  - несформированность оптико- пространственных и временных представлений.




Как следствие:

- бедный словарный запас,
- плохое понимание оттенков значений слов,
- аграмматизм, проявляющийся сложностями согласования слов в предложении и употреблении предлогов,
- использование простых, чаще нераспространённых предложений,
- сложности с подбором в речи синонимов и антонимов.


Такой комплекс нарушений речевого и когнитивного развития детей препятствует формированию у них связной монологической речи и требует поиска новых решений.

В процессе работы я поняла, что традиционные методики обучения рассказыванию строятся с минимальным использованием резервных возможностей ребёнка и в результате, я не достигала поставленной цели.

The background of the slide is a vibrant green, featuring a border of stylized leaves at the top and a field of grass at the bottom. The text is centered in a dark green, sans-serif font.

Поэтому в течение многих лет я пыталась разнообразить, усовершенствовать некоторые методы и приёмы через активизацию основных психических процессов и словарного запаса. Я пришла к выводу, что очень важно пробудить у детей интерес к занятиям, увлечь их, раскрепостить и превратить этот вид деятельности в игру или цепочку игр. Вот почему главным мотивом к составлению рассказа является игра. Занятия я насыщаю разнообразными играми, заданиями, развивающими ведущие психические процессы: восприятие, внимание, память, воображение, мышление. Таким образом, создаются предпосылки для развития чувства языка и формирования связной речи.

Основная цель - сделать занятия по составлению рассказов интересными, привлекательными для ребёнка, мотивировать его на этот вид деятельности через игру.


The background of the slide is a vibrant green gradient. At the top, there are several realistic-looking green leaves with visible veins, some overlapping. At the bottom, there is a dense field of green grass blades. The overall aesthetic is clean, fresh, and natural.

Именно через игру мне удаётся реализовать основные цели:

1. Научить детей анализировать сюжет.
2. Научить выделять главные действующие лица и второстепенные предметы.
3. Научить устанавливать причинно-следственные связи и строить основную линию сюжета.
4. Подготовить лексико-семантическую базу для составления полных развёрнутых предложений.
5. Научить детей связному, последовательному изложению событий.

***Для создания подвижности игровой ситуации,*** поддержания интереса и эмоционального настроения, в каждое занятие я ввожу куклу –дополнительный коммуникат (Незнайку, Буратино, старуху Шапокляк, Смешариков) и т.д. Куклы знакомят детей с какими-то явлениями, о чём-то рассказывают, приходят к детям за помощью, спрашивают совета. Куклы ведут диалог с детьми, задают вопросы. Дети могут потрогать куклу, взять её в руки – это способствует эмоциональной разрядке, преодолению барьеров в общении, появлению чувства уверенности в себе, желание вступать в контакт, взаимодействовать.






## ***Развитие словесно-логического мышления и формирование причинно-следственных связей***


1. Игра «Путаница»: сюжетные картинки перемешиваются, ребёнок выходит к доске, рассматривает картинки и выставляет их в определённой последовательности. Затем он объявляет ход своих мыслей : почему он расставил картинки именно так, а не иначе. Другой ребёнок может ему возразить и расставить картинки по- своему, также объясняя ход своих мыслей. Так продолжается до тех пор, пока картинки не будут расставлены в правильной последовательности.



The page features a decorative border of vibrant green leaves and grass. The leaves are scattered along the top and left edges, while a dense strip of grass runs along the bottom. The background is a soft, light green gradient.

2. **Игра « Верно или неверно »:** дети восстанавливают причинно-следственные связи в предложении. ( Например: Солнце греет ярче, потому что растаял снеговик. Или: Снеговик растаял, потому что солнце греет ярче. Весна пришла, потому что появились лужи. Или: Появились лужи, потому что пришла весна.).

3. **Игра «Что сначала, что потом»:** логопед произносит предложения с перепутанным порядком действий, дети ловят мяч и восстанавливают порядок. (Например: Дети построили горку и наступила зима. Наступила зима и дети построили горку ).

The page features a decorative border of vibrant green leaves and grass. The leaves are scattered along the top and left edges, while a dense strip of grass runs along the bottom. The background is a soft, light green gradient.

4. **Игра «Придумай загадку»** (как более сложный вариант игры «Четвёртый лишний»). Детям предлагается самостоятельно придумать цепочку слов, одно из которых является лишним:

Снег, дождь, гроза, трава.

Санки, коньки, удочка, лыжи.

5. **Игра «Найди похожее слово».**

Детям предлагается цепочка слов, которую они должны продолжить, выбрав подходящие картинки (автомобиль, автобус, мотоцикл...).



6. **Игра «Почему?»**: логопед задаёт вопрос с союзом «почему?», дети дают ответ с союзом «потому что».

7. **Игра «Потомучка»**: на доске картинки с изображением предметов, которые нужны в разное время года (зонтик, санки, лыжи, сапоги и т.д.). Дети должны выбрать только те, которые нужны зимой или весной и объяснить свой выбор. ( Например: Зимой мне нужны санки, потому что на них можно кататься с горки).

8. **Игра с мячом «Бывает - не бывает»**: Логопед бросает ребёнку мяч и произносит предложение. Ребёнок должен ответить: да или нет. Например: Кошка варит кашу? Ёлочка наряжает Незнайку? Бабушка печёт пирожки?).

9. **Игра « Исправь Незнайкины ошибки»** или **«Что напутал Буратино»**.

Преобразование деформированных фраз.

## *Игры на развитие внимания и памяти*

### **1. Игры «Фотографы», «Подзорная труба», «Снимаем кино».**

Логопед предлагает детям вооружиться фотоаппаратами и сфотографировать крупные объекты на сюжетных картинках (живые или неживые).

### **2. Игра «Кто больше увидит и запомнит?»**

Логопед считает до 30. Дети запоминают все слова, обозначающие предметы. Затем логопед убирает все картинки, а дети перечисляют всё, что запомнили. После этого логопед возвращает картинки и они вместе называют всё, что пропущено.

То же самое со словами – действиями.





### **3. Игра «Картинки обиделись».**

Несколько картинок перевёрнуты изображением вниз. Детям необходимо вспомнить и рассказать, что изображено на картинках.

**Для развития долговременной памяти, обучению связному последовательному изложению событий (на завершающем этапе занятия).**

### **4. Игра «Змейка».**

Дети делятся поровну на две группы: садятся друг против друга.

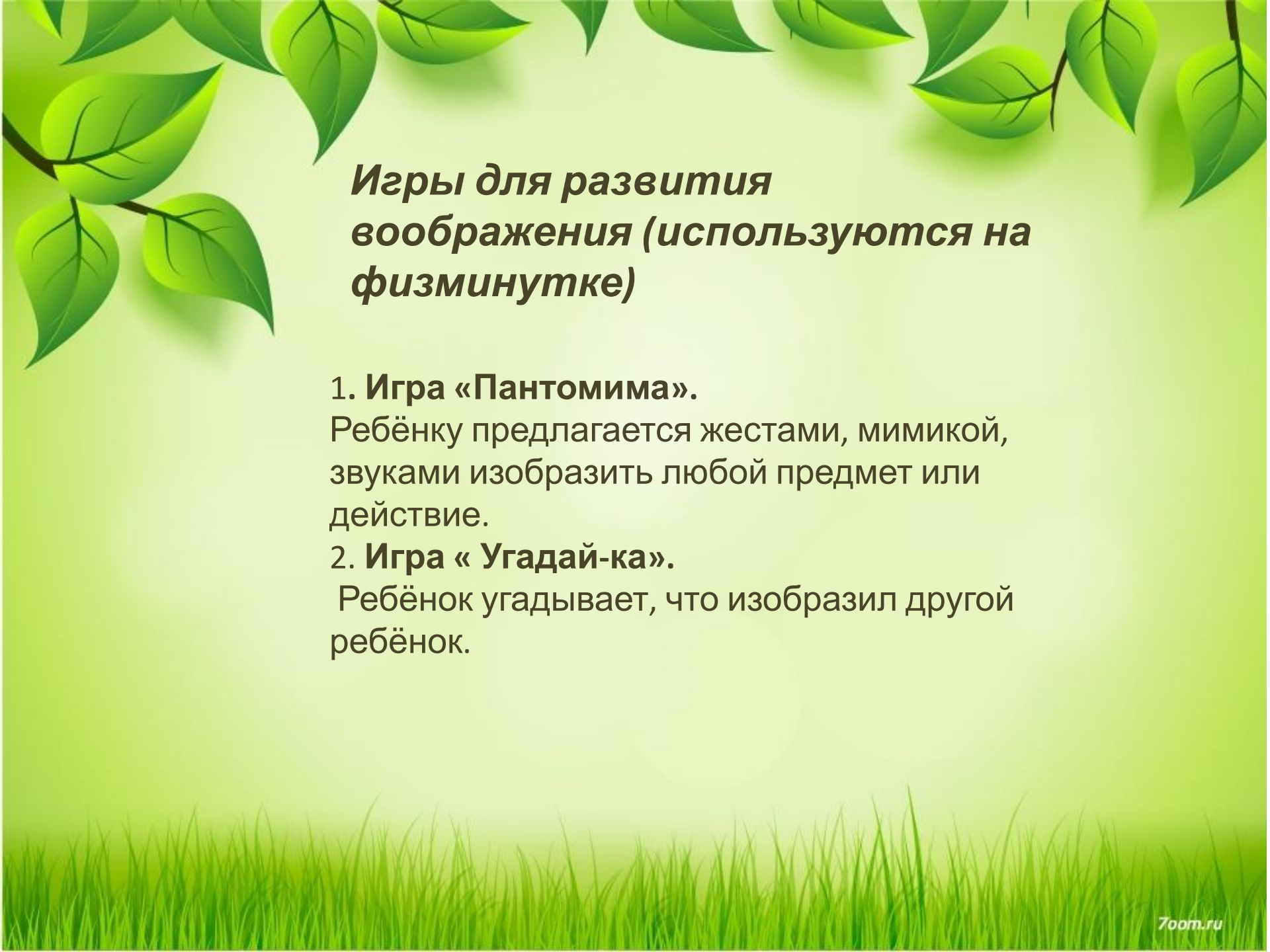
Первый человек говорит начало предложения, а тот, кто напротив договаривает конец предложения. По мере необходимости логопед или кукла подсказывает начало фразы.

5. **Игра «Волшебный стул».** На нём дети начинают очень красиво и правильно говорить. Логопед задаёт вопрос: «Кто хочет посидеть на волшебном стуле?». Дети пересказывают рассказ частями или целиком.

6. **Игра « Рассказ для Незнайки».** Рассказывание детьми по цепочке.

Дети садятся по кругу, в центре круга располагают куклу Незнайку. Ребёнок говорит своё предложение и гладит по плечу своего товарища, передавая ему право ответа. Логопед даёт установку на внимание : необходимо следить за рассказом товарища и быть готовым продолжить.






**Игры для развития  
воображения (используются на  
физминутке)**

**1. Игра «Пантомима».**

Ребёнку предлагается жестами, мимикой, звуками изобразить любой предмет или действие.

**2. Игра « Угадай-ка».**

Ребёнок угадывает, что изобразил другой ребёнок.



## ***Игры для развития оптико-пространственных временных представлений***

У детей с ОНР нарушены оптико-пространственные временные представления.

Это отражается на формировании смысловой стороны речи. Дети не всегда могут определить взаимное расположение предметов в пространстве и, как следствие: не могут устанавливать закономерности между предметами и явлениями, понятиями «сначала» и «потом». У детей необходимо формировать умение определять последовательность событий.



### 1. Игра «Кто за кем».

Перед началом занятия или в качестве физминутки дети встают по росту друг за другом. Логопед задаёт вопросы: Кто стоит первый? Кто последний? Кто посередине? Кто стоит за Катей? Кто перед Катей? и т.д.

После того, как устанавливается последовательность детей, один из них отворачивается, а в колонне два ребёнка меняются местами. Тот, кто отворачивается, анализирует, что изменилось.

### 2. Игра «Что сначала, что потом».

Логопед просит детей выполнить инструкцию в точности :

Хлопни в ладоши, топни ногой, присядь, подними плечики и т.д.

Затем просит ответить на вопросы:

-Что ты сделал сначала? Что потом? Какое действие последнее? Первое?





**1. Игра «Роботы».**

Логопед предлагает ребёнку представить, что он робот с дистанционным управлением и подаёт ему команды: «Сделай шаг вперёд, поверни направо, подними вверх правую руку, сделай шаг назад и т.д.

Затем логопед и ребёнок меняются ролями: ребёнок даёт команды, а логопед их выполняет.

**2. Игра с мячом «Справа - слева».**

Логопед бросает мяч и говорит : «Справа», а ребёнок называет те предметы, которые находятся справа от него.

**Игры для активизации словаря  
существительных, прилагательных,  
глаголов и для развития гибкости ума**

**1. Игра «Кто быстрее?»**

Назови как можно больше слов, относящихся к празднику «Новый год», «8 марта», к зиме, к спорту и.д.

**2. Игра «Кто лучше?»**

Дети придумывают названия к рассказу или подбирают из предложенных логопедом вариантов (предлагается и несколько абсурдных названий для исключения их детьми).

**3. Игра с обручем «Проделки старухи Шапокляк» или «Говори наоборот»** - обучение подбору антонимов. (Старуха Шапокляк обманом захватила детей и отпустит, если они выполнят задание: назовут слово, противоположное по смыслу).



#### 4. Игра с мячом «Выбери правильный признак».

Логопед бросает мяч и предлагает два варианта ответа, ребёнок называет правильный вариант.

Снег:

холодный – тёплый,

белый – серый,

твёрдый – мягкий.


#### 5. Игра «Мячик с путаницей»

Логопед кидает мяч и называет предмет с неподходящим действием (Незнайка летает, снежинка чирикает и т.д.), дети исправляют, глядя на сюжетную картинку.

**Вариант:** Логопед кидает мяч и называет предмет, ребёнок самостоятельно подбирает глагол или прилагательное, неподходящее по смыслу. Другие дети его исправляют.

#### 6. Игра «Как это можно использовать?»

Дети подбирают глагол в инфинитиве: шляпу – носить, карандаш – рисовать, телефон – разговаривать и т.д.



### 7. Игра «Отгадки - загадки».

Сначала дети узнают предмет по описанию:

Серый, маленький, колючий (ёжик).

Яркое, тёплое (солнце).

Хитрая, рыжая, пушистая (лиса).

Затем придумывают такую же загадку самостоятельно по картинкам.

### 8. Игра « В гостях волшебники».

На столе предметные картинки, аналогичные тем, что изображены на сюжетной картинке.

Логопед сообщает, что к нам в гости пришли волшебники и сказали, что им нужно забрать определённые предметы.

Первый - всё, что летает.

Второй - всё, что стоит.

Третий - всё, что растёт.

Дети складывают предметы в разные коробочки, подбирая действия к ним и составляя словосочетания.