**Консультация для педагогов**

**«Использование игровых методов и приемов для развития речи детей дошкольного возраста»**

Подготовила заместитель директора по учебной работе Конобай П. Ю.

Формирование связной речи у детей дошкольного возраста в онтогенезе - изначально сложный процесс. При формировании связной речи у детей можно использовать специальные средства, облегчающие и направляющие процесс становления у них развернутого смыслового высказывания. Одним из таких средств являются дидактические игры.

Для развития речи детей среднего и старшего дошкольного возраста характерен ряд особенностей. Мотивом активного овладения родным языком выступают растущие потребности дошкольника узнать, рассказать и воздействовать на себя и другого человека. Речь включается во все виды деятельности, в том числе и познавательную. Изменение стоящих перед дошкольником задач, появление новых видов деятельности, усложнение общения со взрослыми и сверстниками, расширение круга жизненных связей и отношений, в которые включен ребенок, приводит к интенсивному развитию, во-первых, всех сторон речи (словаря, звуковой культуры, грамматического строя), во-вторых, ее форм (контекстной и объяснительной) и функции (обобщающей, коммуникативной, планирующей, регулирующей и знаковой).

Начиная с самого раннего возраста, ребёнок активно познаёт мир, исследуя всё происходящее вокруг. Поэтому развивающие дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребёнка. Они расширяют представление малыша об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), различать их, а также устанавливать простейшие взаимосвязи. Обучающие игры помогут малышу подготовиться к школе, так как дидактические игры для дошкольников позволяют не только узнать что-то новое, но и применить полученные знания на практике. Несомненно, такие навыки станут основой дальнейшего успешного обучения.

Дидактическая игра – это не любые действия с учебным материалом и не игровой прием на обязательном учебном занятии. Это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий.

Словесные игры - это игры для детей, построенные на словах и действиях играющих. В словесных играх дети углубляют свои знания и представления о предметах, открывают что-то новое. В таких играх дети должны самостоятельно находить признаки сходства и различия предметов, группировать их по различным свойствам, описывать предметы, отгадывать предметы по описанию, выделять характерные признаки и т.д. Игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждает детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;

- способствует закреплению навыков пользования инициативной речью;

- совершенствует разговорную речь;

- обогащает словарь;

- формирует грамматический строй речи и т.д.

Дидактические игры по развитию речи решают и воспитательные задачи. У детей развиваются культура речевого общения, нравственные качества, формируются этические представления и нравственные чувства.

С помощью дидактической игры развивается речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связную речь, умение правильно выражать свои мысли. Именно взаимосвязь разных речевых задач помогает создавать предпосылки для наиболее эффективного усвоения детьми речевых умений и навыков.

Главное место в игре отводится работе со звуком, словом, предложением. Опыт показывает, что необходимо достаточно времени уделять звуковому восприятию слова, формируя фонетический и речевой слух ребёнка. У многих детей есть дефекты произношения. Наличие даже слабовыраженных дефектов в фонематическом развитии создаёт серьёзные препятствия для успешного усвоения ребёнком программного материала по чтению и письму, так как оказываются недостаточно сформированными практические обобщения о звуковом составе слова.

Совершенствуя речевой аппарат, игры и занятия следует начинать с артикуляционных упражнений, проговаривания чистоговорок, рифмованных строчек.

В занятия следует включать загадки. Совсем не важно, что некоторые из них не отгадывались детьми самостоятельно. Ведь главное в загадках то, что они развивают воображение, помогают освоить умение характеризовать кого- либо или что- либо, формируют быструю реакцию на слово. В процессе лексико-грамматических игр проводится словарная работа. Словарный запас детей пополняется синонимами, антонимами. Используя дидактические игры в работе по развитию речи, через их правила и действия, у детей развивается не только речь, ее лексико-грамматическая, звуковая сторона, но и внимание, память, логическое мышление, совершенствуются личностные качества.

Прежде чем начать игру, нужно вызвать у детей интерес к ней, желание играть. Это достигается различными приемами: использованием загадок, считалочек, сюрпризов, интригующего вопроса, сговора на игру, напоминание об игре, в которую дети охотно играли раньше. Секрет успешной организации игры заключался в том, что обучая детей, мы сохраняем вместе с тем игру как деятельность, отмечая удачные решения, находки ребят, поддерживая шуткой, подбадривая застенчивых, вселяя в них уверенность в своих силах.

Большое значение имеет темп игры, заданный педагогом, чтобы не допускалось излишней медлительности и преждевременного ускорения. Объяснение правил, рассказ о содержании игры были предельно кратки и четки, но понятны детям.

Создание оптимальных условий применения дидактических игр для развития связной речи позволяет находить новые пути и методы, что, в свою очередь, создает базу для качественного обучения дошкольников. Включение различных видов дидактических игр и игровых ситуаций, метода моделирования в процесс обучения способствует успешному развитию речи детей дошкольного возраста.

**Приложение**

***1.Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи***

*«Японская печатная машинка»*

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

*«Поиграем в сказку»*

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?

- Кто ел из моей чашки?

- Кто спал в моей постели?

- Кто же был в нашем доме? И т.п.

*«Испорченный телефон»*

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

*«Светофор»*

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

Баман Паман Банан Банам Витамин Митанин Фитамин ваван даван баван ванан витанин митавин фитавин альбом айбом аньбом авьбом клетка кьетка клетта альпом альмом альном аблем кьекта кветка тлекта

***2. Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)***

*«Переезжаем на новую квартиру»*

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки- сандалии, ранец- портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него.

К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки.

Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

*«Вершки-корешки»*

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

*«Фрукты – овощи»*

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие - овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как всё картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

*«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.

*Лото «В мире растений»*

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

*«Летает, а не птица»*

Цель: дифференциация понятий «птицы» и «насекомые».

Ход игры. Ведущий загадывает загадки про птиц и насекомых, Дети разгадывают загадки и объясняют, к какой тематической группе относится данное животное. Если ответ правильный, ведущий дает ребенку фишку или символ данного животного. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек. Перед игрой ведущий напоминает детям опознавательные признаки птиц: имеют перья, клюв, когти, крылья, вьют гнёзда и высиживают птенцов, умеют петь, они большие. Насекомые же маленькие, имеют шесть ног, не высиживают птенцов, у них нет перьев.

\*\*\* \*\*\*

В тёмной темнице Красные лапки

Красны девицы. Щиплют за пятки

Без нитки, без спицы (Гусь)

Вяжут вязеницы.

(Пчёлы в улье)

\*\*\* \*\*\*

Явился в жёлтой шубке Чёрный, проворный,

Прощайте, две скорлупки. Кричит «крак»,

(Цыплёнок) Червякам враг.

(Грач)

\*\*\* \*\*\*

Летела птица, Не зверь, не птица,

Не перната, не крылата, А нос, как спица.

Носик долгий, (Комар)

Голос тонкий. \*\*\*

Кто её убьёт, Спал цветок и вдруг проснулся:

Человечью кровь Больше спать не захотел.

Прольёт. Шевельнулся, встрепенулся,

(Комар) Взвился вверх и улетел.

(Бабочка)

\*\*\* \*\*\*

Много мастеров Верещанья, белобока.

Срубили избу без углов. А зовут её …. (сорока).

(Муравьи)

\*\*\* \*\*\*

Маленький мальчишка Жу-жу, жу-жу,

В сером ярмячишке Я на ветке сижу,

По дворам шныряет, Букву Ж все твержу,

Крохи собирает, Зная твердо букву эту,

В поле ночует, Я жужжу весной и летом.

Коноплю ворует. (Жук)

(Воробей)

\*\*\* \*\*\*

На полянке возле ёлок, На шесте дворец,

Дом построен из иголок. Во дворце певец,

За травой не виден он, А зовут его… (скворец).

А жильцов в нём миллион. (Муравейник.)

***3. Игры для развития грамматического строя речи***

*«Размытое письмо»*

Цель: Упражнять в составлении распространенных упражнений.

Материал. Игрушечный мишка.

Организация. Воспитатель:

Медвежонок получил письмо от брата. Но дождём размыло некоторые слова. Надо ему помочь прочитать письмо. Вот это письмо: «Здравствуй, Мишутка. Я пишу тебе из зоопарка. Как-то раз я не послушался маму и забрался так далеко, что … я долго блуждал по лесу и … Выйдя на поляну, я попал … Я попал в яму, потому что … Там было так глубоко, что… Пришли охотники и … Теперь я живу в… У нас есть площадка для … На площадке для молодняка есть много … Мы играем с … За ними ухаживают… Они нас любят, потому что… Скоро к нам приедет дрессировщик из… Надеюсь попасть в … Как здорово уметь… Жди следующего письма из … До свидания. Топтыгин».

Читая письмо, воспитатель интонацией побуждает детей дополнять предложения.

*«Дополни предложение»*

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровые правила. Нужно найти и сказать такое слово, чтобы получилось законченное предложение. Добавлять нужно только одно слово.

Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Воспитатель говорит несколько слов предложения, а дети должны дополнить его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Мама купила... - …книжки, тетради, портфель», - продолжают дети.

*«Придумай предложение»*

Дидактическая задача: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Игровое правило. Передавать камешек другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Ход игры. Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

***4. Игры для развития связной речи***

*«Кто больше заметит небылиц?»*

Дидактическая задача: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

Ход игры. Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

*«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.

*«Найди картинке место»*

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

*«Исправь ошибку»*

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

*«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.