

МКДОУ №2 Детский сад «Солнышко»

## **Консультация**

**«Значение игры в развитии речи»**

**Подготовила: Зябрева Г.Н.**

**ЗАТО п.Солнечный**

Для ребенка-дошкольника, как известно, игра является основным видом деятельности. Играя, ребенок познает мир, обучается, развивается психически и физически, учится взаимодействию со сверстниками и взрослыми. Именно поэтому педагоги и психологи строят свою работу с дошкольниками на основе игры.

Игры можно классифицировать по-разному: дидактические, развивающие, подвижные, сюжетно-ролевые и пр. Однако все игры имеют одну общую черту: они по своей сути являются развивающими, так как абсолютно любая игра развивает психические процессы - познавательные, эмоциональные, коммуникативные.

Игра выполняет множество функций в плане развития речи:

- ✓ формирование мотивации к процессу говорения;
- ✓ воспитание внимания к речевому оформлению мыслей и волеизъявлений;
- ✓ развитие звуковой культуры речи: артикуляционной моторики, речевого дыхания, правильного звукопроизношения, фонематического восприятия, интонационной выразительности речи;
- ✓ пополнение и активизация словаря;
- ✓ совершенствование грамматического строя речи;
- ✓ закрепление навыка использования прямой и косвенной речи;
- ✓ совершенствование монологической и диалогической форм речи;
- ✓ развитие общей и мелкой моторики: координации движений, мелкой моторики кистей и пальцев рук, снятие мышечного напряжения, формирование правильной осанки;
- ✓ усвоение способов невербального общения: мимики, пантомимы, жестов, использование их в практике общения;
- ✓ воспитание культуры речевого общения, умения действовать согласованно в коллективе.

Наиболее приемлема дидактическая игра, как одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребёнка, и в то же время – основного вида деятельности дошкольника. Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие, они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые правила и действия.

**Дидактическая игра** может выступать как средство развития речи детей, так как:

1. **Дидактическая игра** – средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводиться как на групповых, так и на индивидуальных занятиях, может включаться в любое занятие (музыкальное, физкультурное,

изодеятельность и др.), является одним из занимательных элементов на прогулке.

2. В *дидактической игре* создаются такие условия, в которых каждый ребёнок получает возможность самостоятельно, действовать в определённой ситуации, с определёнными предметами, приобретая при этом собственный действенный и чувственный опыт.
3. *Дидактическая игра* позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении положительного эмоционального отношения к заданию.

Дидактические игры, которые используются, как средство речевого развития детей должны основываться на следующих **принципах**:

1. Дидактическая игра должна опираться на программный материал.
2. Назначение предметов, картинок, пособий, смысл вопросов, правила должны быть понятны детям.
3. Пособия должны быть внешне привлекательными.
4. Условия игры, количество пособий, используемых в ней должны обеспечить вовлечение всех детей в образовательный процесс.

#### **Требования к дидактическим играм:**

1. Каждая игра должна давать упражнения для умственного развития детей.
2. В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.
3. Дидактизм в игре должен сочетаться с юмором, шуткой, занимательностью.

Для речевого развития детей используют следующие виды дидактических игр:

- игры с предметами (игрушки, реальные предметы, природный материал, предметы декоративно-прикладного искусства и т. д.);
- настольно-печатные (парные картинки, домино, кубики, лото);
- словесные игры (без наглядного материала).

Дидактические игры помогают выработать чувство родного языка и умение правильно произносить слова, легко усвоить грамматические нормы, подготовить к успешному усвоению русского языка в школе. Особенностью дидактических игр является использование их в основном для достижения узкой конкретной цели. Например, игры на развитие речевого дыхания, игры на развитие мелкой моторики пальцев рук, игры на развитие произношения звуков и т.д. Но в то же время, возможно их объединение для увеличения целей и задач. Для примера рассмотрим серию игр с картинками, с помощью которых возможно воздействовать на различные стороны речи.

#### **Игры с картинками.**

Картинки: молоток, пила, лопата, ложка,

##### **1.«Назови правильно».**

Ребенок произносит названия картинок, стараясь правильно произнести звуки Л.

## **2.«Что здесь лишнее».**

Необходимо сказать, какая картинка является лишней по смыслу и полным предложением объяснить почему.

## **3.«Что пропало?».**

Внимательно рассмотрев картинки, ребенок закрывает глаза. Ведущий прячет одну картинку и просит сказать полным предложением, какую картинку он спрятал.

## **4.«Закончи предложение».**

Ведущий начинает предложение, а ребенок заканчивает картинкой, показанной ведущим. Названия картинок используются в различных падежах, в ед. и мн. числе

## **5.«Фокус».**

Сложив картинки в стопку, ведущий говорит, что может угадать картинки по запаху. Принюхиваясь к картинке, ведущий описывает её. Ребенок отгадывает картинку, четко называя её.

Отсюда видно, что игра одна, а задач много.

Так же большое влияние на развитие речи детей оказывают игры, содержанием которых является инсценирование какого-либо сюжета, так называемые игры-драматизации. Они способствуют формированию связной речи. А детям дошкольного возраста характерно нарушение связности изложения, смысловые пропуски, трудности в передаче содержания знакомой сказки. В сюжетно-ролевой игре формируются навыки общения от момента распределения ролей, выполнения ролевых действий, разрешения конфликтной ситуации до выхода ребенка из игры. В ходе игры неизбежны конфликты. Выход из создавшейся ситуации не возможен без объяснения точки зрения сторон, причины конфликта – «ты делаешь не так, а надо так...». Это построение сложных, сложноподчиненных предложений. Поиск путей выхода из конфликта – «ты должен сделать так...»

Хороводные игры и игры с пением способствуют развитию выразительности речи и согласованности слов с движениями.

Используемые в подвижных играх зазывалки формируют четкость, ритмичность произношения.

Для ребенка речь является средством общения, играет важную роль в развитии мышления и в саморегуляции поведения. Речевое общение позволяет ребенку усваивать знания, формировать необходимые умения и навыки.

Правильное речевое воспитание направлено на развитие коммуникативной компетенции, способности налаживать общение с окружающими людьми при помощи языковых (фонетических, лексических, грамматических) и неречевых средств (мимики, жестов, поз, взглядов, предметных действий). Особое значение в речевом развитии имеет диалог со сверстником.

В конце своего выступления, хотелось бы сказать, что развивать речь детей можно и нужно в любой игре. Играя с детьми важно нам педагогам

стараться говорить чисто, ясно, выразительно, не торопясь, грамматически правильно строить предложения. Ведь мы являемся образцом (эталонем) правильной речи для ребенка. Во время игры педагог, родители должны стараться не обрывать ребенка, даже если он допускает ошибки в речи. Не перебивайте и не торопите ребенка с речевыми трудностями, дайте ему выразить свои мысли в игре. Играя с детьми необходимо поддерживать стремление ребенка к общению, поощрять даже за незначительные успехи и самому радоваться этим успехам. Важно быть осторожным, чтобы нечаянно не обидеть ребенка с проблемами в речи, чтобы у ребенка не возник страх ошибиться, говоря что-либо.

## Игры для развития и обогащения активного речевого словаря

### • Дополни предложения

*Цель: Упражнять детей в составлении полных предложений, развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.*

- Летом листочки на деревьях зеленые, а осенью..
- Зайчик летом ....., а зимой...
- Грибы растут..., а огурчики - на...
- Рыба живет в..., а медведь - в...
- Сахар сладкий, а лимон...
- Днем светло, а ночью...

### • Закончи предложение

*Цель: Развитие мышления, развитие речи и обогащение словаря.*

Дети по очереди заканчивают каждое из предложений:

Я хочу...

Я умею...

Я помогу...

Я принесу...

Я спою...

Птицы могут летать, потому что...

Зимой медведь спит, потому что...

Белка осенью запасает корм, потому что...

Осенью листья опадают, потому что...

### «Я НАЧНУ, А ВЫ ПРОДОЛЖИТЕ»

(По рассказу Н. Носова «На горке»)

Подбирать наиболее подходящие по смыслу образные слова и выражения.

Взрослый составляет незаконченные предложения. Ребёнок должен закончить предложение, используя образные обороты речи.

Был ясный морозный день, снег на солнце ... (сверкал, искрился, переливался, блестел).

Миша сел на санки и помчался с горы ... (пулей, вихрем, стрелой, так что дух захватывало, молнией).

Санки перевернулись, и мальчик ... (шлёпнулся, плюхнулся, полетел кубарем, полетел вверх тормашками, бухнулся в снег).

Коле очень захотелось, чтобы горка получилась. Он трудился ... (не покладая рук, без усталости, в поте лица).

### **«КТО ИНТЕРЕСНЕЕ ПРИДУМАЕТ»**

Цель: учить детей составлять предложения по заданному глаголу.

Оборудование. Флажки, значки.

Описание игры. Педагог произносит одно слово (глагол), например, «готовит». Дети придумывают с этим словом предложения, например: «Бабушка готовит вкусные пирожки», «Мама готовит вкусно», «Катя готовит суп». У кого самое интересное предложение, тот получает фишку, значок. Выигрывает тот, у кого больше фишек, значков.

Примечание. За основу предложения можно взять не только глагол. Педагог может назвать любую часть речи (прилагательное, наречие и т.д.) в зависимости от цели занятия.

### **«КТО СУМЕЕТ ПОХВАЛИТЬ»**

Цель: подбирать определения к существительным, согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе, падеже.

Взрослый объясняет условия игры: «Пьеро принёс нам много разных картинок. Я вам буду их показывать, а вы — хвалить то, что нарисовано. Например, я покажу картинку, на которой нарисован апельсин. Можно так похвалить апельсин: апельсин вкусный или: апельсин ароматный. А булочку как можно похвалить? (Булочка мягкая.) Правильно, а тому, кто похвалит лучше всех, Пьеро подарит картинку».

Лексический материал: кошка, молоко, пальто, мама, дом, конфета, чай, ёжик, лиса, мальчик и др.

Примерные ответы: кошка умная, молоко вкусное, пальто красивое, мама добрая, дом высокий, конфета сладкая, чай горячий, ёжик серый, лиса рыжая, мальчик трудолюбивый и т. п.

### **«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»**

Цель: подбирать определения к предмету, явлению.

Взрослый называет какой-нибудь предмет, а дети по очереди называют как можно больше признаков, которые могут быть присущи данному предмету.

Белка — пушистая, рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.  
Пальто — тёплое, зимнее, новое, старое, длинное, короткое, синее.  
Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая, весёлая, грустная.  
Мяч — резиновый, круглый, большой, красный.  
Дом — деревянный, кирпичный, панельный, высокий, низкий, старый, заброшенный, пустой, новый, двухэтажный, многоэтажный.

### **«СКАЖИ КАКОЙ»**

Цель: называть не только предмет, но и его признаки и действия; обогащать речь прилагательными и глаголами.

Предлагаем детям ряд заданий:

1. По отдельным признакам узнать предметы; отгадать загадки. «Круглое, сладкое, румяное — что это?».
2. Дополнить словосочетание словами, отвечающими на вопрос, какой предмет по вкусу, цвету: сахар (какой?) - ... белый, сладкий; снег - ..., лимон - ....

### **«НА ВЫСТАВКЕ»**

Цель: давать описание картины, используя образные слова и выражения.

Взрослый размещает на мольберте или в групповой комнате детские рисунки (желательно тематически подобранные или по лексическим темам) и организует выставку. Назначает экскурсовода, который проводит экскурсию по выставке. Экскурсовод должен красиво описать картины, дать им названия. Если ребёнок в чём-то затрудняется, дети ему помогают. Воспитатель регулирует частоту смены экскурсоводов. В конце игры выбирается лучший экскурсовод.

### **«ЗАГАДКА»**

Цель: выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя образные слова и выражения.

У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изображением вниз.

Задание: придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выиграет тот, кто придумает самые интересные загадки, подберёт сравнения, описания, «красивые» слова для своей загадки.

Вариант игры

Цель: развивать воображение, умение выразительно передавать содержание, характеры с помощью слова.

Взрослый выбирает одного-двух игроков, которые, используя кукол, шапочки или другие атрибуты, разыгрывают какой-либо эпизод, диалог из литературного произведения. Дети отгадывают, из какой сказки или рассказа этот отрывок. Кто отгадает первым и скажет, что предшествовало этому эпизоду, и какие действия в произведении за ним последуют, получит право загадывать следующую загадку. Игра повторяется несколько раз.

### **«КТО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ»**

Цель: выделять в художественном тексте образные выражения, специфические литературные обороты.

Игровое правило: выигрывает тот, кто больше заметит и назовёт сказочных выражений, образных слов.

Взрослый говорит примерно следующее: «Разные народы живут на земле. И у каждого народа есть свои сказки. Народные сказки легко можно отличить от авторских литературных произведений, потому что в них особенные сказочные слова, песенки. Сейчас я расскажу сказку, которую вы уже знаете. Внимательно слушайте и постарайтесь заметить такие слова». После чтения сказки дети называют специфические сказочные выражения. Каждый правильный ответ отмечается фишкой.

### **«ЗАДУМАЙ СЛОВО»**

Цель: систематизировать представления о значении слов, выражать свои мысли в краткой форме, подбирать слова-названия качеств, предметов, действий.

Ребёнок задумывает слово, которое все знают, но не называет его, а только рассказывает, что оно обозначает, т. е. какой предмет, что с ним можно делать или что он делает. Остальные участники игры отгадывают, что это за слово, например:

он пушистый, лакает молоко, мурлыкает (котёнок);

он красивый, голосистый, кукарекает (петух);

она металлическая, ею можно есть суп, кашу (ложка);

она оранжевая, длинная, вкусная, сочная (морковка);

оно белое, плывёт по небу (облако).

помидор.

### **«ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»**

Цель: использовать в речи глаголы в неопределённой форме, конструкции сложноподчинённого предложения.

Материал: картинки с изображениями предметов (реальные предметы), которыми пользуются при умывании, одевании и т. д. (мыло, зубная щётка, щётка для ногтей, полотенце, зубная паста, заколка, лента для волос, ножницы, ваза, поднос, кружки, ложки, тарелки, носки, ботинки и т. д.), кукла.

Детей знакомят с куклой. Рассматривают с ними картинки (предметы), называют. Далее кукла показывает картинки по одной, а дети, не называя их, говорят, для чего нужен тот или иной предмет (чтобы чистить зубы, чтобы мыть руки, чтобы причёсываться и т. д.). В дальнейшем кто-то из детей (с завязанными или закрытыми глазами) отгадывает предмет по его функции и называет его.

### **«ИГРАЕМ СО СКАЗКОЙ»**

Цель: развивать творческие способности (умение придумывать несколько вариантов окончания сказки, использовать разнообразные языковые средства).

Для этой игры можно использовать сказки Джанни Родари из цикла «Сказки, у которых 3 конца»: «Волшебный барабан», «Большая морковка», «Дудочник и автомобиль», «Хитрый Буратино» и другие.

Познакомив детей со сказкой, взрослый обращает их внимание на то, что сказка не окончена, но писатель придумал три разных финала, для того чтобы дети смогли поиграть с этой сказкой. Предлагает послушать три варианта концовки и выбрать тот, который больше понравится, или придумать свою концовку и нарисовать к ней рисунки. Можно предложить детям придумать весёлую, печальную или поучительную концовку.

Завершить игру можно выставкой рисунков и детским рассказыванием.

### **«НАРИСУЕМ КАРТИНУ СЛОВАМИ»**

Цель: развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать. Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

- **Скажи какой**

*Цель: учить согласовывать прилагательные и существительные, активизировать в речи слова признаки.*

- Карандаш - новый, большой, красивый, ребристый, цветной, тонкий, прочный...
- Лист осенний, желтый, большой, маленький, опавший...
- Цветок - душистый, весенний, лесной, яркий, маленький...
- Река - быстрая, прозрачная, глубокая, чистая, широкая...
- Мама - добрая, нежная, милая, ласковая, трудолюбивая...

### **«КАКОЕ ЧТО БЫВАЕТ?»**

Цель: классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу; сравнивать предметы, сопоставлять; подбирать как можно больше наименований, подходящих под заданное определение.

Детям предлагают рассказать Незнайке, что бывает: зелёным — огурец, крокодил, листья, цветы, ель, краска, военная машина, нитки; широким — река, дорога, лента, бульвар, улица; новым — шуба, валенки, платье, пальто, игрушки, дом, автомобиль, журнал, мебель; маленьким — котёнок, мышка, лисёнок, брат, хомячок, мальчик; вкусным — конфета, пирог, варенье, сок, чай, пирожное, торт; пушистым — белка, кошка, пух, ёлка, волосы, кофта, шарф, лиса; холодным — чай, снег, молоко, лёд, погода, ветер, зима, комната, перчатки, солнце, мороженое, сосулька, компот; высоким — дом, башня, человек, сапоги, потолок, температура; круглым — стол, мяч, апельсин, яблоко, голова, лицо, глаза, солнце,

### **Игры на распознавание частей речи,**

**выяснение взаимосвязи между ними.**

- **Веселая семейка**

*Цель: закрепить правильное название животных и их детенышей.*

- Мама - лиса, папа - лис, малыши - лисята.
- Петух, курица, цыплята.
- Кот, кошка, котята.

- Гусь, гусыня, гусята.
- Медведь, медведица, медвежата.

- **Большой-маленький**

*Цель: учить образовывать слова с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.*

- мама - мамочка,
- ваза - вазочка,
- кот - котик,
- солнце - солнышко,
- река - речушка,
- береза - березка,
- листок – листочек,
- круг – кружок,
- сапог – сапужок,
- пирог – пирожок,
- утюг – утюжок.

- **Мяч лови - слово назови**

*Цель: упражнять в образовании относительных и притяжательных прилагательных, согласовании прилагательных и существительных в роде и числе.*

Взрослый называет существительное и бросает ребенку мяч. Ребенок образует из предложенного слова (или пары слов) прилагательное и возвращает мяч обратно.

- весна - весенний,
- солнце - солнечный,
- береза - березовый,
- липа - липовый,
- дождь – дождливый,
- берлога медведя – медвежья берлога,
- полка для книг – книжная полка,
- пакет из бумаги – бумажный пакет.

**Речевые игры для формирования умения выражать собственное мнение**

- **Согласие – несогласие**

*Цель: сформировать у детей умение утверждать или оспаривать тезис, обосновывать свое мнение.*

Взрослый: *Сегодня будет дождь.*

Дети: *Нет, не будет, потому что небо чистое.*

Взрослый: *Все птицы улетают в теплые края.*

Дети: *Нет, некоторые остаются зимовать (воробей, ворона, галка).*

Взрослый: *Это - рыба.*

Дети: *Нет, это не рыба. Это - мышонок. Рыба не умеет бегать, а мышонок умеет. У мышонка есть уши. а у рыбы нет.*

- **Рассказ-небылица**

*Цель: учить определять тему размышления вставными конструкциями «я думаю», «я знаю», «мне кажется», «на мой взгляд»; отрицать неподходящие явления, используя подчинительные союзы «потому что». После прослушивания рассказов-небылиц дети определяют несоответствия, которые они заметили.*

## **ПРИДУМАЙ НЕБЫЛИЦУ**

**Дидактическая задача:** развивать монологическую речь, фантазию детей; помочь в поиске образных выражений.

**Оборудование:** звездочки.

**Содержание.** Игра проводится после того, как дети научатся замечать небылицы и объяснять их. Учитель дает образец рассказа-небылицы. Дети слушают, замечают и называют элементы небылицы. Затем каждый ребенок придумывает свой связный рассказ-небылицу из пяти-семи предложений. За лучший рассказ - звездочка.