**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В ДОУ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ**

*Для современной образовательной системы проблема умственного воспитания чрезвычайно важна. Необходимость компетентно ориентироваться в возрастающем объеме знаний предъявляет иные, чем были 30-40 лет назад, требования к умственному воспитанию подрастающего поколения. На первый план выдвигается задача формирования способности к активной умственной деятельности.*

Детство - самоценный период в жизни человека, определяющий перспективы становления его субъектности. В дошкольном возрасте происходит закладка фундамента, который в дальнейшем позволяет ребёнку успешно осваивать любые специальные знания.

У детей психические процессы лучше формируются в игровой деятельности. Перед педагогами стоит задача - предоставить каждому ребенку возможность радостного и содержательного проживания периода дошкольного детства. Игра трактуется как способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

В основе системы развивающих игр лежат следующие принципы:

- совмещение в деятельности ребенка элементов игры и учения и постепенный переход от игр - забав через игры - задачи к учебно-познавательной деятельности;

- постепенное усложнение обучающей задачи и условий игры;

- повышение умственной активности ребенка в решении предлагаемых задач;

- органическая связь и взаимосвязь между внешней и внутренней (умственной) активностью ребенка и постепенный переход к более интенсивному умственному труду;

- единство обучающих и воспитательных воздействий

В результате реализации этих принципов создаются условия, способствующие становлению начальных форм самооценки и самоконтроля ребенка, что имеет огромное значение и для его учебной деятельности (будущей и настоящей), и для полноценной жизни в коллективе сверстников.

Ребенок, увлеченный привлекательным замыслом новой игры, как бы не замечает того, что он учится, хотя при этом он то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и познавательной деятельности. Если на занятии ребенок выполняет задание взрослого, то в игре он решает свою собственную задачу.

Для развития речи детей в детском саду проводятся различные игры, как на занятиях, так и в свободной деятельности детей. Приведем несколько примеров игр, специально организованных воспитателем.

***Игра «За покупками в магазин»***

Цель: упражнять детей в выборе нужного предмета путем исключения названных педагогом признаков; развивать наблюдательность; учить использовать в речи сложноподчиненные предложения.

Игровой материал: наборное полотно с тремя-четырьмя полосками, куда вставляются предметные картинки с изображениями трех-четырех одинаковых игрушек, отличающихся друг от друга некоторыми признаками (величиной, цветом, деталями).

Предметные картинки: пирамидки разного размера с колпачками разного цвета (3 картинки); медвежата: один -- черный, 2 - коричневых, у одного бантик на шее, один - в полосатых штанишках, один -- в комбинезончике (3 картинки); автомобили: грузовик, фургон, самосвал (3 картинки); неваляшки: одна в зеленом платьице, у второй на платье мелкие пуговицы и бант, у третьей на платье пояс с пряжкой (3 картинки).

Ход игрового упражнения на занятии:

Воспитатель вывешивает перед детьми наборное полотно, в которое вставлены картинки с изображениями пирамидок, мишек, автомобилей, неваляшек и говорит: «Представьте себе, что вы пошли в магазин со своей младшей сестренкой, чтобы купить для нее игрушку, какую она попросит.

Миша, твоя сестренка попросила купить пирамидку. Она сказала так: «Купи мне пирамидку не с синим колпачком и не маленькую». Как ты думаешь, которая из пирамидок понравилась твоей сестренке? Почему ты думаешь, что большая с красным колпачком?

Катя, а твоя маленькая сестренка захотела иметь неваляшку. Она сказала: «Мне не надо неваляшку в зеленом платье, не надо с пуговицами, мне надо другую и без бантика».

А твой брат, Костя, попросил купить автомобиль: «Не самосвал, не фургон и не с синим кузовом». Твоему братику, Маша, понравился мишка. Он попросил: «Купи мне мишку, но не черного, не в полосатых штанишках и без бантика».

Далее можно предложить детям для отгадывания еще одного мишку, одну неваляшку. Например: «Мне нужен мишка не в зеленой рубашке, не в штанишках с лямками и не тот, который сидит». Или: «Мне понравилась неваляшка не с черными глазами, не в сиреневом платье и не в платье с поясом».

Если ребенок правильно отгадает и объяснит, почему именно ту игрушку он купит для своего брата или для своей сестренки, воспитатель вручает ему картинку.

***Игра «Отвечай быстро»***

Цель: упражнять детей в классификации, сравнении, обобщении; закреплять знания о птицах, насекомых, рыбах, животных; упражнять в согласовании числительных и прилагательных с существительными.

Игровой материал:

1.Таблица, разделенная на 9 клеток (№ 1). В каждой клетке -- изображение птицы или животного: в первом ряду -- воробей, голубь, дятел; во втором -- оса, лиса, стрекоза; в третьем -- волк, бабочка, снегирь.

2.Таблица с 9 клетками (№ 2). В первом ряду -- корова, лось, чайка; во втором кошка, тигр, курица; в третьем -- собака, лиса, гусь.

3.Таблица с 9 клетками (№ 3). В первом ряду -- лев, жираф, бегемот; во втором -- белый медведь, северный олень, тюлень, в третьем -- волк, лось, бобр.

4. Таблица с 9 клетками (№4). В первом ряду -- щука, пингвин, морж; во втором -- дельфин, карась, окунь; в третьем -- пеликан, кит, сом.

Картинка с изображениями животных.

Ход игрового упражнения на занятии:

Воспитатель вывешивает перед детьми таблицу № 1, предлагает рассмотреть ее и быстро отвечать на вопросы, которые он будет задавать. За правильный ответ играющий получает фишку.

**Вопросы к таблице № 1:**

1.Как можно назвать всех, кто нарисован в первом ряду?

Сколько всего птиц на таблице? (Четыре.) Назовите их. (Воробей, голубь, дятел, снегирь.)

Кого больше, зверей или насекомых? (Больше зверей, а не насекомых.)

На сколько групп можно разделить всех, кто нарисован на таблице? (На три.)

Посмотрите на рисунки в третьем столбике. (Не путать с рядом!) Что общего у всех, кто там нарисован? (Все летают.)

6. Сравните животных первого и второго столбика. Что вы заметили общего? (В каждом столбике изображены птица, зверь, насекомое.)

**Вопросы к таблице № 2:**

Сравните животных первого и второго столбика. На какие две группы их можно разделить? (Дикие и домашние животные.)

Какие еще животные в первом и втором столбиках похожи друг на друга? (Кошка -- тигр, лиса -- собака.)

Как можно назвать всех, кто изображен в третьем столбике? (Птицы.)

Каких птиц больше -- домашних или диких?

Сравните животных второго и третьего ряда. Что вы заметили общего? (В каждом ряду по одному домашнему, одному дикому животному и по одной домашней птице.)

Посмотрите на всех, кто нарисован на таблице, и скажите, каких животных больше, домашних или диких? (Поровну.)

**Вопросы к таблице № 3:**

Какие животные проводят много времени в воде? (Бегемот, тюлень, бобр.)

Что общего между животными первого ряда? (Это животные жарких стран.)

Что общего между животными второго ряда? (Это животные севера.)

Что общего между животными третьего ряда? (Эти животные живут в наших лесах.)

Что общего у животных третьего столбика? (Живут в воде большую часть времени.)

6.Какие животные питаются рыбой?

Вопросы и задания к таблице № 4:

Назовите рыб.

Назовите птиц.

Кого больше -- птиц или рыб?

Назовите всех морских животных. Какое самое крупное?

Какое животное обитает в холодном северном море?

Сравните животных первого и второго столбика. Что вы заметили общего? (По одной рыбе, одной птице, одному морскому животному.)

Сравните животных первого и третьего ряда. Что вы заметили общего? (По одной рыбе, одной птице.)

Что общего у всех животных? (Все они живут в воде.)

***Игра «Уточним цвет предметов»***

Цель: упражнять детей в различении цвета предметов; учить различать близкие цвета: красный -- оранжевый, красный -- розовый, розовый -- сиреневый, синий -- голубой и др.

Следить за правильностью согласования прилагательных с существительными: голубая незабудка.

Упражнять в составлении предложений с союзом *а*: помидор красный, а морковь оранжевая.

Игровой материал: таблицы с изображениями двух растений, близких по цвету: помидора и моркови, мака и шиповника, незабудки и сливы, розы и сирени, василька и баклажана. Одно растение на каждой таблице изображено в цвете и прикрыто листком бумаги, приклеенным сверху, другое -- прорезано силуэтно, сзади имеется конверт, куда вставляют цветной бумажный прямоугольник. Цветные бумажные прямоугольники: красный, оранжевый, розовый, сиреневый, голубой, синий, фиолетовый.

Ход игрового упражнения на занятии:

(I вариант)

Воспитатель показывает детям таблицу с изображением помидора и моркови, но помидор пока прикрыт листком бумаги. Спрашивает: «Что это? (Морковь.) Какого цвета морковь? (Морковь оранжевая.)

Затем педагог выкладывает 2 прямоугольника красного и оранжевого цвета, предлагает вызванному ребенку найти оранжевый прямоугольник и вставить его в карман позади силуэта моркови. Далее он говорит, что под белым листком бумаги еще что-то нарисовано. Этот предмет такого же цвета, как оставшийся прямоугольник. Он может быть овощем, фруктом, цветком.

Дети перечисляют растения красного цвета. Когда они назовут помидор, воспитатель поднимает листок. Затем он просит назвать цвета обоих растений (морковь оранжевая, а помидор -- красный), предлагает запомнить их и не путать.

Для закрепления представлений детей о красном и оранжевом цвете можно использовать таблицы, на которых нарисованы перец и рябина, апельсин и гранат.

Аналогично проводится работа по различению других цветов с использованием изображений следующих растений: незабудки и сливы (голубой и синий прямоугольники), баклажана и василька (фиолетовый и синий прямоугольники), сирени и розы (сиреневый и розовый прямоугольники), мака и шиповника (красный и розовый прямоугольники).

II вариант (Наведем порядок)

Воспитатель заранее вкладывает в конверты с силуэтными изображениями растений любые цветные прямоугольники. Предлагает детям навести порядок и переложить цветные прямоугольники в те конверты, где изображены овощи, фрукты или цветы соответствующего цвета.

После выполнения задания воспитатель поочередно открывает прикрытые листком изображения растений, а дети называют сходные цвета («Незабудки голубые, а сливы синие»).

В развивающих играх скрыта возможность самостоятельно находить ответы на многие вопросы: в чем гармония сочетания фигур, как обеспечить трансформацию цветов и форм одновременно, изменить форму игрового устройства и т. д., что характерно для таких игр, как «Сложи узор», «Уникуб», «Цветок лотоса» и других. Каждая из развивающих игр, - как правило, модель действительности. Качества личности (самостоятельность и инициативность, креативность и др.) и умения (комбинировать, предполагать, видоизменять и др.), приобретенные в играх, применимы в любой учебной и жизненной ситуации.