## «Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

**В.А. Сухомлинский**

«Федеральные государственные требования к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования» выдвигают в качестве приоритетной цели педагогической работы развитие каждого ребенка.

Основой для полноценного развития личности ребенка выступает познавательно-речевой компонент, где доминирующая роль принадлежит речи.

Речь как ведущее средство общения сопровождает все виды детской деятельности. От качества речи, умения пользоваться ею в игре, при планировании и обсуждении деятельности, наблюдении на прогулке и т.д. зависит успешность ребёнка.

Богатая словарным составом речь – важнейшее условие всестороннего полноценного развития детей. Чем богаче и правильнее у ребенка речь, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности, содержательнее и полноценнее отношения со сверстниками и взрослыми, тем активнее осуществляется его психическое развитие.

## Актуальность выбранной темы

Формирование правильной речи является одной из актуальных задач дошкольного образования. Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день очень актуальна, т.к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. На сегодняшний день образная, богатая синонимами, дополнениями и описаниями речь у детей дошкольного возраста – явление очень редкое. В речи детей существует множество проблем, требующих незамедлительного

решения, ведь любое нарушение речи в той или иной степени может отразиться на деятельности и поведении ребенка.

Дети плохо говорящие, начиная осознавать свой недостаток, становятся молчаливыми, застенчивыми, нерешительными.

Особенно важное значение имеет правильное, чёткое произношение детьми звуков и слов в период обучения грамоте, так как письменная речь формируется на основе устной и недостатки устной речи могут привести в дальнейшем к учебной неуспеваемости.

Анализ научной литературы по обозначенной проблеме показывает, что существенные преимущества в развитии речи дошкольников имеет игровая деятельность как ведущая в этом возрасте.

## Значение дидактических игр для развития речи ребёнка

Игра развивает язык, а язык организует игру. Главное назначение игр – развитие ребёнка, того, что в нём заложено и проявлено. Благодаря дидактическим играм воспитательно-образовательный процесс проходит в доступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме.

Дидактическая игра развивает речь детей, обогащает и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

Несмотря на преимущества дидактических игр в развитии речи детей, они не в должной мере применяются в педагогическом процессе дошкольных учреждений. Во многом это связано с небогатым арсеналом у воспитателей игр и упражнений для развития речи детей, в связи с чем, и была создана данная методическая разработка.

**Задачи:**

Представленные в методической разработке игры и упражнения направлены на решение следующих задач:

* обогащение активного и пассивного словаря дошкольников;
* развитие слоговой структуры слова, фонематического слуха;
* формирование грамматического строя речи;
* закрепление навыков пользования инициативной речью

 **Цель:**

 Основная цель методической работы заключается в том, чтобы повысить речевой уровень детей с помощью дидактической игры.

 **Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:**

* побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;

* способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;

* совершенствовать разговорную речь;

* обогащать словарь;

* формировать грамматический строй языка и т.д.

 **Принцип построения методической разработки:**

1. Доступность.
2. Стимулирование познавательных процессов.
3. Последовательность и системность.
4. Познание через игровую деятельность. 5. Взаимодействие с семьёй.

  **Ожидаемый результат:**

Дети должны самостоятельно объяснять правила игры; оценивать ответы; высказывание сверстников; употреблять в речи сложные предложения;

при пересказе пользоваться прямой и косвенной речью; самостоятельно составлять рассказы по образцу по схеме, по сюжетной картине, по набору картинок; сочинять концовки к сказкам, пересказывать событиях из личного опыта, по сюжетной картине, по набору картинок; пересказывать небольшие

литературные произведения, отгадывать загадки; определять местозвука в слове; подбирать к существительным несколько прилагательных; к данным словам – антонимы. Данные игры способствуют пополнению словарного запаса детей, расширяют кругозор, воспитывают внимание, память, развивают мышление.

## РАЗВИТИЕ КОМПОНЕНТОВ УСТНОЙ РЕЧИ

Под *связной речью* понимается развернутое изложение определенного содержания, которое осуществляется логично, последовательно и точно, грамматически правильно и образно.

У детей *старшего дошкольного возраста* развитие связной речи достигает довольно высокого уровня. Развитие детских представлений и формирование общих понятий является основой совершенствования мыслительной деятельности — умения обобщать, делать выводы, высказывать суждения и умозаключения. В диалогической речи дети пользуются достаточно точным, кратким или развернутым ответом в соответствии с вопросом. В определенной мере проявляется умение формулировать вопросы, подавать уместные реплики, исправлять и дополнять ответ товарища. Появляется умение довольно последовательно и четко составлять описательный и сюжетный рассказы на предложенную тему.

*Грамматика* - это наука о строе языка, о его законах. Как строй языка грамматика представляет собой «систему систем», объединяющую словообразование, морфологию, синтаксис.

При формировании грамматически правильной речи детей следует различать работу над её морфологической и синтаксической стороной. Морфология изучает грамматические свойства слова, его формы, синтаксис - словосочетания и предложения.

 *Фонематический слух* — это способность человека к распознаванию речевых звуков, представленных фонемами данного языка.

У детей *пятилетнего возраста* достаточно хорошо развит фонематический слух. Они дифференцируют слова, отличающиеся друг от друга одним звуком (звонким – глухим: коза – коса; твердым – мягким: поток - потек), могут установить наличие заданного звука в слове, выделить первый и последний звуки в слове, подобрать слова на заданный звук. Дети могут точно воспроизводить различные интонации, выдерживать паузы, различать повышение и понижение громкости голоса, ускорение и замедление темпа речи.

7

##  ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дидактические игры и упражнения языкового содержания – важнейшее средство стимулирования языковых игр детей, их поисковой активности в сфере лексики и грамматики.

Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: познавательное и игровое (занимательное). Задача воспитателя заключается в том, чтобы вызвать у детей интерес к игре, подобрать такие варианты игры, где дети смогли бы активно обогатить свой словарь. Дидактическая игра является широко распространенным методом словарной работы с детьми дошкольного возраста.

Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, необходимо стремиться к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

 Несомненно, дидактические игры являются мощнейшим средством для развития речи у детей еще и потому, что их можно рекомендовать для использования родителям в домашних условиях. Проведение дидактических игр не требует особых знаний в области педагогических наук и больших затрат в подготовке игры.

**Приложение**

**Подборка дидактических игр для старшего дошкольного возраста**.

*Игры на обогащение словарного запаса и формирование грамматического строя речи*

## Игра: «Подбираем рифмы»

*Цель игры*: овладение умением образовывать формы родительного падежа множественного числа существительных.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

*Ход игры*. Педагог читает ребенку шуточное стихотворение — начало английской народной песенки в переводе С.Я. Маршака: *Даю вам честное слово, вчера в половине шестого Я видел двух свинок без шляп и ботинок. Даю вам честное слово!*

Далее, ребенку задаются вопросы на понимание текста:

* Кого видел поэт? В каком виде они были?
* Носят ли свинки ботинки? А может они носят чулки? (Носки, тапочки, рукавички и т.д.)
* Правду рассказал нам в стихотворении поэт? Нет, он нафантазировал. Мы тоже можем сочинить веселые шуточные стихи про разных птиц и животных.

Я буду начинать, а ты продолжай.

Даем честное слово:

Вчера в половине шестого

Мы видели двух сорок Без ... (ботинок) и ... (чулок) И щенков без ... (рукавичек)Данное стихотворение можно продолжать и дальше.

 По образцу этой игры на

развитие речи можно брать и другие стихи и делать то же самое.

## Игра «Кузовок»

*Цель игры*: овладение умением образовать уменьшительно-ласкательные наименования; соотношение действия с его названием. Оборудование: корзинка. *Ход игры*. Дети садятся в круг. По считалке выбирается тот, кто начинает игру. Ребенку дается в руки корзинка. Он держит ее, а дети в это время говорят слова:

Вот тебе кузовок,

Клади в него, что на - ок.

Обмолвишься – отдашь залог.

Ребенок отвечает: «Я положу в кузовок...» и называет нужное слово (замок, сучок, коробок, сапожок, башмачок, чулок, гребешок и т.д.) Так происходит, пока все дети не подержат кузовок. Тот, кто ошибается, кладет в корзину залог. После того, как все дети приняли участие, разыгрываются залоги: корзинка накрывается платком, а кто-нибудь из детей вынимает залоги по одному, предварительно спрашивая: «Чей залог выну, что тому делать?» Дети под руководством взрослого назначают каждому залогу выкуп – какое-то задание (назвать слово с каким-то звуком, рассказать скороговорку, разделить слово на слоги и т.д.)

## Игра: «Чьё все это?»

*Цель игры:* упражнение в согласовании слов-предметов и слов-признаков в нужном числе и падеже.

Оборудование: картинки животных.

*Ход игры*. Педагог показывает детям картинку с изображением животного и задает вопросы, на которые нужно ответить одним словом. Вопросы такие: чей хвост? Чье ухо? Чья голова? Корова – коровий, коровье, коровья, коровьи.

Заяц – заячий, заячье, заячья, заячьи.

Овца – овечий, овечье, овечья, овечьи.

## «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.

## «Живые слова»

 **Цель**: Упражнять в составлении предложений по структурной схеме.

**Организация.** Каждый ребёнок изображает слово.

**Воспитатель:** - Пусть Слава изображает слово «медвежонок»;

Аня – слово «любит». Какое третье слово выберем? (Мёд)

Прочитали предложение: «Медвежонок любит мёд». Поменяем местами второе и третье слово. Что получилось? (Медвежонок мёд любит). Пусть теперь первое слово станет последним. Что получится? (Мёд любит медвежонок). Заменим слово

«мёд» другим. Катя будет теперь словом «кувыркаться». Прочитайте предложение (Кувыркаться любит медвежонок). А теперь?

(Медвежонок любит кувыркаться).

 Составьте свои предложения со словом «медвежонок».

(Медвежонок косолапый, Медвежонок любит малину, Медвежонок спит...)

## «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.

# Игры на развитие звуковой культуры речи

## Игра «Придумай слово»

*Цель игры*: овладение умением определить количество слогов в слове.

Оборудование: посылка.

*Ход игры*. В процессе игры ребенок должен придумать слово по заданию: с заданным звуком в начале, середине, конце слова, с заданным количеством слогов, по схеме и т.д. Например, взрослый говорит: «Дети, к нам пришла посылка. Но чтобы ее открыть, нужно сказать слово-пароль. А слово-пароль сегодня у нас начинается со звука [м] или [м']. Только нужно, чтобы все назвали пароль правильно». И дети будут изо всех сил стараться придумывать нужное слово. Но здесь необходимо учитывать один момент: если взрослый заметит, что кто-то из детей в силу каких-то причин не может подобрать слово, то нужно прийти ненавязчиво на помощь этому ребенку и, желательно, чтобы помощь исходила от детей.

## Игра «Строим дорожку»

*Цель игры:* развитие фонематического слуха.

Оборудование: мяч.

*Ход игры*. Дети садятся в круг. Кому-то дается мяч и задание придумать любое слово. Затем мяч передается следующему игроку. Ребенок должен придумать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова.

И так далее, пока не дойдут до первого игрока. В этой игре на первом этапе взрослый активно помогает детям правильно произнести слово (вместе с ними), выделяя очень четко последний звук в слове. На следующем этапе взрослый уже просто следит, чтобы дети четко проговаривали слово и выделяли последний звук.

 Игра «Ловушка»

*Цель игры*: развитие умения услышать в слове определенный звук.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

*Ход игры*. Педагог предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на стол, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки». Педагог дает задание детям: если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши.

Слова подбираются педагогом в зависимости от темы занятия по развитию 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  |

***Игры на развитие связной речи***

### Игровое упражнение «Распространи предложение»

*Цель*: развитие у детей умения строить данные предложения со словами- предметами, словами-признаками, словами-действиями. Оборудование: можно использовать сюжетные картинки.

*Ход игры*. Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, взрослый начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» .

### Игра «Пойми меня»

*Цель игры*: развитие у детей умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета. Оборудование: предметные картинки, коробочка.

*Ход игры*. Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени). Дальше педагог объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, педагог спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда педагог говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом педагог рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось педагогу. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

### Игровое упражнение: «Закончи сам»

*Цель игры*: развитие у детей воображения, сказочной речи.

Оборудование: специального оборудования не требуется.

*Ход игры.* Взрослый рассказывает детям начало сказки или рассказа, а детям дается задание продолжить или придумать концовку.

## «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.