

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИХ КОМПОНЕНТОВ РЕЧИ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ С РЕЧЕВЫМИ НАРУШЕНИЯМИ

МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

Подготовил: Поданева Т.А., учитель-логопед МБДОУ ДС № 10

Цель мастер-класса: знакомство с игровыми технологиями проведения логопедических игр и упражнений с целью формирования у дошкольников лексико-грамматических представлений в рамках распространения педагогического опыта.

Ход мастер-класса:

Добрый день, уважаемые коллеги! Рада, что вы пришли сегодня на эту встречу, и надеюсь, что сегодня у нас с вами получится интересный и полезный разговор. Я хочу предложить вам обсудить важную тему развития лексико-грамматического строя речи дошкольников, поскольку лексика и грамматический строй это важнейшие части языковой системы, которая имеет огромное общеобразовательное и практическое значение особенно в работе с дошкольниками, имеющими речевые нарушения.

Как показывает практика, в речи дошкольников редко встречаются прилагательные, наречия, сужено употребление глаголов. Словарный запас находится на уровне бытовой повседневной ситуации, дети часто не знают обобщенных понятий, родственных слов. Затруднены словообразовательные процессы. Типичной ошибкой детей является неправильное использование суффиксов, трудности в употреблении предлогов. Отмечаются нарушения в согласовании в роде, числе и падеже, ошибки в употреблении прилагательных (относительных и притяжательных). Часто дошкольники испытывают затруднения с пониманием лексико – грамматических конструкций.

Логопедическая работа по развитию лексико-грамматических компонентов речи осуществляется по следующим направлениям:

- Расширение объема словаря.
- Формирование структуры значения слова.
- Развитие лексической системности и семантических полей.
- Формирование парадигматических и синтагматических связей слов.
- Развитие словообразования.
- Уточнение грамматического значения слова.

Поскольку в образовательном процессе дошкольников основным средством являются игровые техники, предлагаю подробнее остановиться на играх и упражнениях, которые могут заинтересовать ваших воспитанников и будут способствовать эффективности образовательного процесса.

В своей работе использую:

- словесные игры
- игры и упражнения на основе наглядного материала
- игр-тренажеры (компьютерные)
- методы креативного речевого развития

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Словесные игры подразумевают активное использование слов и фраз без применения наглядных материалов. Они очень сильно влияют на активизацию мышления, способны привлекать дошкольников к получению новых знаний.

Словесные игры очень удобны тем, что могут скрасить досуг, прогулку в дождь, вынужденное ожидание, не требуют каких-либо условий, оснащения. Их лучше всего проводить со старшими дошкольниками, которые имеют уже достаточно широкий круг представлений и у которых за словом возникает образ предмета.

Игры предполагают ответы хором и индивидуально. Для индивидуальных ответов лучше использовать какой-либо атрибут, например, мяч.

Примеры игр: «Назови ласково» (образование слов при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов), «Один-много» (мн. Число существительных) и т.д.

Игры с аудиторией:

Игра «Что бывает круглым?»

Цель: расширение словаря детей за счет прилагательных, развитие воображения, памяти, ловкости.

Ход игры. Перебрасывая мяч детям различными способами, педагог задает вопрос, на который ребенок, поймав мяч, должен ответить, после чего вернуть мяч педагогу. Педагог, в свою очередь, перекидывает мяч следующему ребенку, ожидая ответа от него.

Вопросы к игре:

- *Что бывает крылатым (самолет, бабочка, птица...)*
- *Что бывает мохнатым (воротник, кот, беличий хвост...)*
- *Что бывает масляным (блин, пирожок, сковорода...)*
- *Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка ленты, шнур...)*
- *Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, сто. дом, шкаф...)*
- *Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)*
- *Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)*
- *Что бывает колючим? (Еж, роза, кактус, иголки, ель проволока...)*
- *Что бывает острым? (Нож, шило, стекло, ножницы кинжал, клинок...)*
- *Что бывает легким? (Пух, перо, вата, снежинка).*
- *Что бывает глубоким? (Канавы, ров, овраг, колодезь река, ручей...)*

Игра «Подбери признак»

Цель: закрепление лексики по определенной лексической теме, обогащение словаря признаками предметов.

Ход игры: Передаем мяч по кругу и подбираем признак к предмету (по определенной лексической теме)

Мяч – круглый, кукла – красивая и т.д.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА ОСНОВЕ НАГЛЯДНОГО МАТЕРИАЛА

Представление игр, имеющихся в наличии в кабинете

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ-ТРЕНАЖЕРЫ

В ходе коррекционно-развивающих занятий можно использовать интерактивные компьютерные игры. Демонстрация объемных изображений в движении и другихдвигающихся картинок удобный и эффективный способ предоставить информацию об окружающем пространстве, пространственных

отношениях, что гораздо труднее сделать на картинном материале, т. к. плоское, статическое изображение на картинке не дает возможности ребенку точно соотнести выделенные признаки с его смысловым содержанием. Сочетание динамики, звука, красочного изображения значительно улучшает восприятие информации детьми дошкольного возраста.

Представление игр, имеющихся в наличии в кабинете.

МЕТОДЫ КРЕАТИВНОГО РЕЧЕВОГО РАЗВИТИЯ

Сегодняшний день отличается активным ростом новых развивающих технологий, многие из которых можно успешно использовать при коррекции речевых нарушений:

Упражнение «Елочка»

Записать стартовое слово, какое-нибудь имя существительное в единственном числе и именительном падеже. В течение 40 секунд к этому слову подбирают ассоциирующиеся слова. Делать переключение каждые 40 секунд от последнего слова.

Креативное речевое моделирование

Креативное речевое моделирование объединяет в себе развитие умственных способностей и речевое развитие ребенка. Креативное речевое моделирование проводится в несколько этапов.

1-й этап. Предлагаются несложные задания, элементы которых ребенку уже знакомы,

Например, найди общее: ребенку предлагается два предмета или две картинки с изображениями предметов, явлений: лопата, сковородка; стол, шкаф; вилка, ножницы; книга, театр и т. д.

Нужно найти общие признаки у предметов в парах. Чем больше общего будет названо, тем продуктивнее выполнено задание.

При анализе признаков в паре «лопата, сковородка» возможны такие ответы:

Лопата и сковородка сделаны из железа.

И лопатой, и сковородкой можно защищаться.

На лопате и на сковородке можно что-нибудь перенести.

Лопата и сковородка сделаны руками человека.

Метод «Хорошо — плохо»

Этот метод развивает умение видеть во всем хорошие и плохие (полезные и вредные) стороны. Рассмотрим какой-нибудь предмет или явление и постараемся дать как можно больше ответов на вопрос, чем это хорошо и чем плохо.

Лексико-грамматическое занятие по теме «Весна»: идет дождь...	
Хорошо	Плохо
растение будет лучше расти... по лужам можно пускать кораблики... всю пыль прибьет к земле, дома и улицы будут чистые...	нельзя гулять по улице... можно промокнуть и заболеть... вода в реке может выйти из берегов...

Найдите хорошие и плохие стороны в следующих предметах и явлениях: падает снег, есть велосипед, собака в доме, дети дерутся, слышна музыка, жаркое лето.

Метод можно использовать для соревнования двух детских команд. Одна команда говорит о хорошем, другая — о плохом, по очереди. Та из команд, которая больше не может ничего сказать, проиграла.

Игра «Хорошо — плохо».

Дерево — это хорошо или плохо?

Хорошо — укрывает от дождя и солнца.

Плохо — растет на площадке, мешает играть в мяч.

Хорошо — украшает город.

Плохо — дерево может загореться и вызвать пожар.

Хорошо — приносит плоды.

Плохо — когда бьет ветками в стекло — страшно.

Хорошо — из дерева можно построить дом и красивые сувениры.

Плохо — в нем живут насекомые-вредители.

Хорошо — птицы выют себе гнезда.

Построение цепочки противоречий

Это упражнение выполняется в двух вариантах. В первом варианте формируется какой-либо факт, процесс, явление, а затем формируется цепочка противоречий. Правила рассмотрим на примере.

Пример:

За окном идет снег.

Это хорошо. Можно кататься на лыжах.

Кататься на лыжах вредно — можно сломать ногу.

Хорошо, что сломана нога, можно читать книгу.

Книги читать вредно — портятся глаза.

В другом варианте этого упражнения формируется проблемная ситуация с очевидным противоречием. Задача слушателей — показать способ разрешения противоречия. Задача воспитателя — показать, что предложенное решение порождает новые противоречия.

Использованная литература:

1. Акименко В.М. Развивающие технологии в логопедии / В. М. Акименко. — Ростов н/Д: Феникс, 2011. — 109, [2] с.: ил. — (Сердце отдаю детям).