

Дидактические игры на развитие связной речи и формирование грамматического строя.

Используя образцы аппликаций Numicon, можно работать с детьми среднего и старшего дошкольного возраста над любой лексической темой.



Тема «Домашние животные».

Цели: обогащение словаря, формирование грамматического строя речи, развитие связной речи.

Оборудование: штырьки, образцы аппликаций, планшет Numicon.

Ход деятельности:

Дети конструируют по данной лексической теме образ животного. Они называют животное, учатся показывать части тела животного, отвечают на вопрос:

- Где живёт животное? (корова в коровнике, лошадь в конюшне и т.д.)

-Какую пользу приносит людям? (собака - охраняет дом, кошка –ловит мышей и т.д.)

-Как разговаривает? (лошадь ржёт, кошка мяукает, собака лает и т.д.)

-Что любит есть? (корова жуёт траву, сено; собака грызёт кости; кошка лакает молоко)

-Почему они называются домашними животными? (живут дома или около дома человека в специальных постройках).

Также в рамках той или иной лексической темы можно поиграть в дидактические игры:

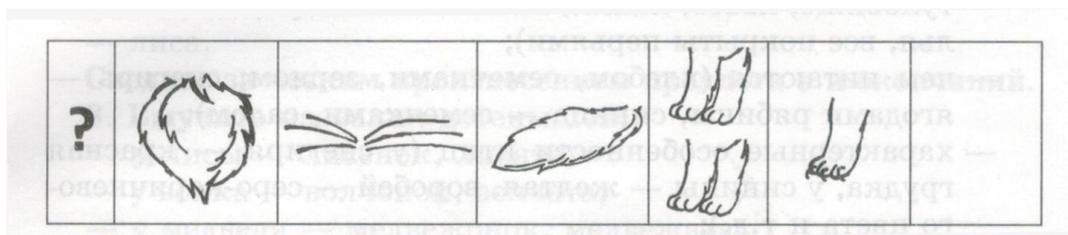
а) игра «Назови ласково» животное и его части тела (кошка-кошечка, лапа-лапочка, хвост-хвостик и т.д.)

б) игра «Посчитай до пяти» со словами: кошка, собака, корова, лошадь

Например: одна кошка, две кошки, три кошки.... пять кошек.

в) расскажите о животном с опорой на схему

Например: Ребёнок смотрит на изображение кошки и на схему: кто это? какая шерсть? какие усы? какой хвост? какие лапы? какие когти? как разговаривает?



Пример рассказа:

Это кошка. У неё мягкая шерсть, длинные усы, длинный пушистый хвост, четыре лапы, на лапах когти. Кошка мяукает.

Упражнения на развитие понимания речи.

Упражнения, которые мы предлагаем для работы с детьми рекомендуется применять с 2 лет. На втором году жизни у детей начинает формироваться СПОСОБНОСТЬ ОБЩЕНИЯ. Это основное свойство, которое характеризует речевую деятельность.

1. Упражнение «Покажи мне такую же»

Обращаясь к ребенку, нужно показать фигуру и попросить его найти из нескольких предметов именно такую.

Аналогично можно попросить выложить по парам, в цветовой гамме.

Например: выложить в ряд штырьки разного цвета синего, красного, желтого цвета, а малыш должен выложить рядом одинаковую, по цвету.

2. Упражнение «Семья»

Нужно взять штырьки, для начала одного цвета. Одевая на каждый пальчик, штырек, проговаривать слова. Потом можно усложнить, использовать цветные штырьки. Так ребенок научится соотносить действие и речевое высказывание.

Этот пальчик – дедушка (*большой*),

Этот пальчик – бабушка (*указательный*),

Этот пальчик – папочка (*средний*),
Этот пальчик – мамочка (*безымянный*),
Этот пальчик – я (*мизинец*).
Вот и вся моя семья.
Хлопать в ладоши.

3.Упражнение «во саду ли, в огороде..»

Для этой игры нужен песок. Обращаясь к ребенку, мы даем инструкцию: Посмотри, какой песок, потрогай. Какой он? (теплый, желтый, сыпучий).

Предлагаем поиграть с песком. Давайте построим из наших штырьков забор, тут как позволит ресурс малыша. Можно использовать один цвет, можно чередовать два цвета.

Далее мы усложняем: просим выложить цветок, стебель.

Цель этого упражнения совершенствовать мелкую моторику, учить действовать по образцу педагога.

Игры на развитие слухового внимания, фонематического восприятия и звукослогового анализа для детей старшего дошкольного возраста.

4.Упражнение « Кто внимательнее»

Для этой игры приглашаем два или три ребенка. Дети должны сидеть на определенном расстоянии от педагога (н/р на расстоянии 3 м). Перед детьми лежат штырьки и формы – шаблоны определенного цвета.

Педагог, обращаясь по имени к ребенку, тихим голосом просит взять определенный штырек и вставить его в соответствующую форму шаблон.

Нужно следить за тем, чтоб дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Инструкции даются простые и короткие.

5.Упражнение «Сигнальщик»

Ребёнку даются штырьки разного цвета. Педагог предъявляет ребенку картинку, произносит слово, выделяя интонацией первый звук. Ребенок должен показать штырек, который соответствует. Например: ДДДДОМ - ребенок должен показать синий штырек. АААНЯ – красный штырек. Подразумевается, что ребёнок уже знаком с гласными и согласными звуками. В более сложном задании можно отработать твердость и мягкость согласных звуков.

6. Упражнение « Какие звуки слышатся во всех словах?»

Такое упражнение пригодится при автоматизации и дифференциации звуков. Педагог предъявляет картинки на определенные звуки, ребенок должен назвать эти звуки. Дать характеристику.

Например: Санки, Сок, Собака, Сумка – «С» звук согласный, твердый, глухой. Аналогично со звуком «Сь».

На игровом поле ребенок может выложить цветные штырьки к каждой соответствующей картинке, сколько слов, столько и цветных штырьков. Можно сравнить каких слов больше или меньше.

7. Упражнение «**Выложи слоги**»

Такое упражнение поможет при автоматизации нарушенного звука. Ребенку предъявляется слоговое лото на определенный звук. На игровом поле ребенок выкладывает из штырьков слоговую схему.

8. Упражнение «**Угадай слово**»

Цель: обучение звуко- буквенному анализу.

Ребенку предъявляется лист, на котором три картинки: Мост, Автобус, Кукла (МАК). Дается инструкция: выдели первый звук в слове, напиши букву, обозначающую этот звук под соответствующей картинкой. Потом обозначь этот звук цветным штырьком (согласный-синим цветом, гласный-красным цветом).

Развитие фонематического слуха, навыка звукового анализа слов является основой успешного обучения дошкольника грамоте.

Игра «**Поймай звук**»

Цель: упражнять детей в определении первого и последнего звука в словах.

Оборудование: формы с тремя отверстиями, штырьки красного, синего и зеленого цвета.

Логопед показывает картинку и называет слово. Если заданный звук находится в начале, ребенок должен поставить соответствующий штырек в первое отверстие. А если заданный звук в конце, то - в последнее отверстие. Победит тот, кто не допустит ошибок.

Игра «Говорящий кубик»

Цель: упражнять детей в подборе слов на заданный звук.

Оборудование: кубик, у которого на гранях условные обозначения «гласный звук», «твердый согласный», «мягкий согласный», штырьки красного, синего и зеленого цвета.

Дети, подбрасывая кубик по очереди, называют слова, начинающиеся с соответствующего звука (следить, какой значок будет на верхней грани кубика) и выставляют штырьки соответствующего цвета.

Усложняя игру, можно сделать полный звуковой анализ слова, с соответствующего звука, выставляя штырьки.

Игра «Каждому звуку свою квартирку»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему.

Оборудование: домики с определенным количеством окошек, штырьки красного, синего, зеленого цвета.

Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек.

В домики должны поселиться жильцы - «слова», причем каждый звук живет в отдельном окошке-квартирке. Дети подсчитывают количество окошек в домике и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слово, а играющие называя каждый звук, отдельно выставляют штырьки «заселяют жильцов в окошечки - квартирки».

Дидактические игры на развитие грамматического строя речи.

Дидактическая игра «Разведчики»

Цель: Учить ребёнка правильному употреблению в речи существительных в творительном падеже, согласовывать прилагательное с существительным.

Оборудование: штырьки

Описание игры:

Вариант 1. Ребёнок получает «боевое задание»: найти спрятанные командиром (логопедом) штырьки. С найденным штырьком подходит к командиру и рапортует о том, где был найден штырёк и какой он по цвету:

«Я нашёл красный штырёк под стулом».

Вариант 2. Дети делятся на несколько отрядов. Каждый отряд получает «боевое задание»: найти спрятанные командиром (логопедом) штырьки. Тот, кто первым из отряда найдёт штырёк, собирает весь остальной отряд, ведёт к командиру и рапортует о том, где был найден штырёк и какой он по цвету. Отряд, который больше всех найдёт штырьков, считается лучшим и получает приз.

Дидактическая игра «Один-одна-одно»

Цель: Учить детей различать род имён существительных.

Оборудование: планшеты Numicon, набор картинок, штырьки

мужской род	женский род	средний род
паровоз	ракета	облако
карандаш	книга	яблоко
апельсин	ручка	платье
стол	машина	пальто
чайник	корова	блюдец
волк	звезда	полотенце
слон	кошка	колесо

Описание игры: Дети собирают на планшетах Numicon ракету, паровоз, облако.

Логопед рассказывает детям, что «ракета-она», «паровоз-он», «облако-оно». - К ракете мы будем класть картинки, про которые можно сказать «она». К паровозу положим картинки, про которые можно сказать «он». К облаку - про которые можно сказать «оно». Дети по очереди называют предметы, которые нарисованы на их картинках, определяя их место. За правильный ответ дети получают штырьки, а по окончании игры определяется победитель.

Дидактическая игра «А что у вас?»

Цель: Учить детей правильно образовывать множественное число существительных в именительном падеже.

Оборудование: Numicon, маленькие карточки с изображением различных предметов.

Описание игры:

вариант 1. На планшетах Numicon даны изображения различных предметов: ракета, звезда, кошка, машина, паровоз, парус, облако, корова. Логопед показывает маленькую карточку с изображением предмета. Имеющий этот предмет на планшете должен назвать его в единственном и множественном числе: «У вас паровозы, а у меня паровоз».

вариант 2. Каждый ребёнок выкладывает на планшете Numicon определённую картинку. На маленьких карточках даны те же предметы, но во множественном числе. Логопед сам называет предмет во множественном числе: «У меня паровозы. А у вас что?» - «А у меня паровоз».

Игры на обогащение словаря.

Игра «Кто что делал, расскажи...»

Цели:

Учить детей отвечать на вопросы: Кто (что) это? Что он (она) делает?

Совершенствовать умение грамотно строить предложение по модели «предмет – действие».

Закреплять навык согласования существительного с глаголом.

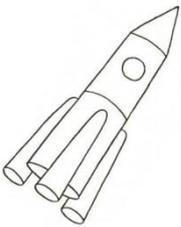
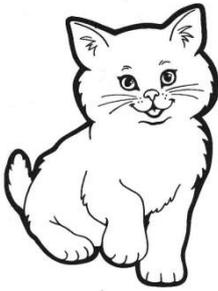
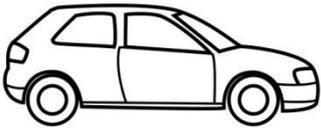
Развивать зрительное и слуховое внимание.

Оборудование:

1. Три игровых поля, различающиеся по цвету.
2. Картинки-символы с изображением действий: стоит, идёт, сидит, лежит, бежит, прыгает, летит, едет и т.д.
3. Контурные картинки с изображением предметов: машины, ракеты, кошки, коровы.
4. Образцы аппликаций, планшет, штырьки Numicon

Описание игры:

Используя материал Numicon дети конструируют на планшете по образцу аппликации машину, ракету, кошку, корову. Они называют, что получилось. На одном игровом поле – картинки с изображением предметов, на другом - картинки-символы действий. Работа проводится на третьем игровом поле. Детям предлагается выбрать предмет и определить максимальное возможное количество действий для выбранного предмета при помощи картинок-символов с другого игрового поля. Например: Это машина. Машина что делает? – Машина стоит, едет... и т.д.



Игра «Назови предмет»

Цели:

Активизировать предметный словарь.

Знакомить детей со словами, обозначающими предметы.

Учить детей отгадывать загадки.

Развивать зрительное и слуховое внимание.

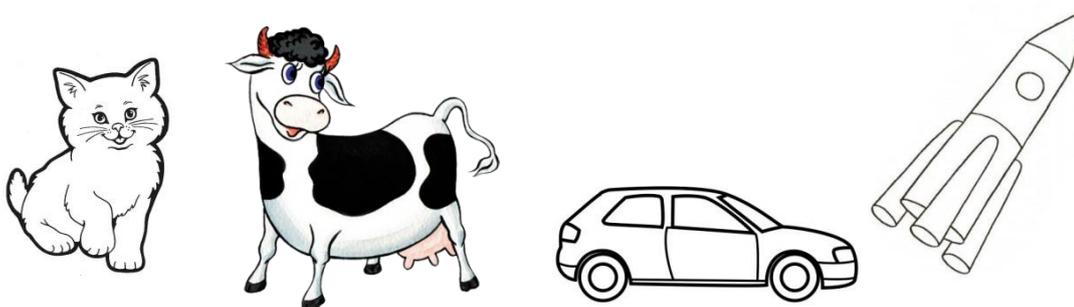
Оборудование:

1. Игровое поле (стол).

2. Контурные картинки, изображающие ракету, машину, кошку, корову.

3. Стихотворный текст к загадкам.

4. Образцы аппликаций, планшет, штырьки Numicon



Описание игры:

Используя материал Numicon дети конструируют на планшете по образцу аппликации машину, ракету, кошку, корову. Они называют, что получилось. На столе размещены картинки–предметы. Логопед читает загадки, спрашивает детей:

«Чудо-птица, алый хвост,
Полетела в стаю звёзд.
Как называется?» (ракета).
«Не летает, не жужжит,
Жук по улице бежит.
И горят в глазах жука
Два блестящих огонька» (машина).
« Мягкие лапки, а в лапках – царапки.
Глазищи, усище, хвостище,
Моется всех чище (кошка).
Голодная – мычит, сытая – жуёт,
Всем детям молока даёт (Корова).

Дети отгадывают, показывают и называют слова-отгадки.

Игра «Отгадай загадки»

Цели:

Активизировать словарь слов-признаков.

Дать понятие детям о том, что предметы могут иметь, как сходные, так и противоположные качества.

Учить детей отгадывать картинки по картинкам-отгадкам.

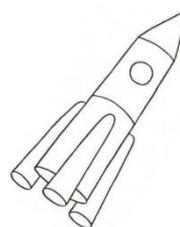
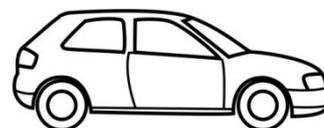
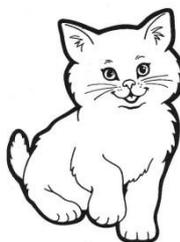
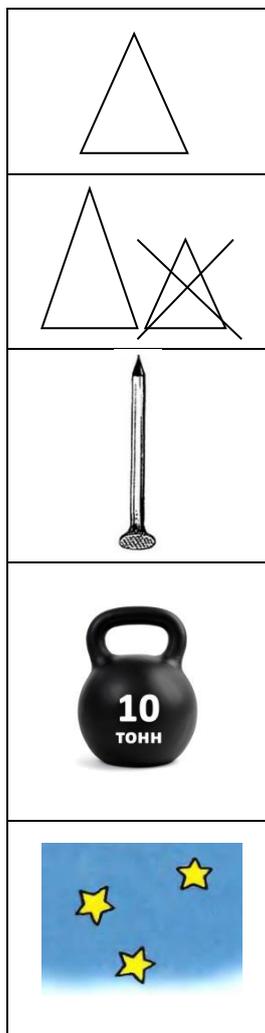
Развивать внимание и память

Оборудование:

1. Игровое поле (стол).
2. Картинки-символы признаков: треугольная, большая, металлическая, тяжелая, космическая.
3. Контурные картинки с изображением ракеты, машины, коровы, кошки.
4. Образцы аппликаций, планшет, штырьки Numicon

Описание игры:

Используя материал Numicon дети конструируют на планшете по образцу аппликации машину, ракету, кошку, корову. Они называют, что получилось. На столе размещены картинки-предметы и картинки-отгадки. Логопед предлагает детям отгадать загадки по предложенным отгадкам, задавая подходящий вопрос: какой?, какая?



Игры на развитие пространственных представлений.
Дидактическая игра на развитие пространственных представлений
«Дорожки».

Данная игра используется для детей дошкольного возраста.

Цель: формирование умений ориентироваться в пространстве, развитие произвольного внимания и восприятия окружающего мира.

Оборудование: штырьки, пластины, планшет Numicon, дополнительные карточки с картинками животных или мелкие фигурки.

1 вариант игры

Ход деятельности:

Педагог располагает фигурку (картинку) животного, их домика в разных противоположных направлениях(верх-низ, лево-право). Взрослый даёт инструкцию по расположению штырьков на планшете:

1. –Возьми штырьки, выложи дорожку к домику.
2. –Продолжи дорожку к домику как у меня (чередование двух, трёх, четырёх цветов штырьков).

2 вариант игры

Ход деятельности:

Педагог диктует инструкцию по выкладыванию количества и цвета штырьков и задает направление на планшете (верх–низ, лево-право).

1. - Возьми два (один, три,...) зеленых (красных, синих,...) штырька и выложи их вправо (влево, вверх, вниз).

3 вариант игры

Ход деятельности.

Педагог предлагает ребенку числовые шаблоны (на количество один, два) и дает инструкцию по расположению шаблонов на планшете: в произвольной очередности шаблоны без чередования цвета; в определенной очередности шаблоны с чередованием цвета.

При этом дорожка выстраивается по ширине числового шаблона – один.

1. – Возьми шаблоны, выложи дорожку к домику (без чередования величины и цвета).

2. - Продолжи дорожку к домику как у меня (определенная очередность величины и цвета).

4 вариант игры

Ход деятельности.

Педагог предлагает ребенку числовые шаблоны (на все имеющееся количество один-десять) и дает инструкцию по расположению шаблонов на планшете: в произвольной очередности шаблоны без чередования цвета; в определенной очередности шаблоны с чередованием цвета.

При этом дорожка выстраивается по ширине числового шаблона – два.

1. – Возьми шаблоны, выложи дорожку к домику (без чередования величины и цвета).

2. - Продолжи дорожку к домику, как у меня (определенная очередность величины и цвета).

5 вариант игры (по инструкции педагога, образцу и самостоятельно ребенком)

Ход деятельности.

Педагог предлагает ребенку числовые шаблоны (на количества один, два) и дает инструкцию по расположению шаблонов на планшете и/или столе с учетом пространственной направленности выстраиваемой дорожки (лево-право, верх-низ): в произвольной очередности шаблоны без чередования цвета; в определенной очередности шаблоны с чередованием цвета.

При этом дорожка выстраивается по ширине числового шаблона – один.

1. – Возьми шаблоны, выложи дорожку к домику (без чередования величины и цвета).

2. - Продолжи дорожку к домику, как у меня (определенная очередность величины и цвета).

6 вариант игры (по инструкции педагога, образцу и самостоятельно ребенком)

Ход деятельности.

Педагог предлагает ребенку числовые шаблоны (на все имеющееся количество один-десять) и дает инструкцию по расположению шаблонов на

планшете: в произвольной очередности шаблоны без чередования цвета; в определенной очередности шаблоны с чередованием цвета.

При этом дорожка выстраивается по ширине числового шаблона – два.

1. – Возьми шаблоны, выложи дорожку к домику (без чередования величины и цвета).
2. - Продолжи дорожку к домику, как у меня (определенная очередность величины и цвета).

Материал подготовили:

Учителя-логопеды МБДОУ №163 Дубина Наталья Анатольевна, Ковбай Галина Романовна.

Учителя-логопеды МБДОУ №259 Лакомых Светлана Михайловна, Крицкая Эльвира Сергеевна.

Учитель-логопед МБДОУ №121 Колегова Наталья Андреевна.

Учитель-логопед МБДОУ № 280 Максимова Екатерина Николаевна.