

**Методические рекомендации**  
**по использованию дидактических игр в работе с детьми старшего**  
**дошкольного возраста с ОНР по развитию связной речи.**

Выполнила: Мазаева Светлана Николаевна  
учитель-логопед муниципального  
бюджетного дошкольного образовательного  
учреждения «Детский сад № 249 компенсирующего вида»  
города Красноярска

Перед дошкольными учреждениями - как общеразвивающего вида, так и специального назначения стоит задача всестороннего развития детей и подготовки их к поступлению в школу. Необходимым условием для реализации этой задачи является формирование и совершенствование речи детей в различных ее формах.

Программа обучения и воспитания дошкольников предусматривает включение дидактических игр в образовательный процесс в ходе проведения непосредственной образовательной деятельности. В данном случае педагоги используют игру для передачи знаний, вводят в нее дидактические задачи.

Большое влияние дидактическая игра оказывает на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми. Все эти качества жизненно необходимы ребёнку в дальнейшей жизни, и, в первую очередь, в школе, где он должен включаться в большой коллектив сверстников, сосредотачиваться на объяснениях учителя в классе, контролировать свои действия при выполнении домашних заданий.

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

*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.

В представленных нами методических рекомендациях подобран и систематизирован материал для развития речи детей старшего дошкольного возраста с ОНР; представлены различные методы и приёмы овладения игрой; дано описание дидактических игр для речевого развития детей с необходимыми знаниями на каждом этапе.

*Перспективы использования методических рекомендаций:*

- ДОУ компенсирующего и комбинированного вида;
- детские сады общеразвивающего вида;
- группы кратковременного пребывания.

*Ожидаемый результат:*

Дети должны самостоятельно объяснять правила игры; оценивать 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 серии сюжетных картинок; пересказывать события из личного опыта; пересказывать небольшие литературные произведения, отгадывать загадки;

Данные игры способствуют пополнению словарного запаса детей, расширяют кругозор, воспитывают внимание, память, развивают мышление.

### **Комплекс игр, направленный на развитие связной речи у детей с общим недоразвитием речи дошкольного возраста.**

Для решения задач были разработаны и подобраны ряд дидактических игр, которые предлагается, проводились в три этапа в течение трех периодов обучения

#### **1 этап подготовительный – проводится в 1 периоде обучения (сентябрь-ноябрь)**

Цель 1 этапа заключается в систематичности обеспечивается ежедневным проведением разнообразных игр: на прогулке, перед завтраком, второй половине дня, а также на занятиях построенных в игровой форме.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно

улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более четкой, правильной, выразительной и связной.

## **2 этап развивающий - проводится во 2 периоде обучения (декабрь-февраль)**

Цель 2-го этапа: повысить речевую активность и произвольность внимания, т.е. развивать навыки звукового анализа, сократить количество лексико-грамматических ошибок.

## **3 этап закрепляющий - проводится в 3 периоде обучения (март-май)**

Третий этап работы состоит непосредственно из проведения дидактических игр, которые помогают закрепить полученные знания и навыки детей.

### **Игры подготовительного этапа:**

#### **«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, педагог 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 педагог 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, логопед 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, педагог должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небывлиц 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.

#### **«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.

#### **Развивающий этап**

#### **«Отгадай-ка»**

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Ход игры.** Воспитатель напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит. Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать.

Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

### **План описания предмета**

Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло.

### **«Нарисуй сказку»**

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

**Ход игры.** Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой.

Конечно, можно ребёнку помочь, показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **«Фотограф»**

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картины.

**Ход игры.** Взрослый просит ребёнка рассмотреть большую картинку, а также маленькие предметные картинки рядом с ней. «Фотограф сделал много снимков одного листа. Вот это общая картина, а это части той же самой картины. Покажи, где находятся данные фрагменты на общей картине. Расскажи теперь, о чем эта картина. Не забудь описать те детали, которые фотограф снял отдельно, значит, они очень важные».

### **«Чего на свете не бывает»**

**Цель:** научить находить и обсуждать ошибки, при рассматривании картинки-нелепицы.

**Ход игры.** Рассмотрев картинки-нелепицы, попросить ребёнка не просто перечислить неправильные места, но и доказать, почему данное изображение ошибочное. Тогда получится полное описание картины, да еще и с элементами рассуждения.

#### **«Как ты узнал?»**

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Ход игры.** Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всего фишек.

#### **«А я бы...»**

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Ход игры.** После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

### **Закрепляющий этап**

#### **«Составь два рассказа»**

**Цель:** научить различать сюжеты разных рассказов.

**Ход игры.** Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

#### **«Поиск пропавших деталей»**

**Цель:** научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинки.

**Ход игры.** «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».

#### **«Узнай меня»**

**Цель:** развитие навыков описания.

**Ход игры:** один ребенок выходит из комнаты, остальные составляют устное описание кого-либо из детей. С помощью вопросов педагог нацеливает их внимание на наиболее характерные черты. Вернувшийся ребенок по описанию должен узнать, о ком говорят дети.

#### «Оживление предмета»

**Цель:** учить называть объект речи, при описании выделять наиболее характерные детали.

**Ход игры:** педагог предлагает детям оживить предмет. Например: «Я – мячик. Я – круглый. Одна половина у меня красная, другая – синяя, а посередине белая полоска. Я – резиновый, я могу высоко прыгать».

#### «Что было дальше»

**Цель:** учить придумывать концовку сказки.

**Ход игры:** педагог показывает иллюстрации, на которых изображены эпизоды начала и основной части известной детям сказки. Дает задание самостоятельно придумать концовку и сравнить ее с замыслом автора.

**Вывод.** Игра имеет огромное значение в развитии речи дошкольников с ОНР. В процессе игры ребенок входит в образ, учится передавать словами и интонацией свои чувства и впечатления. Необходимо очень правильно подбирать игры для детей, учитывая структуру дефекта, игра должна быть понятна ребенку и – главное – интересна для него, только тогда ребенок, имеющий дефект речи, может преодолеть тот негативизм в общении, который он испытывает, и захочет общаться, а, следовательно и развивать свою речь, сам того не подозревая.