



Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

www.лучшеерешение.рф www.lureshenie.ru www.высшийуровень.рф
www.лучшийпедагог.рф www.publ-online.ru www.полезныекниги.рф
www.t-obr.ru www.1-sept.ru www.v-slovo.ru www.o-ped.ru www.na-obr.ru

Конференция "Современный урок - формы и методы преподавания"

Доклад:

"Включение авторских пособий и электронных компьютерных игр по развитию речи в образовательную деятельность с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР"



Докладчик:

**Лулева Светлана Николаевна
МБДОУ "Детский сад № 318",
Нижний Новгород**

Актуальность:

- В целевых ориентирах на этапе завершения дошкольного образования сказано: ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, использует речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.
- Чтобы ребенок своевременно и качественно овладевал устной речью, необходимо, чтобы он пользовался ею как можно чаще, вступая в контакт со сверстниками и взрослыми, т.е. обладал определенной речевой активностью.
- Создание авторских дидактических игр дает возможность решить определенные задачи развития речи с учетом индивидуальных потребностей каждого ребенка.
- Авторские игры дают возможность реализовать задачи «Адаптированной образовательной программы дошкольного образования МБДОУ «Детский сад № 318».

Авторская дидактическая игра «Кто самый нужный?»

Игра может использоваться на занятии, в индивидуальной работе или с подгруппой детей, в самостоятельной деятельности.

Задачи:

- учить составлять сложносочиненные предложения.
- учить связному монологическому высказыванию;
- закреплять знания о домашних животных;
- активизировать словарь детей по лексической теме «Домашние животные»;
- развивать внимание, память, словесно – логическое мышление;
- воспитывать любовь к домашним животным.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям дополнить рассказ, постараться объяснить, для чего то или иное животное нужно человеку. Однажды на скотном дворе разразился спор. Домашние животные решали, кто из них нужнее человеку. — Я — самая нужная, — мычала корова, — потому что ... Нет я, — блеяла овца, — я ... — А я, — визжала свинья, — ... — Вы про меня забыли! — заржал конь. — Без меня человек не сможет ... — Спорь, не спорь, — вставила собака. — Я всё же нужнее ... А как ты думаешь? Кто из животных нужнее? (Все животные нужны по-своему).

Варианты игры:

«Угадай, какое это животное»

Задачи:

- учить детей составлять описательные рассказы;
- упражнять в составлении предложений разной конструкции.

«Праздник у животных»

Задачи:

- закреплять представления детей о том, чем питаются домашние животные; упражнять в употреблении сущ. Т. п. ед. ч.; в составлении простых, распространенных предложений.

«Кто у кого?», «У кого кто», «Кто где живет?»

- **Задачи:** закрепление в речи названий детенышей животных, образование сущ. Р. п. ед. и мн. ч.; составление предложений с предлогами (у, в); составление распространенных предложений.

Авторская дидактическая игра «Подбери маску»

Применяется в подгрупповой и индивидуальной работе, в самостоятельной деятельности.

Задачи: закреплять умение строить предложения разной конструкции;
развитие словесно-логического мышления;

развитие умения рассуждать, доказывать свою точку зрения;
воспитывать эмоциональную отзывчивость.

Ход игры. На интерактивной доске появляется слайд с изображением различных ситуаций из жизни детей – дети изображены без лиц. На этом же слайде располагаются наборы масок с изображением различных эмоциональных состояний человека. Дети должны назвать эмоциональные состояния на карточках (Радость, улыбка, гнев, страх, удивление, грусть, обида). Попросить детей рассмотреть картинки, рассказать, какая ситуация на них изображена, подобрать логически верно карточку, перетаскив к подходящему изображению ребенка – маску и объяснить свой выбор.

Авторская дидактическая игра «Где находится твой дом?»

Задачи:

- Совершенствование речи – как средства общения;
- Расширять словарь детей за счет использования предлогов и наречий: около, возле, перед, позади, слева, справа, между при описании местоположения дома;
- формировать диалогическую и монологическую формы речи;
- закреплять умение использовать в речи различные грамматические конструкции;
- Воспитание культуры речи и форм речевого этикета.

Ход игры: В игре принимает участие четное количество детей (4 – 6 человек). Воспитатель может привлечь детей к построению улицы на длинном листе картона. Дополнительным материалом являются маленькие машинки – такси. Воспитатель предлагает детям объединиться в пары и объясняет ход и правила игры: «В каждой паре один будет новоселом и мысленно выберет себе любой дом на этой улице, а другой, его друг, захочет узнать, где тот поселился. Он позвонит по телефону и станет спрашивать новосела, где расположен его дом. В своих вопросах и ответах будете употреблять точные слова, обозначающие расположение дома среди других строений и предметов. В конце телефонного разговора

новосел приглашает друга к себе на новоселье. Друг возьмет такси и остановит его возле нужного дома».

Воспитатель дает первой паре два телефона. А так же может перед игровым действием вспомнить с детьми обстоятельственные наречия и предлоги.

По ходу телефонного разговора детей воспитатель, если потребуется, напоминает им некоторые правила: начать разговор с приветствия, затем сообщить, кто говорит, - и о том, как можно закончить разговор.

Аналогично другие пары детей ведут телефонные разговоры. Во 2-м конце дети меняются ролями.

В конце игры воспитатель оценивает не только точность переговоров, но и манеру разговора – вежливость, приветливость.

Данную игру можно использовать в режиссерской игре, а также в играх по ПДД на макете дороги.

Авторская дидактическая игра

«Придумай и расскажи»

Игра может использоваться в НОД, в подгрупповой, индивидуальной и в самостоятельной деятельности.

Задачи:

- формирование у детей навыка самостоятельного рассказа с элементами творчества;
- расширять знания об окружающем; обогащать и активизировать словарь;
- развивать мелкую моторику, координацию речи с движением;
- развивать творческую фантазию и умение импровизировать;
- развивать познавательный интерес;
- развивать восприятие, воображение, внимание, память, словесно-логическое мышление;
- воспитывать интерес и любовь к художественной литературе и фольклору.

Ход игры: игра состоит из крупноформатных фон – картин и картин с определенными темами без персонажей (н-р: «На озере», «Сквер», «В лесу», «В деревне» и др.), имеются так же плоскостные магнитные изображения людей, животных и предметов, разложенные по конвертам «Сказочные герои», «Животные», «Люди», «Безопасность».

Также, это игра хорошо зарекомендовала себя в электронном виде. В программе SMART NOTEBOOK создается слайд с фоном и отдельными картинками в формате PNG различной тематики. И дети, выбирая предметы, людей и животных создают ситуации и рассказывают, что происходит на получившейся картинке.

2. Вариант игры: Ребенку показана только одна часть картинки(половина) на которой изображена некая ситуация и он рассказывает, что, по его мнению, находится в скрытой части картины. Потом шторка убирается и ребенок видит полностью картину.

Дидактическая игра «Сочини свою сказку»

Дети выбирают картину по своему желанию, н-р, с изображением леса, устанавливают ее на магнитной доске мольберта. К игре прилагается конверт, в котором находятся картинки с изображением разных героев сказок, мультфильмов. Им предлагается сочинить свою сказку на тему «Однажды в лесу», и на панно разместить несколько героев, менять персонажей можно в зависимости от развития сюжета. Выбирая соответствующих персонажей для рассказывания, дети дают их описание и характеристику.

Варианты игры:

- ❖ Примером творческого задания, способствующего развитию воображения и словесного творчества детей, является игра-упражнение "Угадай-ка!" с использованием многофигурной картины ("Зимние забавы". "Летом в парке" и др.). Перед детьми ставится задача представить и воспроизвести в речи наглядное содержание одного из фрагментов картины, закрытого экраном. Педагог, помогая детям, называет место действия, изображенного на закрытой части картины ("Здесь – каток" или "Там изображена горка" – по картине "Зимние забавы"). Дети, ориентируясь на общее содержание картины, высказывают догадки о возможных персонажах и их действиях, а педагог отмечает правильно угаданные или близкие к изображенному варианты (персонажи, предметы, моменты действия). Затем экран убирается, и дети составляют по данному фрагменту рассказ-описание.
- ❖ В другом варианте задания детям предлагается крупноформатная картина с изображением только места действия, той или иной обстановки (например, места действия к картинам «Зимние развлечения», «Наш двор», «Летом на озере» и др.) без изображения соответствующих персонажей. На наборном полотне рядом с картиной помещают плоскостные фигуры возможных персонажей картины

(людей, животных), а также тех или иных предметов. Задача, стоящая перед детьми, - установление действующих лиц и их взаимоотношений; требуется произвести правильный выбор персонажей и предметов и найти им нужное место на картине. По ходу "заполнения" картины дети упражняются в составлении предложений, включающих обозначение предметов и указание на их место нахождения, определение выполняемых персонажами действий и др. После восстановления наглядного содержания картины дети переходят к его описанию.

Дидактическая игра: «Придумай свой рассказ или сказку»

Задачи:

- научить детей сочинять сказки, рассказы с помощью предметных картинок;
- развивать связную речь, мышление, память, внимание.

Ход игры: Дети выбирают 6-8 картинок по своему усмотрению и расставляют их. Первые две картинки будут первым предложением. Вторая и третья картинка будут вторым предложением и т.д. Лучшая составленная сказка или рассказ, по мнению детей, записывается и помещается в книгу сказок или рассказов группы в книжный уголок.

Дидактическая игра «Я в беду не попаду»

Задачи:

- составлять небольшой рассказ о конкретной ситуации;
- закреплять представления об опасных ситуациях в быту, решать проблемную ситуацию с опорой на наглядную модель;
- развивать внимание, мышление, память;
- воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Ход игры: воспитатель моделирует на картине определенную опасную ситуацию, беседует с детьми о ней. Начинает свой рассказ н-р о девочке, которая попала в эту ситуацию. В ходе совместных с детьми рассуждений, находится правильный выход из данной ситуации. Дети рассказывают, как и почему надо поступить в той или иной ситуации.

Таким образом:

С помощью таких игр у старших дошкольников формируются речевые высказывания, развивается словесно - логическое мышление, обогащается и активизируется словарный запас, развивается творческая фантазия и умение импровизировать.

Совершенствуется умение детей связно рассказывать, владеть структурой связного высказывания.