

Речевые игры с дошкольниками по развитию связной речи с использованием Лего-конструктора

С точки зрения лингвистики связная речь - это «отрезок речи, обладающий значительной протяженностью и расчленяющийся на более или менее законченные самостоятельные части». В методике наименование «Связная речь» употребляется в нескольких значениях:

1. Связная речь - процесс, деятельность говорящего;
2. Продукт, результат этой деятельности, текст, высказывание (в таком, например, словоупотреблении: анализ связной речи (высказывание ребенка)).

В развитии связной речи принято выделять несколько этапов:

1. Развитие диалогической речи.
2. развитие связной речи (пересказ, самостоятельный рассказ).

Для развития диалогической речи, правильного построения связного высказывания необходимо постоянно создавать естественную для ребенка ситуацию, в которой у него будет возможность говорить, делая что-то. Говорить о чем-то абстрактном ребенку трудно, гораздо проще рассказать о том, в чем он участвует, о том, что создает своими руками.

Проводя занятия с построением на лексические темы, дети старшего дошкольного возраста учатся общаться как между собой, так и со взрослыми. Поэтому важным компонентом является возникновение самого диалога: сначала корректируемого взрослым, потом спонтанного, или наоборот. С использованием «Лего» работа над пересказом, рассказом, диалогом становится более эффективной. Пересказ не по сюжетной картинке, а по объемному образцу декораций из конструктора помогает старшему дошкольнику лучше осознать сюжет, что делает пересказ более развернутым и логичным. При этом работа над связной речью ведется в порядке возрастающей сложности, с постепенным убыванием наглядности.

Составление рассказов по построенным декорациям, последующее объединение их в общее большое повествование помогает детям проследить пространственно-временные отношения, необходимые для связности высказывания. Дошкольники с удовольствием включаются в игру, ориентированную на пересказ или создание новых сказок, особенно с использованием персонажей, созданных с помощью конструктора.

Важным моментом в работе над составлением связного высказывания является распространение предложений дополнениями, обстоятельствами и определениями. Здесь также для наглядности можно применять элементы конструктора, выкладывая лего-схемы, тем самым контролируя увеличение лексической наполняемости предложений.

Поскольку работа проводится не только над «внешним», речевым дефектом ребенка, но и над его коммуникативными навыками, а также над изменением личностных особенностей, к одним из наиболее эффективных методов восстановления коммуникации в процессе диалога относятся игры- драматизации, сюжетно-ролевые игры.

Игровые диалоги

1. Игра «Гуси - лебеди»



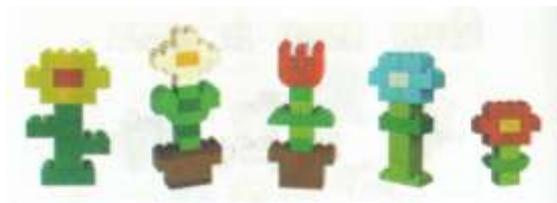
Цель: обучение детей обращенную речь к собеседнику, формирование задавать вопросы.

Оборудование: наборы лего-деталей для постройки дома, гусей и волка.

Ход игры: посередине ставят дом, построенный из «Лего», где живут хозяин и гуси, при помощи считалки определяют, кому какие фигурки достанутся, после этого на одной стороне ставятся фигурки гусей, а на другую — фигурку волка. Хозяин «выпускает» гусей погулять. Роль хозяина играет ведущий (взрослый). Хозяин зовет гусей:

- Гуси-гуси!
- Есть хотите?
- Гуси-лебеди! Домой!
- Что он там делает?
- Ну, летите же домой!

- Га-га-га.
- Да-да-да.
- Серый волк под горой!
- Рябчиков щиплет.



2. Игра «Садовник»- цветы, фрукты (Лесничий – деревья)

Цель: развитие эмоционально насыщенной речи, памяти, воображения, мышления. Обучение детей следованию выбранной для себя роли, проявляя творчество и выполняя

последовательность действий. Развитие диалогической речи.

Оборудование: наборы лего-деталей для постройки цветов или фруктов или деревьев.

Ход игры: ведущий присваивает каждому игроку название цветка (фрукта, дерева). После этого начинается игровой диалог:

- Я садовником родился, не на шутку рассердился. Все цветы мне надоели, кроме ромашки, - сообщает водящий.
- Ой!- реагирует игрок, услышав свой название цветка
- Что с тобой? – спрашивает водящий, продолжая разговор.
- Влюблена! – отвечает «ромашка»
- В кого? – удивляется садовник
- В мак, - сообщает «ромашка».
- Ой! – реагирует «мак», и игра повторяется.

Кроме этого можно обыгрывать, инсценировать стихотворения, развивать умения поддерживать диалог посредством декламации (выразительное чтение) стихотворения.

Игры для развития мимики и интонации

В работе над диалогической речью необходимо добиваться выразительности и естественности речи. Предлагаемые детям игры, помогают овладеть интонацией и мимикой как средствами образной выразительности: произносить отдельные слова и предложения с различной интонацией (вопросительно, с удивлением, весело, грустно, со страхом и т.д.) В этих играх рекомендуется использовать лего - постройки.



1. Игра «Превращения»

Цель: развитие интонационных возможностей.

Оборудование: наборы лего - деталей для постройки животных, птиц и людей.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам выбрать постройку из «Лего», не показывая её другим игрокам, и изобразить выбранный персонаж (гуся, медведя, собаку, кошку и т.д.). Нужно изменить и продемонстрировать походку, манеры. Остальные игроки пытаются отгадать того, кого показывает игрок.

2. Игра «Пантомима»

Цель: развитие интонационных и мимических умений.

Оборудование: наборы лего - деталей для постройки животных, птиц.



Ход игры: ведущий вызывает двух играющих. Дети становятся лицом к зрителям, но друг друга видеть не должны. Каждому игроку показывают персонаж, который собран из лего- деталей. Играющие, одновременно движениями, мимикой изображают то, что предложил ведущий.

Дети - зрители оценивают, кто сумел это сделать лучше. (Например: изобразить испуганного зайчика, испуганную кошку, веселого гуся и т.д.).

3. Игра «Походка сказочных героев»

Цель: развитие мимики и творческих способностей детей.

Оборудование: наборы лего - деталей для постройки сказочных героев.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам собрать/рассмотреть героев сказок из «Лего». Каждый игрок называет персонаж, демонстрирует другим игрокам походку этого персонажа. (Усложнение: не называть персонажа, изобразить, другим детям его отгадать).

Пересказ текстов



Пересказ текстов с применением лего-конструктора обогащает игру эмоциональными составляющими. Для пересказа можно использовать как готовые сюжеты, так и создавать их самостоятельно. Большое внимание нужно уделять возможности детей воспроизводить текст в соответствии с первоначальным вариантом с опорой на сюжет. В данном случае сюжет из конструктора выступает в качестве зрительной опоры. Любой сюжет может быть использован для пересказа. Например: игры «Зоопарк», «Ферма», «Заправочная станция», «Больница», и т.д.

Цель игр: развитие умений пересказа.

Оборудование: Лего - наборы по сюжету.

Ход игры: ведущий предлагает игрокам собрать из деталей сюжет. Затем ведущий рассказывает детям историю. После прослушивания он предлагает игрокам по цепочке пересказать то, что они услышали.

Описательные рассказы

При работе над составлением описательного рассказа тщательная детализация построения способствует более полному и глубокому формированию образа объекта изучения.

Основной работы над описательными рассказами с применением лего- технологий является конструирование декораций, воспроизведение действий персонажей с озвучиванием, конструирование моделей с последующим их описанием, использование сопровождающей (“Я приклеиваю... ”, “Я вырезаю... ”, “Я раскрашиваю... ” и т. д.), завершающей (“Я разрезала квадрат по линии сгиба”, “Я только что склеил два треугольника”, “А я уже вырезала окошко” — и т.д.)и предваряющей речи. (“Сначала я возьму кусок пластилина и разомну его”, “Я буду делать карнавальную шапочку из желтой и красной бумаги”, “Я согну листок пополам, а потом — еще пополам” и т. д.).

Составление описательных технологий может проводиться с опорой на схему и без неё.

Модель конструктора описывается несколькими способами:

- перед постройкой по схеме или в воображении;
- в процессе постройки предмета;
- по готовой постройке.

Цель представленных игр: развитие монологической речи – умение составлять описательные рассказы по схеме и без схемы.

Игра «Фермер»

Описать домашнее животное по загадке:

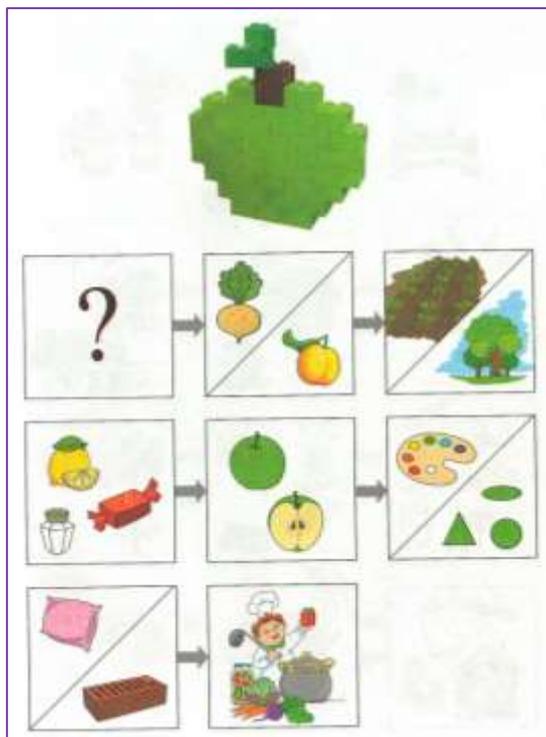
Выгоняли рога погулять на луга.

И рога вечером прибрали с молоком. (Корова)

Игра «Транспорт»

Отгадать транспорт по названным частям и составить описание названного транспорта: крылья, корпус, хвост, нос – самолет (воздушный транспорт).

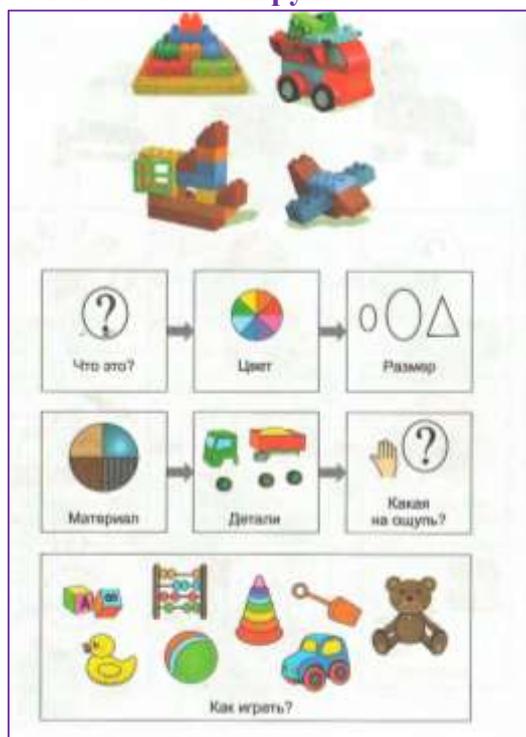
Игра «Яблоко»



Игра «Новогодняя ель»



«Моя любимая игрушка»



23.03.2020 г.

Материал подготовил:
учитель-логопед I квалификационной категории, учитель-дефектолог
Варачек Марина Николаевна