

Использование лингвистических игр в коррекционной работе с детьми, имеющими тяжелое нарушение речи

Выполнила учитель-логопед МДОУ «Детский сад № 17»

Родионова Марина Владимировна

«Именно в игре ребёнок свободно владеет речью, говорит то, что думает, а не то, что надо. Не поучать и обучать, а играть с ним, фантазировать, сочинять, придумывать – вот, что необходимо ребёнку».

Джанни Родари



Лингвистическая игра - это языковая игра, забава, связанная с изучением языка и обогащением речи, с развитием логического мышления и развлечением, где главным персонажем является языкознание, то есть – лингвистика.



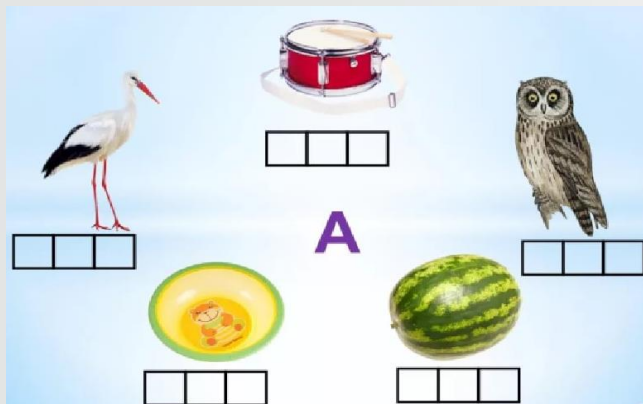
Полезьа лингвистических игр

Благодаря лингвистическим играм у ребёнка происходит становление культуры речи и общения:

- формируется интонационно-динамическая выразительность речи,
- формируется темпоритмика и чёткость произношения каждого слова;
- формируется правильность ударения в слове, грамотность, ясность и умение правильно формулировать свою мысль, чтобы быть понятыми другими;
- развивать диалогическую и монологическую речь;
- обогащается словарный запас;
- формируются предпосылки письменной речи;
- происходит стимуляция речевой активности ребёнка в целом.



Игры на развитие звуковой культуры речи



Игра «Ловушка».

Цель – развитие умения услышать в слове определённый звук и указать его место в слове.

Педагог предлагает детям «открыть ловушки», т.е. поставить руки локтями на парту, параллельно друг другу, расправив свои ладошки, которые и есть «ловушки». Он даёт задание: если в слове услышите заданный звук, то «ловушки» нужно захлопнуть, т.е. хлопнуть в ладоши. Определить место звука в слове, выложив фишкой на схеме (красная, синяя, зеленая). Слова подбираются педагогом в зависимости от темы занятия.

Игра «Строим дорожку» («Цепочка»).

Цель – развитие фонематического слуха.

Дети садятся в круг. Кому-то даётся мяч и задание придумать любое слово. Затем мяч передаётся следующему игроку. Он должен придумать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова. И так далее, пока не дойдут до первого игрока.



Игровое упражнение «Раздели правильно».

Цель – развитие умения делить слова на слоги.

Воспитатель говорит детям, что сейчас мы разделим слово на слоги. Для этого наши руки превратятся на время в «топорики». Далее нужно произнести слово правильно, при этом хлопая в ладошки и считая, сколько раз хлопнули, столько в слове и слогов.

Игра «Посели в домик».

Цель – развитие умения определить слоговую структуру слова.

Воспитатель вводит «гостей» при помощи загадки или ещё как-то и предлагает поселить каждого гостя в домик. При этом он обращает внимание детей, что в одном домике – одно окошко, у второго – два, у третьего – три. Чтобы определить, какому гостю, какой домик, нужно определить, сколько слогов в названии гостя.



Игры для развития и коррекции фонематических процессов

«Звуки поссорились»

Игрокам предлагается разложить картинки на две группы в зависимости от наличия в словах-названиях картинок двух звуков.

«Лишняя картинка»

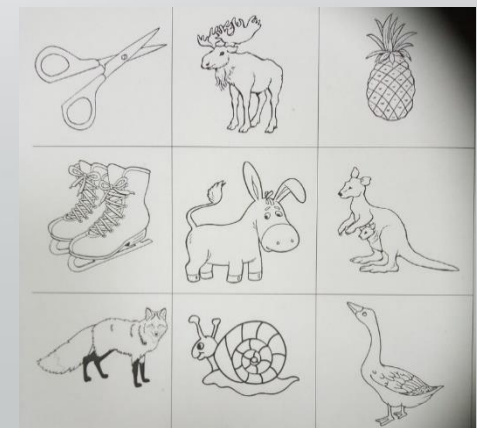
В качестве «лишней» картинки выступает такая, в названии которой отсутствует нужный звук (лексическая тема значения в данный игре не имеет).

«Зашифруй картинки» («Подбери ключ к замку»)

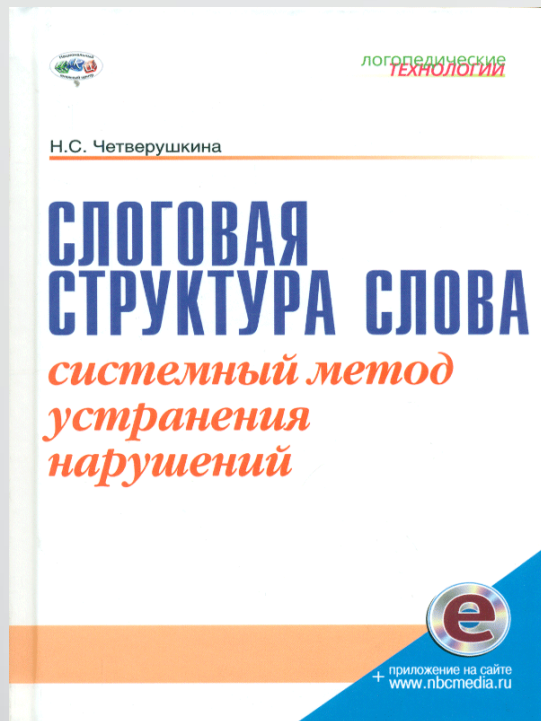
Цель: закрепить у детей умение проводить звуковой анализ слов, выкладывая звуки фишками красного, синего и зелёного цветов.

«Проверь узор»

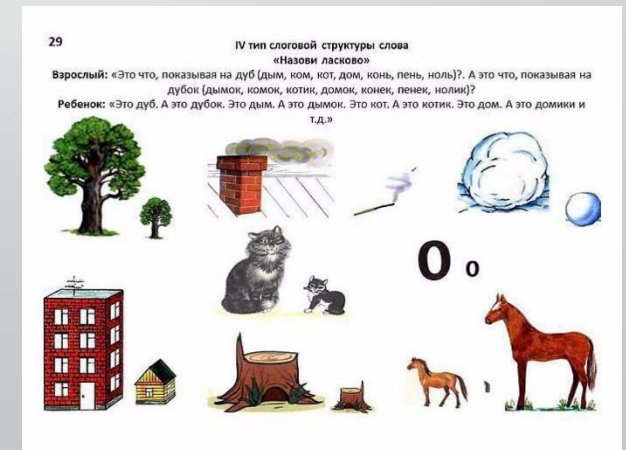
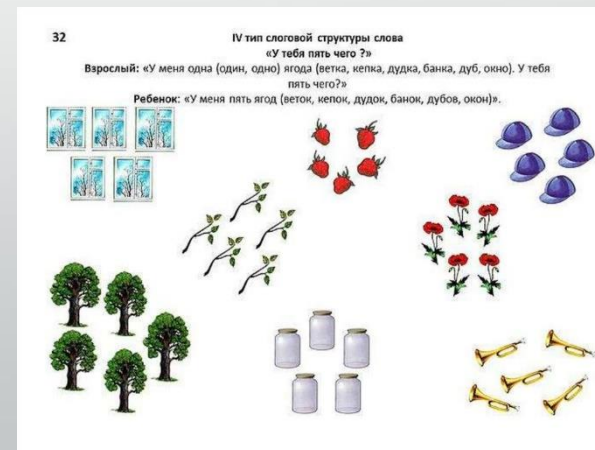
У игроков карты с расчерченным на клетки полем. В каждой клетке – картинка. Игроки выкладывают фишки красного, синего, зелёного цветов на предметы по заданию педагога.



Слоговая структура слова



В пособии изложена система упражнений, направленных на преодоление нарушений слоговой структуры слова у детей дошкольного возраста. В основе системы лежит лексико-грамматический подход к коррекции и развитию устной речи.

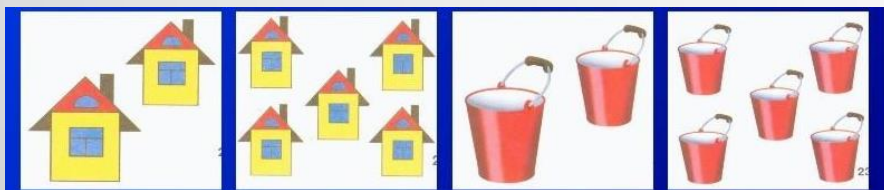


Игры на формирование грамматического строя речи

« В гости к гному»

Цель- образовывать уменьшитель-ласкательные наименования

Педагог говорит: « Жил- был в лесу маленький гномик, и был у него маленький домик, и все-все у гномика было маленькое: у нас нос, а у гномика носик; у нас колпак, а у гномика- ? И т.д»



Игровое упражнение «Чьё всё это?».

Цель – учить образовывать притяжательные прилагательные и согласовывать их с существительными.

Детям показывается картинка с изображением животного и задаются вопросы, на которые нужно ответить. Вопросы такие: чей хвост? Чьё ухо? Чья голова? Чьи глаза? И тп



«Мы считаем»

Цель- учить согласовывать имена существительные с числительными



Цель- отработка падежных конструкций, умение отвечать на вопросы косвенных падежей

Родительный падеж.
Кого? Чего?

Кого? Чего?

У КОГО КОТЕНОК? (У КОШКИ)

ЧЕГО МНОГО В КОРЗИНЕ? (КАПУСТЫ)

КОГО МНОГО НА ДЕРЕВЕ? (ВОРОН)

У КОГО НЕТ МЯЧА? (У МАЛЬЧИКА)

ЧЕГО МНОГО? (ГНЕЗД)

КОГО МНОГО ПОД ДЕРЕВОМ? (ВОРОВЬЕВ)

ЧЕГО МНОГО В ЛЕСУ? (ДЕРЕВЬЕВ)

КОГО МНОГО? (ДЕТЕЙ)

«Чего не хватает»
«Я тебе подарю»
«Пойдем в гости»
«Будем играть»
«Расскажи»

Кем? Чем? С кем? С чем?

КЕМ ХОЧЕТ БЫТЬ ДЕВОЧКА? (БАЛЕРИНОЙ)

С КЕМ ГУЛЯЕТ ДЕВОЧКА? (С СОБАЧКОЙ)

ЧЕМ ПАПА РУБИТ ДРОВА? (ТОПОРОМ)

С ЧЕМ МАЛЬЧИК ВЫШЕЛ ГУЛЯТЬ? (С САМОКАТОМ)

ЧЕМ МАМА РЕЖЕТ КАПУСТУ? (НОЖОМ)

С ЧЕМ БУТЕРБРОДЫ? (С СЫРОМ, С КОЛБАСОЙ)

Винительный падеж vk.com/boituska

Винительный падеж существительных указывает на предмет, на который направлено действие, и отвечает на вопросы «Кого?» и «Что?». Определяющими словами будут слова «вино» и «вижу».

Козлёнок не любил волка. (кого?)

Зайцы боялись волков. (кого?)

Мальчик испачкал руку. (что?)

Мышка моет руки. (что?)

Дательный падеж vk.com/boituska

Дательный падеж существительных отвечает на вопросы «Кому?» и «Чему?» и указывает на лицо, которому что-либо дают, или направление. Определительным словом для этого падежа являются слова «даю» и «иду».

Маша дала кошке молока. (кому?)

Петя дал кошкам молока. (кому?)

Гномик подошёл к камню. (чему?)

Гномик подошёл к камням. (чему?)

Предложный падеж

Предложный падеж существительных отвечает на вопросы «О ком?», «О чём?» и «Где?» и указывает на предмет (или место), о котором идёт речь. Определительным словом являются слова «думаю о» и «говорю о».

Катя любит рассказывать о своей собаке. (о ком?)

Петя думает о бродячих собаках. (о ком?)

Кошка спит в кресле. (где?)

Кошки спят в креслах. (где?)

Игра «Домики- яблочки» («Жадина»).

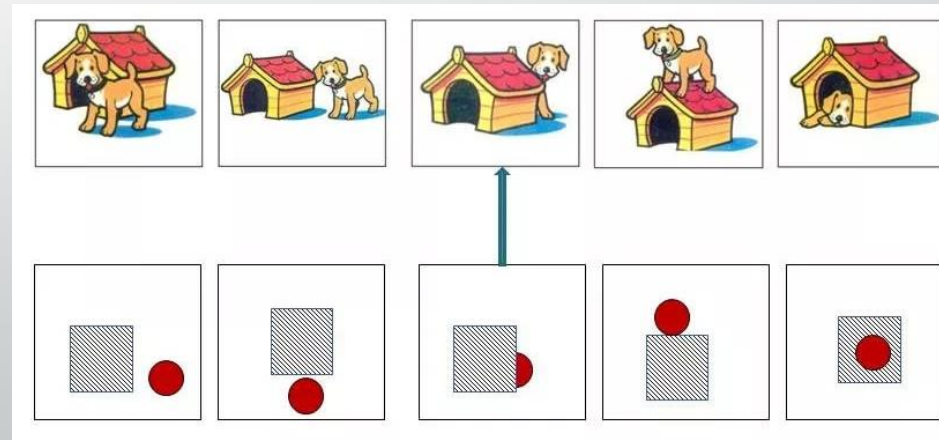
Цель – упражнение в определении рода слов – предметов.

Педагог объясняет детям, что в первом домике живут слова, про которые можно сказать «он мой», во втором – «она моя», в третьем – «оно моё», в четвёртом – «они мои». Нужно «расселить» слова (картинки) по домикам. Ребята определяют род и число слов без называния терминов.



Игра «Кто-где»

Цель- учить детей определять и употреблять в речи пространственные предлоги



«Из чего это сделано»

Цель- формировать навык образования отыменных (относительных) прилагательных и согласовывать их с существительным.

Педагог называет предмет, а дети- прилагательное, характеризующее материал, из которого он сделан



Обогащение словарного запаса



«Найти похожую картинку(слово)»

Цель- активизация слов с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами. Например, у каждого набор из 4-х картинок: предмет обуви, насекомое, фрукт, дерево. Выставляется картинка (например, жук). Ее необходимо поместить на ту картинку из 4, которая связана с ней логически.

«Четвертый лишний»

Цель- закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний. Задачи: развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные, пространственно-временные, логические связи, развивать зрительное восприятие.












«Родственные слова» или «Семья слов»

Цель: развивать умение образовывать однокоренные (родственные) слова.

Педагог говорит: «Давайте подберем слова, похожие на слово снег.

Картинки, наводящие вопросы (схемы к словам) помогут вам это сделать.



	Главное слово (<i>сад</i>)		Слово, обозначающее уменьшенный предмет (<i>садик, садок, садочек</i>)
	Слово-действие (<i>сажать, посадить</i>)		Слово, обозначающее «большой» предмет (<i>садище</i>)
	Слово-предмет, но не главное (<i>саженец, рассада, посадки</i>)		Слово, которое говорят, когда предметов много (<i>сады</i>)
	Слова, образующиеся от взаимодействия человека с главным словом (<i>садовод, садовник</i>)		Слово-признак (<i>садовый, садовничий</i>)
	Сложное слово (<i>садовод, садоводство</i>)		

«Разные слова»

Цель- обогатить лексический запас названиями предметов, словами- действиями, словами- признаками, активизировать речь детей

Содержание игры заключается в следующем:

(1 вариант) педагог показывает картинку или предмет либо называет слово и задаёт вопрос: «Какой?» («Что делает?») Затем участники игры по очереди называют как можно больше признаков (действий), соответствующих данному объекту.

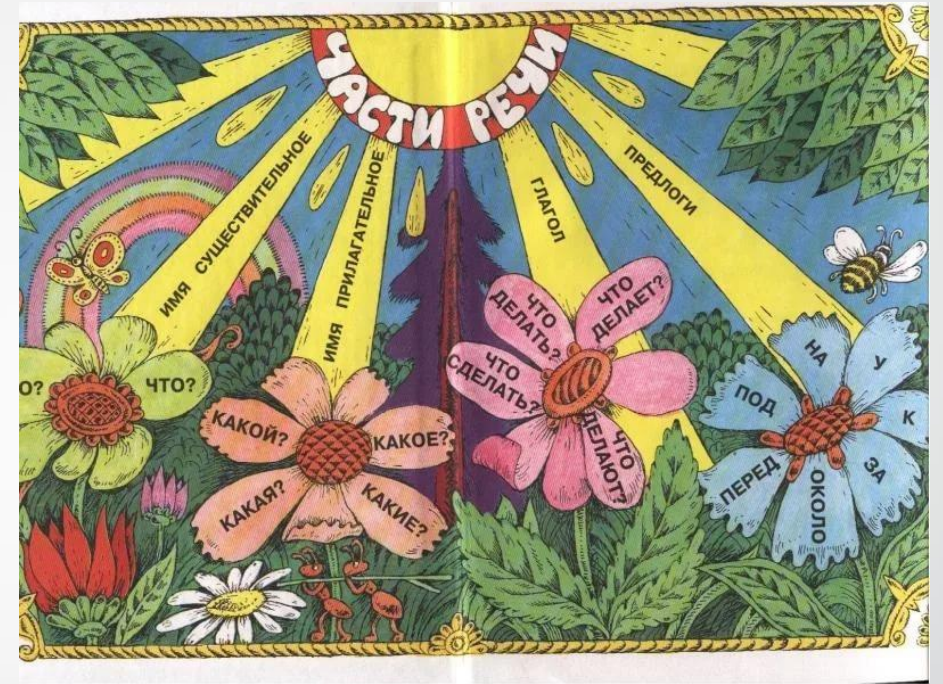
(2 вариант) Педагог называет предмет, а ребенок- «слово-действие» к нему, следующий ребенок повторяет «слово-действие» и другое название предмета к нему. И так далее по цепочке каждый ребенок произносит по два слова.

«Что бывает?»

Цель- развитие умения соотносить слово – предмет со словом – признаком и правильно их согласовывать.

Эта игра похожа на предыдущую. Отличие состоит в том, что к слову – признаку подбирается как можно больше слов – предметов.

-Зелёный – помидор, крокодил, цвет, фрукт...



«Наоборот»

Цель – упражнение в подборе антонимов (слов-неприятелей).

-*Нам с тобой пришёл черёд*

-*Сыграть в игру «Наоборот».*

-*Скажу я слово «высоко», а ты ответишь ...*

(«низко»).

-*Скажу я слово «далеко», а ты ответишь ...*

(«близко»).

-*Скажу я слово «потолок», а ты ответишь («пол»).*

-*Скажу я слово «потерял», а скажешь ты («нашёл»)!*

-*Скажу тебе я слово «трус», ответишь ты ...*

(«храбрец»).

-*Теперь «начало» я скажу – ну, отвечай, ... («конец»).*

«Пара к паре»

Дети подбирают антонимичные словосочетания (слабый мороз- сильная жара, тихий плач-..., добрый друг-..., поздний вечер-..., холодное лето-..., светлые дни-..., легкий взлет-..., медленно одеваться-... и тд)

Подбери антонимы



«Скажи по-другому».

Цель – упражнение в подборе слов, близких по смыслу (слов – приятелей- синонимов).

Педагог говорит: «У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? А как можно сказать то же самое, но другими словами? (печальный, расстроенный). Слова «печальный, грустный и расстроенный» - это слова – приятели.

-Чистый воздух (свежий воздух).

-Чистая вода (прозрачная вода).

-Чистая посуда (вымытая посуда).

-Самолёт сел (приземлился).

-Солнце село (зашло).

-Река бежит (течёт, струится).

-Мальчик бежит (мчится, несётся).

-Как сказать одним словом? Очень большой (громадный, огромный).
очень маленький (малюсенький).



«Угадай мою профессию»

Цель: расширение словарного запаса по теме, познакомить детей с атрибутами различных профессий, развитие навыков словообразования

Педагог напоминает детям, что есть мужские, женские и общие профессии. Затем детям объясняется условие игры: «Ребята, я буду называть общие профессии так, как если бы это были названия профессий ваших пап. А вы должны назвать такую же мамину профессию». Например: ткач- ткачиха, повар- повариха, и т.д.



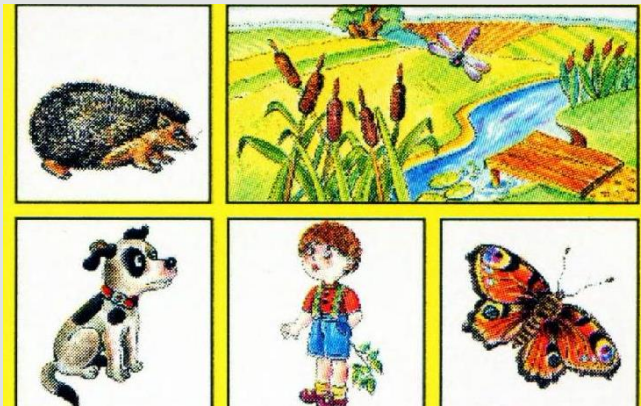
«Путешествие Машеньки»

Цель: учить ребенка различать по смыслу глаголы с общей корневой частью и приставками, учить подбирать при составлении словосочетаний нужный по смыслу приставочный глагол.

«Давай вместе расскажем, как девочка Маша в лес ходила. Я начинаю, а ты продолжай. (Ребёнок должен добавлять глаголы в нужной форме). «Однажды Машенька за грибами в лес ...(пошла). Шла- шла- шла и к избушке ...(подошла), вокруг обошла и внутрь ...(зашла), потом она из избушки...(вышла) и т.д



Игры на развитие связной речи



Составление пересказов

Цель- учить точно отвечать на вопросы, строя фразу из 4-5 слов, пересказывая короткий текст с наглядной опорой на несколько последовательно представленных предметных картинок(по Т. А. Ткаченко «Щенок Бимка»)

Составление рассказов- описаний по теме
(по мнемо-таблице)



Составление рассказов по серии сюжетных картинок



«Рисунок по кругу»

Цель: придумывание фантастического рассказа, небылицы и прочих историй.

"Каждый из вас начинает рисовать все, что приходит в голову и по моей команде передает свой рисунок следующему участнику, который в свою очередь продолжает рисовать уже на вашем рисунке и так, пока ваш рисунок не вернется снова к вам. Например, если 8 участников, то на вашем рисунке кроме вас, остальные 7 человек что-то добавляют от себя. Когда рисунок возвращается к вам, вы поднимаете руку и дальше не передаете". Переходим к обсуждению.

«Да-нетка».

Автор этой игры Лучо Ломбардо Родиче называл ее «Отгадайкой». Он писал о ней так: «Это одна из самых плодотворных и полезных игр с точки зрения интеллекта и накопления культурного багажа». Действительно эта игра являет собой нечто большее, чем просто способ отгадывания. Это – основной метод интеллектуальной деятельности человека, способность к классификации и объединению данных опыта в понятие. В процессе игры дети овладевают умением задавать вопросы, оттачивать их формулировку, обогащают речевую практику. Атмосфера игры всегда наполнена таинственностью и юмором. Правила игры достаточно просты: один из игроков задумывает что-то или кого-то, а другие участники игры с помощью вопросов, на которые разрешается отвечать либо «Да», либо «Нет», пытаются определить задуманное.

Игра «Пойми меня» или «Объяснялки»

Цель – развитие умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

Воспитатель показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? Далее ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на неё, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете. После того, как все дети вытянут себе по – одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнав, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда воспитатель говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя. Потом воспитатель рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось воспитателю. После этого дети рассказывают про свои подарки по-очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку. Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

За основу взято умение составить рассказ-описание по схеме.

12. Упражнение «Расскажи-ка»: Составь рассказы о домашних животных по предложенному плану.



Название

Как называется его домик?

Чем его кормят?

Как за ним ухаживают?

Какую пользу приносит?

«Цветные рассказы»

Цель: развитие детского литературного творчества.

В качестве исходного наглядного материала детям предлагают полоску бумаги, состоящую из 8-10 квадратов различных цветов, на основе которых собственно и придумывается рассказ или сказка. Игра протекает следующим образом: детям предъявляют цветную полоску, указывают на левый крайний квадрат и спрашивают: «На что он похож? Что бывает такого цвета?» Опираясь на детский ответ, взрослый придумывает первое предложение, а все остальные сочиняют дети на основе ассоциаций каждого следующего цветного квадрата с реалиями окружающего мира.

Например, детям предъявлена полоска, состоящая из: зеленый, голубой, желтый, белый, коричневый, красный, оранжевый, фиолетовый квадраты. Произведение может выглядеть следующим образом: «Зеленый лес приветливо шелестел листвой. Голубое ...». Для усложнения игры имеет смысл предложить ребенку опираться на ассоциацию цвета с настроением, ситуацией в процессе создания литературного произведения.

