

Доклад

Развитие словарного запаса детей дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры

Учитель-логопед Юрина Л.Н.

Сюжетно-ролевая игра как средство развития речи **детей дошкольного возраста.**

Дошкольное детство – это период активного усвоения ребёнком разговорного языка, становления и развития всех сторон речи: фонетической, лексической, грамматической.

Полноценное владение родным языком в дошкольном возрасте является необходимым условием решения задач умственного, эстетического, нравственного воспитания детей в наиболее благоприятный сенситивный период развития.

Однако в последние годы наблюдается значительное снижение уровня речевого развития дошкольников. В первую очередь это связано с ухудшением здоровья детей, что так или иначе сказывается на их развитии. Речевые недостатки детей это: грамматически неправильное построение фразы, фонетико – фонематическое несовершенство.

Формирование связной речи детей дошкольного возраста является одной из актуальных проблем в общей системе работы с детьми.

В детском саду широко используется основной вид деятельности ребёнка – игра, поскольку является наиболее эффективным средством помощи для детей. Именно в игре лучше всего осуществляется воздействие на речь и личность ребёнка.

Игра – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результате, а в самом процессе. Игра выступает как важное средство воспитания.

Сюжетно – ролевая игра – это основной вид игры детей дошкольного возраста.

Отличительная особенность сюжетно – ролевой игры.

Сюжетно – ролевые игры создают сами дети, а их деятельность носит явно выраженный самостоятельный характер.

Основные черты сюжетно – ролевой игры:

- Эмоциональная насыщенность и увлечённость детей;
- Самостоятельность;
- Активность;
- Творчество.

Главной особенностью сюжетно – ролевой игры является то, что в игре ребёнок воплощает свой взгляд, свои представления, своё отношение к тому событию, которое развивается

Структурные компоненты сюжетно – ролевой игры

Сюжет игры – эта та сфера деятельности, которая воспроизводится детьми.

Условно сюжеты делятся на:

- Бытовые (игры в семью) ;
- Производственные, отражающие профессиональный труд (больница, магазин, парикмахерская и т. д.) .
- Общественные (игры в празднование дня города, полёт на Луну, празднование дня рождения и т. д.) .

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, с другой - сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребёнок словом обозначает свои действия, этим самым осмысливает их, словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства.

В сюжетно – ролевых играх при разыгрывании различных моделей жизненных ситуаций у детей возникает естественная потребность в инициативной речи.

Игра ребёнка развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений. Воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребёнка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребёнок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Сюжетно – ролевую игру я планирую по следующему алгоритму:

1. Выбор темы. Выбор игры, которую я включаю в коллективную деятельность, определяется конкретной воспитательной задачей.
2. Педагогическая разработка плана игры. Это наметки сюжета игры, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием.
3. Создание воображаемой ситуации. Очень важно помочь ребёнку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла радость творчества.
4. Распределение ролей.
5. Начало игры. Важно позаботиться о создании интересного игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация.
6. Сохранение игровой ситуации. Воспитатель должен соблюдать условия сохранения у детей стойкого интереса к игре не разрушать воображаемую ситуацию; обыгрывать любое дело детского коллектива меры педагогического воздействия осуществлять в игровом ключе.
7. Завершение игры. Необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра.

Структура и содержание сюжетно – ролевых игр в средней группе более доступны и знакомы детям, близко по смыслу и содержанию. Они связаны с повседневными событиями, которые хорошо известны детям: «Строитель», «Семья», «Угощение», «Больница», «Парикмахерская», «Детский сад».

Сюжетно – ролевая игра осуществляется в два этапа.

- 1-й этап – подготовительная работа к сюжетно – ролевой игре;
- 2 –й этап – непосредственно сама сюжетно – ролевая игра.

Подготовительная работа занимает от двух до трёх недель в зависимости от цели и содержания игры, и осуществляется по определённой схеме: экскурсии, беседы, чтение художественных произведений, пересказ рассказа или сказки, составление рассказа по сюжетной картинке, составление рассказа из личного опыта, дидактические игры, разыгрывание игровых обучающих ситуаций.

Параллельно с подготовкой к игре создаются условия для её реализации. Это различные части декораций для обозначения того или иного места действия, элементы одежды, придающие достоверность ситуации, игрушки, игрушки – заместители. Большая часть оборудования для игр комплектуется по коробкам, где есть надпись с названием игры и картинка, обозначающая её тематику, что позволяет детям выбирать игру по своим интересам.

Мобильность предметно- игровой среды позволяет детям её трансформировать в соответствии с собственными замыслами и развитием сюжета. Учитывая специфику речевого развития детей группы, я использую метод прямого руководства игрой, что позволяет активно воздействовать на развитие связной речи у детей.

Один раз в неделю совместная деятельность с детьми посвящена сюжетосложению (игры – придумывания). Они занимают не более 10 - 15 минут, и участвуют в них двое – трое детей. Работа организуется в следующей последовательности:

1. Преобразование сказки.
2. Придумывание новой сказки.
3. Построение нового сюжета с ролевым взаимодействием в процессе «Телефонных разговоров».
4. Придумывание новых историй на основе реалистических событий.

Так же используется метод косвенного воздействия на игру детей. Роль воспитателя заключается с одной стороны в наблюдении за играющими детьми и с другой стороны в направлении замысла и действия детей с помощью совета, вопроса, подсказки.

Результаты работы свидетельствуют об эффективности использования сюжетно – ролевой игры в развитии связной речи детей. Наполняется словарный запас, рассказывание детей становится самостоятельным и целенаправленным, речь носит активный и ролевой характер и т. д.

(автобусы, трамваи, такси)

Расставь по местам

Цель. Учить подбирать слова для рифмы с помощью картинок.

Оборудование.

Картинки: дом, ком, гном, сом, коток, венки, моток. Описание игры. Логопед читает стихотворение и предлагает ребенку выбрать из близких по звуковому составу слов, обозначающих предметы, изображенные на картинке, нужное слово и ответить на вопрос. Предварительно предметы на картинках называются ребенком, сложные понятия уточняются.

Я тебе задачу дам-все расставить по местам:

Что скатали мы зимой...? На крючок в реке попал...?

Что построили с тобой... ? Может все, хоть ростом мал... ?

Я опять задачу дам - все расставить по местам:

Что стащил игривый кот...? С гор спускается, течет...?

Детям мамочка плетет...? Что за скользкий, ровный лед...?

5. Игры, направленные на дифференциацию слогов

Повтори правильно

Цель. Развивать фонематическое восприятие, умение четко воспроизводить слоговые цепочки.

Оборудование: мяч.

Описание игры. Дети сидят по кругу. Педагог предлагает детям по очереди поймать мяч и внимательно послушать цепочку слогов, затем ребенок должен правильно повторить и бросить мяч обратно.

Слоговые ряды могут быть различными: ми-ма-му-ме, па-пя-па, са-са-за, ша-са....

Телефон

Цель. Развивать фонематическое восприятие, умение четко воспроизводить слоговые цепочки.

Описание игры. Дети сидят в ряд друг за другом. Логопед называет слоги или серию слогов (например: са, су-су-со, па-па-са и т.д., состоящие из звуков не нарушенных в произношении детей) на ушко первому ребенку.

Серия слогов передается по цепочке и последний ребенок произносит ее вслух. Последовательность цепочки меняется.

Какой отличается?

Цель. Учить выделять слог, отличающийся от остальных.

Описание игры. Логопед произносит серию слогов (например: ну-ну-но, сва-ска-сва, са-ша-са и т.д.) и предлагает детям определить, какой слог отличается от других и чем.

6. Игры, направленные на дифференциацию звуков

Найди место для своей картинки

Цель. Активизация словаря, дифференциация различных звуков.

Оборудование. Картинки, в названии которых, есть звуки и .

Описание игры. Дети сидят за столами. Педагог показывает им картинки, где изображен шар.

Педагог говорит: «Когда выходит воздух из шара, слышно: ш-ш-ш-ш... Эту картинку я кладу с левой стороны стола». Затем показывает им картинку, где изображен жук, и напоминает, как жук жужжит: ж-ж-ж-ж... « Эту картинку я ставлю с правой стороны стола.

Сейчас я буду показывать и называть картинки, а вы слушайте, в названии какой из них будет звук или . Если услышите звук , то картинку надо положить слева, а если услышите звук , то ее надо положить справа».

Педагог показывает, как нужно выполнить задание, потом вызывает поочередно детей, которые называют показываемые картинки.

Картинки надо подбирать так, чтобы произнесенные звуки соответствовали их написанию. Нельзя брать такие слова, где звук стоит в конце слова или перед глухим согласным.

Не ошибись

Цель. Дифференциация звуков - .

Оборудование. Картинки «Свисток» и «Звонок».

Описание игры. Детям дают по две картинки. На одной нарисован свисток, на другой - звонок. Картинку со свистком дети берут в левую руку, со звонком - в правую.

Педагог показывает им и называет картинки, в названии которых есть звуки или , немного выделяя голосом эти звуки. Если в слове есть звук , то дети поднимают картинку со свистком и говорят: с-с-с..., А если звук , то - со звонком и говорят: з-з-з...

Повторяя игру, можно вводить картинки, в названии которых нет ни того, ни другого звука. В таком случае дети не должны поднимать свои картинки.

Найди свою картинку

Цель. Дифференциация звуков - в словах.

Оборудование. Картинки, в названии которых есть звук или . На каждый звук подбирают одинаковое количество картинок.

Описание игры. Педагог раскладывает картинки рисунком вверх, затем распределяет детей на две группы и говорит им, что одна группа будет подбирать картинки на звук , а другая - на . Подойдя к своей группе, ребенок хлопает по ладони впереди стоящего и становится в конце группы, а тот, кто оказывается первым, идет за следующей картинкой и т.д. Когда все дети возьмут картинки, обе группы поворачиваются лицом друг к другу и называют свои картинки. При повторении игру можно немного видоизменить: выигрывает та группа, которая быстрее подберет свои картинки.

7. Игры, направленные на формирование фонематического анализа и синтеза
Поймай звук

Цель. Учить выделять звук из ряда других звуков.

Описание игры. Дети сидят по кругу. Педагог предлагает детям хлопнуть в ладоши, когда они услышат звук . Далее предлагаются разные звуки: А, П, У, А, К, А и т.д. Для усложнения можно предложить только гласные звуки. Аналогично проводится игра на выделение других звуков, как гласных, так и согласных.

7.2 Игры на выделение первого и последнего звука в слове, определении места звука (начало, середина, конец)

Веселый поезд

Цель. Учить определять место расположения звука в слове.

Оборудование: игрушечный поезд, картинки, в названиях которых есть определенный звук, занимающий в слове разные позиции.

Описание игры. Перед детьми располагается поезд с паровозом и тремя вагонами, в которых поедут игрушечные пассажиры, каждый в своем вагоне: в первом - те, в названии которых заданный звук находится в начале слова, во втором - в середине слова, в третьем - в конце.

7.3 Игры на определение последовательности звуков в слове

Выложи слово фишками

Цель. Упражнять в определении последовательности звуков в слове.

Оборудование: картинки, фишки, карточки с клеточками по количеству звуков в слове.

Описание игры. Детям предъявляется картинка, слово-название которой будет анализироваться, и графическая схема слова. Количество клеточек этой схемы соответствует количеству звуков данного слова. Детям раздаются фишки и предлагают выложить их в графической схеме. { Первоначально для анализа даются односложные слова типа кот, мак, дом, лук. По мере выделения звуков в слове дети с помощью фишек заполняют схему слова.

7.3 Игры, направленные на развитие навыка синтеза слов

Угадай'ка

Цель. Развивать умение составлять слова из предложенных звуков.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры. Логопед предлагает детям угадать, какое слово получится из первых звуков, которые встречаются в названиях предметных картинок {например: сок, осы, носок - сон, ключ, обруч, топор - кот) .

8. Игры, направленные на определение характеристики звуков

Разноцветные мячи

Цель. Закрепление дифференциации гласных и согласных звуков, развитие внимания, быстроты мышления. Оборудование: мячи красного и синего цвета.

Описание игры. Красный - гласный. Синий - нет.

Что за звук? Мне дай ответ!

Педагог бросает мяч детям. Поймавший называет гласный звук, если мяч красного цвета, согласный - если мяч синего цвета, и бросает мяч обратно педагогу.

Покажи кружок нужного цвета

Цель. Закрепление дифференциации гласных и согласных звуков,

Оборудование: красные и синие круги по количеству детей.

Описание игры. Каждому ребенку раздают по красному и синему кругу.

Педагог предлагает детям послушать разные звуки, и поднять синий круг, если они услышат согласный звук и красный, если гласный.

Описание игры. Первый вариант.

Аналогичным образом можно проводить игры по дифференциации согласных по мягкости - твердости, звонкости - громкости.

Назови братца

Цель. Закрепление представлений о твердых и мягких согласных.

Оборудование: мяч. Описание игры.

Первый вариант.

Логопед называет твердый согласный звук и бросает мяч одному из детей.

Ребенок ловит мяч, называет его мягкую пару - «маленького братца» и перебрасывает мяч логопеду. В игре принимают участие все дети. Она проводится в достаточно быстром темпе.

Если ребенок ошибается и дает неверный ответ, то логопед сам называет нужный звук, а ребенок повторяет его.

Второй вариант.

Логопед называет мягкий согласный звук, а дети - его твердую пару. Логопед подключает к проверке ответов самих детей. Для этого в условиях игры оговаривают, что если дети заметят ошибку, они должны хлопать.

Это заставляет всех детей быть активными и внимательными на протяжении всей игры, а не только тогда, когда логопед бросает им мяч.

Третий вариант.

Логопед сначала называет твердый согласный звук, а дети его мягкую пару.

Затем, когда в игре примет участие половина детей, воспитатель называет мягкий согласный, а дети - его твердую пару.

Свистит - шипит

Цель. Дифференциация звуков - .

Описание игры. Педагог кладет перед собой картинки и говорит: «Я вам буду показывать картинки и называть их. Вы произносите тот звук, которому соответствует предмет, изображенный на картинке».

Например, педагог показывает детям свисток. Дети должны произнести с-с-с.

Насос: с-с-с... Шар: ш-ш-ш... и т.д.

Можно обратить внимание детей на то, что при произнесении звука язык внизу, а при произнесении – вверх.