Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Верхнекетский детский сад»

Верхнекетского района Томской области

Обобщение педагогического опыта работы

Тема: «Использование коммуникативных игр в совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста».

Учитель – логопед:

Чумак Елена Юрьевна

Белый Яр 2020г.

В младшем школьном возрасте, ведущим видом деятельности является учебная, а ребёнок старшего дошкольного возраста находится на переходной ступени, где ведущим видом является игровая деятельность, в частности, коммуникативные игры, которые направлены на формирование и развитие навыков общения у дошкольников.

Игры без всякого преувеличения можно назвать своего рода «витаминами» душевного благополучия детей. Под яркой и привлекательной формой скрывается масса педагогических возможностей.

Сейчас я вас познакомлю с играми, которые помогают развивать речь и коммуникацию.

 **Помоги девочкам, «Симе и Соне»**

**Цель:** Упражнять детей в подборе слов на заданный звук, умение делить слова на слоги.

**Игровые правила:**

1. Подобрать слова со звуком [С - Сь)

2. Слова в названиях, которых один, два, три слога

**Ход игры:**

Пожалуйста, помогите девочкам взять свои сумки. На сумках картинки (сок, гусь, колбаса, свечи, сито). Ребенок берёт называет картинку и определяет какой в этом слове звук твердый или мягкий.

**Телеграф**

*(Вариант игры деление слов на слоги)*

**Цель**.   Обучение слоговому анализу слов.

**Описание**   **игры**.   Педагог говорит: «Дети,    сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы будете по очереди их передавать по телеграфу в другой город». Первые слова педагог произносит по слогам сам и сопровождает их хлопками. Сначала детям дают двусложные слова, подбирая их по степени трудности (папа, мама, окно, кровать). Затем постепенно вводят трехсложные и односложные слова (ма-ши-на, стол, дверь). Только после такой предварительной работы 'можно дать детям самостоятельно придумывать слова, которые надо передавать по телеграфу.

***Угадай слово***

*(Вариант деление на слоги)*

**Цель**.   Составление слов с определенным количеством слогов.

**Описание** **игры**. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас мы будем с вами отгадывать слова. Я вам не назову их, а только передам по телеграфу — постучу, а вы должны подумать и сказать, какие это могут быть слова». Если же дети затрудняются назвать слово, педагог снова отстукивает слово и произносит его первый слог. Игра повторяется, но теперь педагог вызывает одного ребенка. Вызванный должен угадать слово, которое ему отстучат, назвать   его и отстучать.   Когда дети усвоят игру, ведущим можно выбрать    кого-нибудь из детей.

**Цель игр на активизацию словаря, автоматизация звуков.**

**Кто больше слов придумает?**

**Цель**. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование**. Мяч, фанты.

**Описание** **игры**. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук.

Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.

**Кто больше?**

*Вариант*

Зрительное внимание и слуховое восприятия

**Цель**. Нахождение звука в названиях предметов по картине.

**Оборудование**. Сюжетная картина, на которой изображены предметы с определенным звуком.

**Описание** **игры**. Педагог показывает детям картину, например «Огород». После рассматривания картины педагог предлагает рассказать, что собирают пионеры на огороде. Затем перед детьми ставится задача сказать, в названии каких предметов имеется звук **р** (звук **с**). За каждое слово дается картонный кружок. Выигрывает тот, у кого больше кружков.

**Поймай рыбку**

*Вариант*

**Цель**. Активизация словарного запаса, автоматизация отдельных звуков.

**Оборудование**. Металлические скрепки, небольшие предметные картинки (изображенный предмет вырезан по контуру), коробка и удочка с магнитом из игры «Поймай рыбку». Скрепки прикрепляются к предметным картинкам.

**Описание** **игры**. Дети по очереди вылавливают удочкой различные предметы. Называют их. Определяют наличие или отсутствие в названии необходимого звука (например, **р**), его место в слове (в начале, конце, середине слова). За правильный ответ ребенок получает очко. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

**Кто внимательнее?**

*Вариант*

**Цель**. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование**. Картинки на определенный   звук.

**Описание** **игры**. Дети сидят за столами. Педагог говорит: «Сейчас я покажу картинки и назову их, а вы послушайте и отгадайте, какой звук встречается во всех произнесенных мною словах. Кто угадает, тот поднимет руку». Затем педагог показывает и называет картинки, которые начинаются, например, со звука **с**: санки, стакан, сумка, слон, скамейка. Дети говорят: **с**. Педагог: «Правильно, все эти слова начинались со звука **с**. Назовите мне их». Дети вспоминают и называют их. А потом они сами должны придумать слова с этим звуком.

Игру можно усложнить.

**Будь внимателен**

*Вариант*

**Цель**. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

**Оборудование**. Различные игрушки и предметы: слон, кукла, мишка, лиса, тамбурин, курица, автобус и т. д.

**Описание** **игры**. Обращаясь к детям, педагог говорит: «Я буду называть игрушки. Как только вы услышите первое слово, в котором есть, например, звук **с**, вы должны поднять руку». Затем он вызывает ребенка и называет ему предметы, а остальные дети следят, правильно ли он выполняет задание, и если нет, то поправляют его. Для игры берутся предметы, в названии которых звук **с** встречается в начале, середине и конце слова. Если ребенок ошибается, то он должен сам придумать слово со звуком **с**. В процессе игры педагог меняет порядок называния предметов, чтобы дети не пользовались механическим запоминанием слов (аналогичную игру можно повторить и с другими звуками).

У детей с фонетико-фонематическим недоразвитием речи нарушен фонематический слух, то есть процессы восприятия, анализа и синтеза фонем (звуков). От этого страдает и звукопроизношение, что чаще всего проявляется в заменах одного звука другим, например звука [С] на [Ш] (произносит сапка, вместо шапка) либо в смешении звуков, когда одно слово ребенок произносит то правильно, то неправильно (то шамолет, то самолет).

Но проблема не только в нарушении звукопроизношения, в дальнейшем нарушение фонематического слуха может привести к трудностям усвоения письма, и чтения.

**Найди место для своей картинки**

**Цель**. Активизация словаря, дифференциация разных звуков.

**Оборудование**. Картинки, в названии которых, например, есть звуки **ш** и **с**.

**Описание** **игры**. Дети сидят нам ковре. Педагог показывает им картинки, где изображена змея и ветер. Педагог говорит: Змея поет песенку звука Ш Ш Ш. Эту картинку я кладу с левой стороны стола».

Затем показывает им картинку, где изображен ветерок, и его песенка С С С. «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 **ш** или **с**. Если услышите звук **ш**, то картинку надо подарить змее слева, а если услышите песенку ветерка со звуком С, 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 **ж** стоит в конце слова или перед глухим согласным.

**Звенит — жужжит**

*Вариант*

**Цель**. Дифференциация звуков **з—ж**.

**Описание** **игры**. Выбирается водящий. Он выходит из комнаты. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук **з** или **ж**. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребенку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук  **з**,  то он  говорит:   «Звенит»,   если   слышит  звук **ж**, то говорит: «Жужжит». Оцениваются   и ответы водящего, и придуманные детьми слова.

**Игры на развитие фонематеского слуха и внимания**

 **«Где звучит»**

**Цель:** развитие слухового внимания, различения направления звука.
Ребенок с закрытыми глазами пытается поймать участников игры. Участники звенят в колокольчик/хлопают в ладоши. Можно упростить задачу, и не позволять участникам передвигаться, а только стоять на месте и издавать звук.

 **«Глухой телефон»**

**Цель:** развитие фонематического слуха, восприятия, внимания.
Помните эту старую игру еще из детства. Для детей с ФФНР она актуальна всегда. Прошепчите на ушко ребенку любое слово/словосочетание и попросите повторить. Такая форма игры заставляет ребенка максимально сосредотачивать слух. Начинать игру лучше вдвоем с ребенком и добиваться максимально точного повторения, а позже играть можно группой, чтобы повеселиться над необычными ответами. Кроме слов можно просить повторить ряды слогов, например СА-са-сы, ра-ру-ра и т.п. Внимание! Не давайте ребенку слоги и слова, со звуками, которые ребенок еще не произносит!

**Игры из серии «запомни слова».**

Цель: развитие фонематического слуха, восприятия, памяти.

**«Попугайчики»**

***Вариант***

***+***

Предлагаем ребенку послушать цепочку слов и повторить их.

**Цель игры**: запомнить как можно больше слов подряд. Ошибся – игра окончена. На первых этапах, возможно играть с опорой на картинки. Картинки после демонстрации закрываем. Но позже нужно исключать картинный материал и делать упор на слуховую память.

Пример: стол, зонт, суп. Стол, зонт, суп, нос. Стол, зонт, суп, нос, стул. И т.п.

Слова могут быть случайными или одной семантической группы (животные, фрукты, игрушки).

Не забываем об игровом сюжете. Запоминать можно покупки для магазина, шифры для шпионов. Можно запомнить ряд слов у мамы добежать в соседнюю комнату и повторить их папе, у него же получить новое слово и вернуться к маме. Фантазируйте.

Еще лучше играть в группе. Тогда каждый участник повторяет слово за предыдущим и называет свое новое слово. Так игра идет по кругу пока на ком-то не прервется. Начинаем заново.

Также можно повторить ряд слов, пропустив одно или заменив на другое. Ребенку нужно будет найти ошибку.

**Игра «Поймай ошибку»**

***Вариант***

**Цель:** развитие фонематического слуха, восприятия, внимания. Взрослый произносит ряды слогов «та-та-да», «ка-ка-га» и др. Ребенок должен хлопнуть, если услышит другой слог.

 Играя в игры по формированию фонематического восприятия, слуха, автоматизации и дифференциации звуков, ребенок правильно воспринимает и воспроизводит услышанную речь. Таким образом, игры помогают в коммуникации и социализации детей в обществе.

.