

Консультация для родителей «Развитие связной речи посредством дидактических игр»

Связная речь представляет собой наиболее сложную форму речевой деятельности. Она носит характер последовательного систематического **развернутого изложения**. **Связная речь** требует от говорящего широкого охвата действительности, подробного её восприятия, что возможно только при достаточно высоком умственном и речевом **развитии**. При пересказе дети с общим **недоразвитием речи** ошибаются в передаче логической последовательности событий, пропускают отдельные звенья, «*теряют*» действующих лиц.

Обучение через игру – интересное и увлекательное занятие для детей, способствующее постепенному переносу интереса и увлеченности с игровой деятельности на учебную. В работе с детьми дошкольного возраста используются различные **дидактические игры для развития связной речи**.

Дидактическая игра является одной из форм обучения детей, служит составной частью **непосредственной** образовательной деятельности. Она помогает усвоению, закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности. В **дидактических играх** (игры с **дидактическими игрушками** и **дидактическим материалом**, словесные, сюжетно-**дидактические**, настольно-печатные) дети учатся также согласовывать действия, подчиняться правилам игры, регулировать свои желания в зависимости от общей цели и самая главная задача-**развитие связной речи**. В **дидактической** игре формируется умение подчиниться правилам, т. к. от точности соблюдения правил зависит успех игры. В результате игры оказывают влияние на формирование произвольного поведения, организованности. В старшем же дошкольном возрасте, когда у детей начинает формироваться словесно-логическое мышление, необходимо больше использовать словесные игры именно с целью **развития** самостоятельности мышления, формирования мыслительной деятельности. **Дидактическая игра** – могущественный рычаг коррекции умственного **развития** ребенка с нарушением **речи**. Играя, дети решают **дидактическую** задачу в занимательной форме. Благодаря активной форме участия в играх достигается более высокий уровень запоминания событий, имевших место в игре. **Дидактическая игра** всегда предполагает принятие решения - как поступить, что сказать, как выиграть? В **дидактической** игре все равны - она посильна даже слабым. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность детям устанавливать причинно-следственные **связи**, самостоятельность мышления, преодолеть стеснительность, неуверенность в себе, что благотворно сказывается на результатах обучения детей с общим **недоразвитием речи** деятельность

Комплекс **дидактических игр на развитие связной речи**, в которые можно играть дома.

Игра «*Хлопуша*»

Упражнение направлено на **развитие** умения систематизировать слова по определенному признаку.

Родитель: «Скажи, какие инструменты ты знаешь? Сейчас я буду называть слова, если среди них ты услышишь слово, обозначающее инструмент, то хлопни в ладоши».

Слова для предъявления – молоток, стол, грабли, окно, туча, ножницы, топор, слива, молоток, пила.

Родитель: «Сейчас я буду называть слова, если услышишь слово, относящееся к наземному транспорту, хлопни один раз, если к воздушному - два раза». (Слова для предъявления: автобус, самолет, трамвай, вертолет, поезд, метро.)

Игра «*Что без чего не бывает*»

Родитель: "Сейчас я прочитаю тебе ряд слов. Из этих слов ты должен будешь выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т. е. то, без чего этот предмет не может быть. Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Тебе нужно найти самые главные слова. Например, сад. Как ты думаешь, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т. е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?. Без садовника. собаки. забора. земли?. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Важно, чтобы ребенок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Город (*автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед*)

Игра (*карты, игроки, штрафы, наказания, правила*)

Больница (*таблетки, врач, халат, больной, тихий час*)

Автомобиль (*колеса, шины, руль, кабина, кузов, тормоза*)

Лес (*деревья, трава, кусты, животные, пеньки*)

Космос (*звезды, безвоздушное пространство, солнце, космический корабль*).

Игра "Третий лишний"

Родитель говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

- дождь, снег, река;
- врач, сосед, шофер;
- туча, солнце, планета;
- мороз, вьюга, январь;
- камень, глина, стекло;
- дверь, ковер, окно;
- море, река, бассейн.

Эти упражнения позволяют целенаправленно искать решения, активизировать мышление, создают определенный уровень абстрагирования.

Игра «*Перепутались слова*»

Для этой игры так же возможно использование персонажа. **Родитель** составляет предложения, но так что бы слова в них были перепутаны. Из предложенных слов нужно попробовать составить предложение так чтобы, заблудившиеся слова вернулись на место, и сделать это по возможности быстро.

- 1) Пойдем в мы воскресенье поход. (*В воскресенье мы пойдем в поход*).
- 2) Играют кидая дети мяч в другу его друг. (*Дети играют в мяч, кидая его друг другу*).
- 3) Максим утром дома из рано вышел. (*Максим вышел из дома рано утром*).
- 4) Библиотеке интересных в взять книг можно много. (*В библиотеке можно взять много интересных книг*).
- 5) Клоуны и завтра в обезьяны приезжают цирк. (*Завтра в цирк приезжают обезьяны и клоуны*).

Игра "Раздели на группы".

Родитель: "Как ты думаешь, на какие группы можно разделить эти слова? (*Саша, Коля, Лена, Оля, Игорь, Наташа*). Какие группы можно составить из этих слов: голубь, воробей, щука синица, сом, снегирь, окунь".

Игра «Узнай предмет»

Цель: узнавание предметов по заданным признакам.

Родитель:

- Назови предмет, про который можно сказать:

желтый, продолговатый (овальный, кислый;

продолговатый, зеленый, твердый, съедобный.

- Какой предмет обладает следующими признаками:

пушистый, ходит, мяукает;

гладкое, стеклянное, в него смотрятся, оно отражает.

- Кто или что может быть:

высоким или низким;

холодным или горячим;

твердым или жидким;

узким или широким.

Игра "Подбери слова"

Задания **развивают** у ребенка способность выделять родовые и видовые понятия, формируют индуктивное речевое мышление.

Родитель: "Подбери как можно больше слов, которые можно отнести к группе перелетные птицы (*домашние животные, рыбы, цветы, времена года, инструменты и т. д.*)".

2) Другой вариант этого же задания: "Выбери из всех предметов в комнате игрушки, посуду, мебель, (*в книге*) насекомых, птиц, рыб и т. д.»

Игра «Мяч-слово»

Родитель: «Я буду называть одно слово, а ты будешь подбирать к нему нужные слова». Например, мама называет «шьем», бросает ребенку мяч, а он называет «платье» и возвращает мяч обратно, мама говорит «поем», ребенок должен сказать «песню». Можно меняться местами. Варианты: покупаем, печем, лепим, стираем, прибаваем, катаем, строим.

Игра «Отгадай предмет по его частям»

Эта игра хороша тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в школу, на экскурсии, на прогулке и т. п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.