

Использование настольно-печатных игр для формирования лексико-грамматического строения речи у детей с ТНР

Сегодня мы погрузимся в мир увлекательных настольно-печатных игр и узнаем, как они могут стать эффективным инструментом в работе с дошкольниками, имеющими тяжелые нарушения речи (ТНР).



Цель мастер-класса:

Познакомить участников мастер-класса с опытом работы по развитию лексико-грамматического строя речи у дошкольников с ТНР

Применение настольно-печатных игр в качестве эффективного инструмента обучения



Задачи мастер-класса

1 Познакомиться

с различными
типами настольно-
печатных игр

2

Продемонстрировать

практические приемы
использования игр в
работе с детьми с ТНР

3

Обсудить

принципы подбора и
организации игр

4

Поделиться

опытом и ответить на
ваши вопросы



Теоретическая основа

Сложный процесс

Развитие лексико-грамматического строя речи – это сложный и многогранный процесс.



Эффективные методы

Необходимо использовать разнообразные методы и приемы, которые будут не только эффективными, но и интересными для детей.

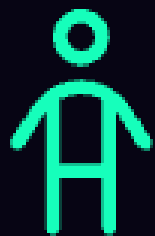


Основные принципы методики



Игровой характер

Обучение должно быть интересным.



Доступность

Игры должны соответствовать возрасту и индивидуальным возможностям детей.



Наглядность

Игры должны быть яркими, с понятными картинками.



Постепенность

Задания должны усложняться постепенно от простого к сложному.

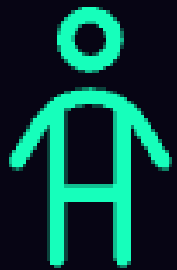


Основные принципы методики



Системность

Игры должны использоваться регулярно и целенаправленно.



Индивидуальный подход

Учёт особенностей каждого ребенка, и подбор игр, которые будут соответствовать его потребностям



Активность

Дети должны активно участвовать в игре, высказываться, комментировать, выполнять задания.



Положительный эмоциональный фон

Обучение должно проходить в атмосфере доброжелательности и поддержки.



Примеры настольных игр

и задачи, которые они решают

1

РАСШИРЕНИЕ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА

Задача: Пополнять словарный запас ребёнка словами, обозначающими предметы, их признаки и действия; использовать в речи синонимы, существительные с обобщающими значениями. Вводить в словарь детей антонимы, многозначные слова.

- Лото «Свойства предметов»
- "Кто что делает?"
- «Животные севера и юга»
- «Назови слово: Животный мир»
- «Слова наоборот»



НАСТОЛЬНО - ПЕЧАТНАЯ ИГРА

«НАЗОВИ СЛОВО: ЖИВОТНЫЙ МИР»



Примеры настольных игр

и задачи, которые они решают

ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

2

Задачи: включают работу по трем направлениям.

1. Морфология (помощь детям в освоении изменения слов по родам, числам, лицам).
2. Словообразование (учить правильно образовывать новые слова).

- Меморина «Один-много»
- Меморина «Большой-маленький»
- «Жадина» - (мой, моя, моё)
- «Кто где живёт?»
- «Чья мама?»

3

Задача:

3. Синтаксис (обучение правильному согласованию слов в словосочетании, в предложении; использованию в речи сложных предложений разных видов.

- «Фразовый конструктор с сюжетными картинками»
- «Фанты»
- «Кто я?»

НАСТОЛЬНО - ПЕЧАТНАЯ ИГРА

«КТО ЕСТЬ КТО?»

Кто есть кто? - игра для детей старше 5-и лет. Главное правило - быстро угадать, во что или в кого вы превратились.

В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. В комплекте: 70 карт, 4 специальных обруча. Подготовка к игре: Перед началом игры игроки выбирают ведущего, который раздает каждому игроку по одному обручу. Игроки надевают обруч, ведущий из колоды с картами раздает каждому игроку по одной карте, рубашкой вниз. Игроки должны, не подглядывая карты, разместить их на обруче. Все, кроме самого игрока, видят, что у него на лбу. е

Начало игры: Цель игроков понять, кем они являются! Для этого у вас есть один способ - задавать остальным игрокам вопросы, предполагающие ответ да или нет. Для этого отведена всего 1 минута. Количество вопросов за отведенное время неограниченно. Если Вы догадываетесь, кем являетесь, вы говорите, к примеру: "Я яблоко", снимаете карточку с обруча и смотрите. Если Вам удалось разгадать правильный ответ, Вам начисляется количество баллов указанное на карточке, и карточка остается у Вас. Если же ваше время закончилось, вы просто оставляете карту в разрезе короны и ждете следующего своего хода, чтобы задавать вопросы. По окончании времени ход переходит следующему игроку.

В случае если разгадывание карточки сильно затянулось, Вы можете сказать "Сдаюсь, хочу поменять!" и, посмотрев, кем же Вы все-таки были, поменять свою карточку.

Неразгаданная карточка выходит с этой игры и не приносит никаких очков.

Конец игры: Игрок, у которого по окончании времени набралось наибольшее количество очков, становится победителем!



ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

АЛГОРИТМ

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ «КТО ЕСТЬ КТО?» ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ТЕМ

1. Подготовка:

- * Выбор лексической темы: Определить лексическую тему, которую необходимо освоить (например, "Фрукты").
- * Подбор карт: Подготовить набор карт с изображениями фруктов, соответствующих изучаемой теме.
- * Подготовка вопросов: Подготовить список простых и конкретных вопросов, которые помогут детям угадать, что изображено на карте (например, "Я красный?", "Я расту на дереве?", "Меня можно есть?"). В вопросы обязательно слова, обозначающие признаки предмета и действия.

2. Проведение игры:

- * Объяснение правил: Объяснить детям правила игры, используя простые и понятные слова.
- * Распределение ролей: Выбрать ведущего, который будет следить за ходом игры и помогать детям.
- * Раздача карт: Раздать детям карты, которые они должны разместить на лбу, не подглядывая.
- * Задавание вопросов: Дети по очереди задают вопросы, предполагающие ответ "да" или "нет".
- * Угадывание: Если ребенок уверен, что знает, что изображено на его карте, он называет это слово.
- * Подтверждение: Ведущий подтверждает правильность ответа и поощряет ребенка.
- * Смена карт: Если ребенок не может угадать, он может "сдаться" и поменять карту.

3. После игры:

- * Обсуждение: Обсудить с детьми, какие слова они узнали, какие вопросы им помогли угадать, что было сложно.
- * Закрепление: Закрепить изученные слова с помощью других игр, предложить игру для самостоятельной деятельности.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Подготовить список простых и конкретных вопросов, которые помогут детям угадать, что изображено на карте

ТРАНСПОРТ

ОВОЩИ

ОДЕЖДА

Заключение

Настольно – печатные игры

1 Эффективный инструмент обучения.

2 Разнообразие

Используйте различные типы игр.

3 Индивидуальный подход

Учитывайте особенности каждого ребенка.



**Спасибо за внимание
и
активное участие!**
