ФИО и город проживания - Скитневская Любовь Юрьевна, г. Новокузнецк

Должность - воспитатель

Полное название учреждения - МБ ДОУ "Детский сад № 91"

Название материала – «Подвижные игры как средство развития лексико-грамматической стороны речи детей старшего дошкольного возраста»

**Подвижные игры как средство развития лексико-грамматической стороны речи детей старшего дошкольного возраста**

Подвижная игра, как и любая дидактическая, направлена на достижение определённых целей воспитания и обучения. Подвижные игры с логопедической направленностью можно использовать как часть занятия, качестве физкультминутки и как самостоятельную игру. Они тоже обязательно выдерживаются в рамках изучаемой лексической темы. Именно в играх и игровых заданиях наиболее успешно раскрывается эмоциональное отношение ребенка к значению слова.

Спецификой работы в группах для воспитанников с нарушениями речи является развитие речи во всех видах деятельности. Начиная с младшей группы, она подразумевает решение одной из основных задач – вызвать у детей желание говорить, подтолкнуть их к речевым контактам. Педагог должен стремиться к побуждению у детей подражательной речевой деятельности, расширению объема понимания речи и словарного запаса. Это достигается путем проговаривания вместе с педагогом потешек, стихотворений, словесного сопровождения подвижных игр.

Неоценима роль подвижных упражнений и для развития мелкой моторики, быстроты реакции, координации движений, внимания, памяти, восприятия, формирования представлений об окружающем мире, координации деятельности слухового и зрительного анализаторов. Вследствие всех вышеназванных факторов подвижные игры и упражнения способствуют ускорению развития речи, что особенно ценно для детей с нарушениями в развитии речи.

Подвижная игра с выраженным эмоциональным характером – одно из самых любимых занятий дошкольников. И если она правильно подобрана педагогом с учетом возможностей детей (как физических, так и речевых), с пониманием задач каждого этапа коррекционного процесса при правильном, умелом руководстве со стороны взрослого, то окажет неоценимую помощь в работе с детьми.

Подвижные игры, используемые в работе с детьми логопедических групп, можно разделить на три условные категории:

-способствующие развитию фонематического восприятия;

-направленные на формирование лексико-грамматической стороны речи;

-для активизации словарного запаса.

Проводя подвижную игру, нужно стремиться к тому, чтобы дошкольники достигали игровую цель. Это возможно только при хорошем усвоении детьми программного материала на занятиях. Именно в условиях игры появляется возможность обеспечить количество повторений на разном материале.

Один из важных моментов успешности обучения в ходе подвижных игр – заинтересованность в них самих детей, поэтому все они должны проводиться живо, эмоционально, непринуждённо. При выборе игры необходимо учитывать лексическую тему, которую дошкольники изучают в данный период. Подвижные игры, объединённые с дидактическими задачами обучения, развивают речевую активность детей, способствуют повышению результативности работы.

Объяснение игр требует от педагога серьезной подготовки, эмоциональной выразительности, умение пробудить у детей интерес к игре. Прежде чем педагог предложит игру, он должен заблаговременно познакомить детей с ее элементами, поупражнять в тех движениях, которые им трудны.

Перед детьми ставится игровая цель, определяются игровые правила и сигналы. Важно раскрыть последовательность игровых действий, указать местоположение играющих и атрибутов. Объясняя игру, педагог не должен отвлекаться, делая замечания детям. С помощью вопросов проверяет, все ли дети поняли игру. В младшей группе игра объясняется поэтапно, т. е. в процессе игры, в старшей – перед началом игровых действий.

Сам педагог принимает активное участие в игре, помогая, подбадривая, отмечая малейшие успехи тех, кто с трудом или частично справляется с заданием. Необходимо проявить терпимость к детям, которые не могут или не понимают и в связи с этим неправильно выполняют задания взрослого. Каждый ребенок должен участвовать в игре, выполняя посильные для него игровые действия, по возможности стараясь подражать ведущему и товарищам, выполнять действия вместе с педагогом. Важно, чтобы у детей появилась уверенность в своих силах.

Игры могут сокращаться, дополняться по усмотрению педагога в зависимости от коррекционных задач.

Популярные и любимые детьми подвижные игры без литера­турного текста можно и нужно использовать в работе по лекси­ческим темам. Например, игра **«Пятнашки»:** играющие выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пят­нашкой.

**Вариант речевой игры «Пятнашки»**: дети встают в круг, педа­гог говорит: «Слетелись на заснеженную полянку разные зимую­щие птицы. Стали знакомиться друг с другом».

— Я — сорока, а ты кто? — обращается он к рядом стоящему  
ребенку.

Дети подхватывают и по очереди называют себя: «Я — галка, а ты кто?» — «Я — снегирь, а ты кто?» И т.д. (Синица, дятел, воро­бей, голубь, клест, свиристель...)

Педагог продолжает:

— Познакомились птицы и решили в «Пятнашки» поиграть...  
Далее используется первоначальный вариант игры.

*Усложнения:*

**«Пятнашки с именем».** Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал себя, например: «Я — сорока», «Я — галка» и т.д.

**«Пятнашки - ноги от земли».** Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-либо предмет. А впоследствии еще и будет сообщать: «Сорока на ветке», «Галка на заборе», «Воро­бей на перилах», «Голубь на крыше», «Синица на трубе».

**«Пятнашки с домом».** По краям площадки рисуются два круга, это гнезда. Преследуемый может спастись от пятнашки в гнезде, так как в границах круга пятнать нельзя. А впоследствии будет хвастливо заявлять: «Сорока в гнезде», «Ворона в гнезде», «Голубь в гнезде» и т.д.

**«Пятнашки с друзьями».** Пятнашка не может запятнать того игрока, который в минуту опасности возьмется за руки с другим играющим. Впоследствии они могут сообщать: «Сорока с воро­ной», «Голубь с галкой» и т.д.

**Что ты делаешь?**(народная игра)

Цель: активизировать употребление глаголов и глагольных форм, обозначающих профессиональные действия.

Организация

Игра проводится на улице. Ведущий назначает каждому играющему, сидящему в кружке, работу: обед варить, печь хлеб, жать овес, ремонтировать автомобиль, шить, вязать и т. д.

Каждый участник выкапывает себе ямку, садится около нее, берет палочку и вертит ею в ямке. Ведущий в середине круга тоже вертит палочкой в ямке, задает всем какую-нибудь общую работу, например, говорит: «Пеките хлеб» или «Пойте песню», - и все начинают вертеть палочками в ямке и громко повторять заданную работу: «Хлеб пеку, хлеб пеку» и т. д. В это время ведущий неожиданно обращается с вопросом к кому-нибудь: «Что ты делаешь?» Спрошенный должен немедленно назвать назначенную ему работу, например: «Овес жну». Если же ошибается и назовет общую работу (хлеб пеку) или замнется, то меняется местами с ведущим.

**Король**(народная игра)

Цель:соотносить выразительное движение и производное слово, обозначающее профессию.

Организация

Кто-то из играющих по желанию становится королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него.

Сговорившись, подходят и говорят:

* Здравствуй, Король!
* Здравствуйте! -отвечает он.
* Нужны вам работники?
* Нужны.
* Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий (пильщика, лесоруба, пахаря, землекопа, швею, повара, прачку и т. д.) Король должен отгадать работу каждого из ребят, и если сразу назовет все верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит детей, и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работ. Но если Король назовет изображаемую работу неверно, то называет ее во второй, в третий раз и т. д., пока наконец не угадает. Ловить работников Король может только тогда, когда они еще не добежали до назначенного места. Если он не поймает никого, то опять остается Королем на следующую игру.

Смысл игры заключается в том, чтобы выбрать такую работу, которую трудно было бы угадать, а через это заставить Короля подольше исполнять свою роль.

**Как тебя зовут?**(народная игра)

Цель:активизировать производные наименования и их формы; соотносить производный глагол и движение.

Организация

Участники игры садятся кружком на стулья. Водящий дает каждому какое-нибудь смешное имя(либо дети выбирают имя сами): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (пузырек, метла и пр.). отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

Водящий подходит к тому, кого он назвал Метлой, и важно предупреждает: «Кто ошибется, Тот попадется! Кто засмеется, Тому плохо придется!»

После этого он спрашивает:

* Кто ты?
* Метла.

Вожак показывает на волосы играющего и спрашивает:

* А это что у тебя?
* - Метла.
* А что ты ел сегодня?
* Метлу!

- А это у тебя что (вожак показывает на руки)

- Мётлы.

А на чем ты ездишь по городу??

- На метле.

- А чем ты пишешь в своей тетради?

- Метлой.

И так до тех пор, пока может придумать новый вопрос.

Если тот, кого спрашивает вожак, ошибется или не выдержит и засмеется, то он отдает фант и выходит из игры, а вожак переходит к следующему игроку.

После того как вожак поговорит со всеми играющими, начинают разыгрывать фанты, задавая шуточные задания.