

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Использование дидактических игр для повышения речевого
уровня у детей старшего дошкольного возраста с общим
недоразвитием речи
(старшая группа 5-6 лет)»

Выполнила: Милькова Л.Н.

ст. Полтавская, 2021 г.

Пояснительная записка

Актуальность представленной разработки характеризуется значительным увеличением речевых расстройств у детей дошкольного возраста. Так как мы говорим о детях, то и коррекционная работа при недоразвитии речи должна строиться на основе игровой деятельности. Игра на занятиях и в режимных моментах необходима для снижения психических и физических нагрузок. Во избежание повышенной утомляемости детей, воспитатели проводят занятия в игровой форме, т.е. играя - обучают. Во все занятия и режимных моментов включаются дидактические игры по развитию речи, занимательные упражнения, фонетические, лексические, грамматические и подвижные игры.

Особое внимание уделяется дидактической игре, так как она имеет большое значение для воспитания. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Игра развивает язык, а язык организует игру. Главное назначение игр – развитие ребёнка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, выход ребёнка на творческое, экспериментальное поведение. Благодаря использованию дидактических игр процесс обучения проходит в доступной и привлекательной для детей дошкольного возраста игровой форме.

Дидактическая игра развивает речь детей: пополняет и активизирует словарь, формирует правильное звукопроизношение, развивает связную речь, умение правильно выражать свои мысли. Главное место в игре отводится работе со звуком, буквой, предложением. Опыт показывает, что необходимо достаточно времени уделять звуковому восприятию слова, формируя фонетический и речевой слух ребёнка. У многих детей есть дефекты произношения. Наличие даже слабовыраженных дефектов в фонематическом развитии создаёт серьёзные препятствия для успешного усвоения ребёнком программного материала по чтению и письму, так как оказываются недостаточно сформированными практически все обобщения о звуковом составе слова.

Совершенствуя речевой аппарат, игры и занятия начинаются с артикуляционных упражнений, проговаривания всевозможных скороговорок, частогоговорок, рифмованных строчек.

Основная цель методической работы заключается в том, чтобы повысить речевой уровень детей с недоразвитием речи с помощью дидактической игры.

Использование дидактических игр способствует решению следующих задач:

- побуждать детей к общению друг с другом и комментированию своих действий;

- способствовать закреплению навыков пользования инициативной речью;
- формировать фонематическое восприятие;
- обогащение лексической стороны речи;
- развивать фонематическое восприятие.

Контингент:

общеобразовательная группа, дети 5-6 лет, логопедическая группа для детей с речевыми нарушениями, развития речи ребёнка в домашних условиях.

Формы работы:

- систематическое проведение занятий с детьми воспитателем по программе;
- консультации логопеда и семинары-практикумы;
- внедрение элементов обучения грамоте с использованием динамических пауз с речевым материалом, попевок гласных звуков, звукоподражаний. Речевых игр в занятиях узких специалистов;
- создание условий для самостоятельной деятельности детей вне занятий: игры, развивающие фонематические представления (настольно – печатные, компьютеры), логоконструкторы, перфокарты.

Принципы построения методической разработки:

1. Доступность.
2. Стимулирование познавательных процессов.
3. Последовательность и системность.
4. Познание через игровую деятельность.
5. Взаимодействие с семьёй.

Ожидаемый результат:

Дети с общим недоразвитием речи после коррекционной работы должны самостоятельно употреблять в речи сложные предложения; при пересказе пользоваться прямой и косвенной речью; самостоятельно составлять рассказы по образцу по схеме, по сюжетной картине, по набору картинок; сочинять концовки к сказкам, пересказывать события из личного опыта, по сюжетной картине, по набору картинок; пересказывать небольшие литературные произведения, отгадывать загадки; определять место звука в слове; подбирать к существительным несколько прилагательных; к данным словам - антонимы.

Этапы проведения дидактических игр для речевого развития детей с недоразвитием речи в старшей группе.

Для решения задач были разработаны и подобраны ряд дидактических игр, которые проводились в три этапа.

1 этап - подготовительный

Цель работы данного этапа заключалась в формировании и развитии фонематического восприятия. Систематичность обеспечивается ежедневным проведением разнообразных игр: на прогулке, перед завтраком, второй

половине дня, а также на занятиях, построенных в игровой форме. Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более четкой, правильной, выразительной.

2 этап - развивающий.

Цель 2-го этапа: повысить речевую активность и произвольность внимания, т.е. развивать навыки звукового анализа.

3 этап - закрепляющий

Третий этап работы состоял непосредственно из проведения дидактических игр, которые помогли закрепить полученные знания и навыки детей.

Подготовительный этап

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

1. «Японская печатная машинка»

Игра направлена на воспроизведение ритмического рисунка (ритма) при отхлопывании, отстукивании или подаче звука на любом инструменте (бубен, погремушка, ксилофон).

2. «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

3. «Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим,

значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

4. «Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, чтобы изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:

Баман	ваван	альбом	альпом
Паман	даван	айбом	альмом
Банан	баван	аньбом	альном
Банам	ванан	авьбом	аблем
Витамин	витанин	клетка	къекта
Митанин	митавин	кьетка	кветка
Фитамин	фитавин	клетта	тлекта

Игры на совершенствование звукового анализа слова.

1. Подумай, не торопись.

Цель: развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям несколько заданий на сообразительность и одновременно проверяет, как они научились слышать и выделять определенные звуки в словах.

Подбери слово, которое начинается на последний звук слова *стол*. (ласточка, лавка...).

Вспомни название птицы, в котором был бы последний звук слова *сыр* (воробей, ворона...).

Подбери слово, чтобы первый звук был **к**, а последний – **ш** (карандаш, камыш...).

Какое получится слово, если к **но-** прибавить один звук? (нож, нос...).

Составь такое предложение, в котором все слова начинались бы со звука **м** (мама мыла Машу).

Придумай собаке кличку, чтобы второй звук был **у**, а последний **к** (Шустрик, Кузнечик...).

Найди в комнате предметы, в названии которых второй звук **у** (бумага, дудочка, лук...).

2. Придумаем сказку про слова.

Цель: закреплять произношение разных звуков.

Ход игры: Воспитатель, предложив детям придумать сказки про слова и звуки, зачитывает им для примера сказки, сочиненные другими детьми. Например: «Жили-были два котенка и мама-кошка. Одного котенка звали именем, в котором были звуки **м** и **р**. Как его звали? (Мур, Мурзик...) хорошо, пусть будет Мур, а у другого в кличке был звук **п**. правильно Пух. Пошли они на рыбалку, поймали рыбу, в названии ее есть звук **с**. Да, это был сом. Пошли домой. Встретили зверька, название его короткое, со звуком **ж**. это был еж. Поздоровались с ним, пошли дальше. Много еще они увидели интересного, а когда пришли домой, мама-кошка обрадовалась рыбке. Пуху подарила игрушку в названии которой есть звук **м** (машина), а Муру то, что имеет в названии звук **м** и **к**. Правильно, мышку. Мур и Пух были рады и весело играли».

Другой пример: «Жил-был портной. У него был стол и стул. Стол волшебный: он мог говорить. На стол клали очень много тяжелого. Когда портной ушел, стол говорит стулу: «Давай обменяемся звуками, чтобы ты стал столом, а я стулом, чтобы я отдохнул, а ты поработал, потому что на тебя портной тяжести не кладет, а на мне утюги ночью оставляет». Они обменялись. Стол отдал ему звук **о**, стул отдал звук **у**. Стол стал стулом, а стул – столом»

Сказки, которые придумывают дети, педагог записывает и затем читает им. В часы игр и на прогулке воспитатель может повторить это упражнение с некоторыми детьми группы.

Развивающий этап

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

1. «Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так	моток-каток-поток
Ток-тук-так	батон-бутон-бетон
Бык-бак-бок	будка-дудка-утка
Дам-дом-дым	натка-ватка-ветка
Ком-дом-гном	клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

2. «Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венюк-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка

Каток-дом-моток-поток

3. «Поймай звук»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит). Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж
– Х – Ы – А

4. Лото «Назови картинку и найди гласный звук»

Цель: научить детей находить заданный звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре в каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно ведущий разрешает закрыть ее фишкой, выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

Этот же набор лото применяется для узнавания в слове согласных звуков. Игра проводится так же: ведущий называет изолированный согласный звук (в словах-названиях картинок из данного лото можно выделить звуки: Р, К, К, Л, Л, М, Щ, С, С, Т, Б, Н, Ж, Д, Ш, П, Б), а дети должны назвать нужную картинку.

5. «Кто найдёт двадцать предметов, названия которых содержат звук С»

Цель: закрепление умения выделять заданный звук в слове по представлению, развитие зрительного внимания, обучение счету.

Описание игры. Дана сюжетная картинка, на которой много предметных картинок, в том числе и содержащих в названии звук С (таких картинок должно быть двадцать)

Ход игры. Детям дают рассмотреть картинку и назвать нужные предметы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Дети накладывают фишки на найденные картинки, а ведущий затем проверяет правильность выполнения задания и определяет победителя.

6. Лото «Назови картинку и найди первый звук»

Цель: научить детей находить заданный первый звук в слове на этапе громкого проговаривания слова самим ребёнком.

Описание игры. У детей – карты с нарисованными картинками (по четыре на каждой карте). Ведущий называет любой гласный звук, дети произносят вслух названия своих картинок и находят нужную. Если картинка названа правильно, ведущий разрешает закрыть ее фишкой. Выигрывает тот, кто раньше всех закроет свои картинки.

7. «Замкни цепочку»

Правило: к первому слову подбирается слово, начинающееся с того звука, каким заканчивается первое слово, третье слово должно начинаться с последнего звука второго слова и так далее. Игры могут быть устные, с переключением мяча, а можно выполнить настольную игру с картинками и практиковать детей в выкладывании цепочки без предварительного громкого проговаривания, только по представлению.

Чтобы исключить ошибку и приучить детей действовать по правилу, контролировать самостоятельно ход игры, цепочку следует сделать замкнутой. Если все операции выполняются в нужной последовательности, цепочка замыкается, т.е. начало сходится с концом. Начинать играть нужно с картинки, помеченной специальным значком.

Систематическое проведение игр помогает в решении вопросов умственного развития детей, т.к. совершенствуется такое ценное качество памяти, как припоминание, значительно улучшается произвольное внимание, развивается быстрота мышления. Речь детей становится более чёткой, правильной, выразительной.

8. «Найди фишке место»

Цель игры: научить определять место заданного звука в слове (начало, середина, конец), опираясь на громкое проговаривание.

Описание игры. Для игры понадобятся карточки, на каждой помещена предметная картинка и схема: прямоугольник, разделённый на три части. В правом верхнем углу дана буква, обозначающая заданный звук. Кроме предметных картинок заготавливают фишки по числу карточек.

Ход игры. Играть может несколько человек, но не больше, чем заготовлено карточек. Все карточки и фишки лежат на столе. Играющие берут себе по одной карточке, рассматривают и называют вслух картинку, букву и определяют позицию заданного звука в слове - названии картинки, выкладывая на соответствующее место по схеме фишку. Затем берут следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки не будут проанализированы. Выигрывает тот, кто успел правильно проанализировать большее количество карточек.

Картинки к игре: зебра(б), автобус(с), халат(л), аист(с), цапля(ц), улей(у), индюк(к), лось(о), зубр(р), ручка(ч), газета(т), часы(ы), кошка(ш), финиш(ш), солнце(ц).

9. «Пройди вокруг и не заблудись»

Цель: научить определять место звука в слове (начало, середина, конец) по представлению.

Описание игры. Игра состоит из игровых полей (для каждого звука отдельное поле), на которых помещены картинки и схемы. От картинки к картинке проложены лабиринты: они начинаются от каждого участка схем и подходят к следующим картинкам. Только один лабиринт приведет к следующей картинке: тот, который отходит от верной позиции заданного звука (звук задан буквой, находящейся в углу игрового поля).

Если игрок правильно определит место звука на каждой картинке, он пройдет лабиринтом от картинки к картинке и вернется к началу движения (двигаться надо по часовой стрелке с любой картинки). Выигрывает тот, кто раньше вернется к началу на своем игровом поле.

10. Лото «Паронимы»

Цель: развитие умения различать слова – паронимы на слух.

Описание игры. Игра состоит из больших карт, на которых нарисовано по несколько картинок, названия которых могут составить пары слов – паронимов, но парные картинки не находятся на одной карте. У ведущего – маленькие карточки с написанными словами.

Ход игры. Ведущий называет вслух слово. Тот ребенок, у которого на карте изображен данный предмет, должен поднять руку и произнести название своей картинки. При правильном ответе ведущий разрешает ему закрыть эту картинку фишкой или карточкой – названием данного слова (в таком случае дети будут упражняться в глобальном чтении). Если он ошибся, и на самом деле ведущим было названо парное слово, игрок получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто быстрее закроет свои картинки и меньше получит штрафных очков.

Карточки со словами для игры: рак, мак, крыша, крыса, марка, майка, кадушка, катушка, коробок, колобок, душ, тушь, бант, бинт, суп, зуб, дым, дом, гайка, галка, банка, папка, лещ, лес, башня, пашня, кит, кот, уточка, удочка, мышка, мишка, рожки, ложки, шар, шаль, жесть, шесть, лама, рама, ушки, утки, санки, танки.

11. «Каждому звуку свою комнату»

Цель: научить проводить полный звуковой анализ слова с опорой на звуковую схему и фишки.

Ход игры. Играющие получают домики с одинаковым количеством окошек. В домики должны поселиться жильцы – «слова», причём каждый звук хочет жить в отдельной комнате.

Дети подсчитывают и делают вывод, сколько звуков должно быть в слове. Затем ведущий произносит слова, а играющие называют каждый звук отдельно и выкладывают фишки на окошки дома – «заселяют звуки». В начале обучения ведущий говорит только подходящие для заселения слова, т.е. такие, в которых будет столько звуков, сколько окошек в домике. На

последующих этапах можно сказать слово, не подлежащее «заселению» в данный домик, и дети путем анализа убеждаются в ошибках. Такого жильца отправляют жить на другую улицу, где живут слова с другим количеством звуков.

12. «Кого позовут в гости»

Цель: научить определять количество звуков в словах, произносимых вслух самим ребёнком.

Ход игры. Играют четверо, у каждого играющего – какой-нибудь домик. На столе разложены предметные картинки с изображениями различных животных (по числу играющих), а также стопка карточек изображениями вниз. Дети выбирают себе нужные картинки из тех, что лежат изображениями вверх, - «находят хозяина дома». Затем каждый по очереди берет по одной карточке-картинке из стопки, называет вслух слово и определяет, надо «позвать в свой домик в гости эту картинку или нет». Если в слове – названии картинки, открытой ребёнком, столько же звуков, сколько в слове – «хозяине, то в гости звать нужно, и тогда играющий получает право на дополнительные ходы до тех пор, пока встретится неподходящая картинка. Если количество звуков другое, картинка подкладывается в конец стопки. Выигрывает тот, кто раньше созвал своих гостей. В один набор входит по четыре картинки с каждым количеством звуков. Картинный материал для игры: картинки -«хозяева»: кот, волк, кабан, собака; картинки- «гости»: три звука – оса, сом, жук, рак; четыре звука – коза, сова, бобр, крот; пять звуков – галка, жираф, сурок, мишка; шесть звуков – корова, курица, кролик, ворона.

13. «Разгадай ребус»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по две картинки. На карточке «спряталось» слово. Его надо составить, выделив из каждого слова – названия первые слоги, а затем из них сложить слово, например: ромашка, самолёт – роса. Выигрывает тот, кто составит больше слов.

14. Карточки с предметными картинками для игры:

Голуби, раки - гора

Бутылка, рябина - бура

Мячи, тазы - мята

Кораблик, жаворонок - кожа

Сухари, шары - суша

Ромашка, тазы - рота

Телефон, малина - тема

Чулоч, дома - чудо

Вагон, рябина - Варя

Карандаш, банка - кабан

Банан, бабочка - баба

Колобок, марка - комар
Девочка, лопата - дело
Лисички, самолет - лиса
Шуба, ракета - Шура

Закрепляющий этап

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

1. «Составь слово»

Цель: учить выделять в словах первый звук и составлять из полученных звуков слова.

Ход игры. У детей по одной карте, у ведущего – буквы. Он называет букву, а дети просят себе нужные буквы и накладывают на нужные картинки. Когда все буквы будут собраны, ребёнок должен прочитать получившееся слово. Если он затрудняется сам прочесть слово, взрослый ему помогает, и таким образом обучает его первоначальному чтению.

2. «Разгадай ребус»

Цель: закрепить умение выделять первый слог из слова, составлять слова из слогов.

Ход игры. Детям дают карточки, на которых изображены по три картинки, На карточке спряталось слово. Его надо составить, выделив из каждого слова- названия первые слоги, а затем из них сложить слово.

Карточки с предметными картинками для игры:

Ухо, колокольчик, лыжи - уколы
Ломы, шары, диван - лошади
Гиря, тапочки, ракета - гитара
Совы, лопата, машина - солома
Огурец, пушка, карандаш - опушка
Дома, ромашка, гиря - дороги
Карандаш, тюлень, шары - катюша
Оса, синица, наперсток - осина
Орехи, совы, капуста - осока
Ворона, роза, тарелка - ворота
Оса, куры, нитки - окуни
Банан, заяц, рыба - базары
Сова, балалайка, карандаш - собака

3. «Из слогов - предложение»

Цель: научить выделять первый слог из слова, составлять по первым слогам слова, а из них - предложения.

Ход игры. Ребёнку даётся карточка-ребус, на которой зашифровано целое предложение. Каждое слово в данном предложении помещено на

отдельной строчке. Ребёнок выделяет первые слоги каждой картинки, относящейся к одному слову, составляет из них слово и запоминает его. Затем на следующей строчке анализирует следующую группу картинок, составляет второе слово из первых слогов и так далее, пока не расшифрует все слова. Потом называет полученные слова по порядку, образуя предложение.

Список литературы.

1. Комарова, Т. С. Дошкольная педагогика. Коллективное творчество детей : учебное пособие для среднего профессионального образования / Т. С. Комарова, А. И. Савенков. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 96 с.

2. Лалаева, Р. И. Формирование правильной разговорной речи у дошкольников / Р. И. Лалаева, Н. В. Серебрякова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 224 с. – 224 с. – (Коррекционная педагогика).

3. Ляшко, Т. Игра, творчество, развитие / Т. Ляшко // Дошкольное воспитание. 2014. – № 8. – С. 7–10.

4. Миронова, С. А. Развитие речи дошкольников на логопедических занятиях: кн. для логопеда / С. А. Миронова. – Москва : ТЦ Сфера, 2007. – 192 с. – (Логопед в ДОУ).

5. Осипова, Т. А. Конспекты, программы и планирование фронтальных коррекционно-логопедических занятий в начальных классах с детьми с ОНР : методическое пособие / Т. А. Осипова, И. А. Ларионова. – Москва : Владос, 2015. – 137 с. : ил. – (Коррекционная педагогика).

6. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 № 30384) // Российская газета. – 2013. – 25.11 (№ 265).

Приложение по теме «Овощи».

Представить вариативные вопросы по картинкам.



Дать характеристики овощам:

помидор –...;

огурец – ...;

лук - ...;

горох – ...;

морковь-...;

тыква – ...;

свёкла – ...;

капуста – ...;

чеснок – ...;

картошка – ...

Рецензия

на методическую разработку по теме

«Использование дидактических игр для повышения речевого уровня у детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи», старшего воспитателя МДБОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 32» станицы Полтавской Мильковой Ларисы Николаевны

Методическая разработка по повышению речевого уровня у дошкольников старшего воспитателя Мильковой Ларисы Николаевны рассчитана на один год реализации и предназначена для детей с ОНР 5-6-летнего возраста. Количество страниц – 12.

Автор акцентирует внимание на проблеме речевого развития детей, где коррекционная работа при общем недоразвитии речи должна строиться на основе игровой деятельности. Игра на занятиях и в режимных моментах необходима для снижения психических и физических нагрузок. Во избежание повышенной утомляемости детей, воспитатели проводят занятия в игровой форме, т.е. играя - обучают. Во все занятия и режимных моментов включаются дидактические игры по развитию речи, занимательные упражнения, фонетические, лексические, грамматические и подвижные игры.

Актуальность и педагогическая целесообразность заключается в совокупности разнообразных форм взаимодействия с детьми в различных видах детской деятельности и охватывает широкий круг участников воспитательно-образовательного процесса. Представленный материал может оказать существенную помощь педагогам в речевом развитии дошкольников с ОНР, обеспечит внедрение элементов обучения грамоте с использованием динамических пауз с речевым материалом, пропевок гласных звуков, звукоподражаний. Речевые игры в занятиях узких специалистов создают условия для самостоятельной деятельности детей вне занятий: игры, развивающие фонематические представления (настольно – печатные), перфокарты.

Достаточно подробно автором изложены темы игр для развития фонетико-фонематической стороны речи, разработана соответствующая предметно-пространственная среда. Содержание работы включает в себя план совместной деятельности педагога с детьми, конспекты занятий, исследовательскую деятельность по коррекционной деятельности в ДОУ.

Методическая разработка обладает практической значимостью. В первую очередь, богатый практический материал и грамотно составленный план занятий позволит активизировать и пополнять словарный запас дошкольников с ОНР, существенно разовьет звуковую культуру речи, связную речь. Во-вторых, коммуникативное общение будет способствовать развитию познавательной активности детей, формированию необходимых личностных качеств, таких как терпение, внимательность, упорство в достижении цели. Использование различных образовательных технологий в реализации методической разработки оптимизирует воспитательный и образовательный процесс, делает его более качественным и успешным.

Таким образом, представленная Мильковой Ларисы Николаевны методическая разработка «Использование дидактических игр для повышения речевого уровня у детей старшего дошкольного возраста с ОНР» актуальна, интересна по содержанию и может быть рекомендована для использования воспитателям дошкольных образовательных учреждений, логопедам, родителям.

15.09.2021 г.

Рецензент: доцент кафедры профессиональной педагогики, психологии и физической культуры филиала ФГБОУ ВО «КубГУ»
в г. Славянске – на – Кубани

М. Р. Морозов



Удостоверяю