

МБДОУ детский сад «Алёнка»

Доклад

**«Игровые технологии в речевом развитии детей
дошкольного возраста»**

Давыдова Е.Ю

учитель-логопед

р п Дмитриевка, 2023 г.

Игровые технологии – это система методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Понятие «*игровые технологии*» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Цель игровых технологий в развитии связной речи – «*разговорить*» детей, насытить познавательной информацией, развить психологические процессы растущего дошкольника, это получение удовольствия и максимальной пользы.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать доброжелательностью, умением осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазию ребёнка. Только при этих условиях игра будет полезна для развития речи дошкольника и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

Игровые технологии в речевом развитии можно представить следующими разделами:

- Игры для развития фонематического восприятия;
- Игры для коррекции звукопроизношения;
- Игры для развития мелкой моторики;
- Игры для развития связной речи;
- Голосовые и логоритмические игры;
- Игры для профилактики и преодоления нарушений письма и чтения;
- Игры, направленные на развитие пространственного гнозиса.

Использование игровых технологий на всех этапах педагогического процесса решает проблемы снижения речевой активности детей. Проявление речи ребёнка наиболее ярко выступает в игре и через игру.

Существует двусторонняя связь между речью и игрой : с одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, и с другой стороны сама игра развивается под влиянием развития речи. Игра способствует развитию связной речи самым естественным образом, в игре дети последовательно и связно излагают свои мысли, учатся преодолевать стеснение.

Рассмотрим какие игры и игровые упражнения можно использовать с целью развития речи дошкольников.

Пальчиковые игры -- представляют собой некую инсценировку стихов, потешек, небольших сказок, «*пальчиковый театр*». В этих играх мы решаем проблему развития мелкой моторики рук, что прямым образом влияет на речь детей через развитие речевых центров в ЦНС. Вместе с тем, мы способствуем развитию памяти, умению интонационно и рифмованно воспроизводить сопроводительные тексты.

Артикуляционная гимнастика - комплекс специальных упражнений, направленных на укрепление органов речевого аппарата, для формирования правильного звукопроизношения. Артикуляционные упражнения помогают детям со сложными речевыми нарушениями быстрее преодолеть речевые дефекты. Эта гимнастика очень полезна детям, про которых говорят «*каша во рту*» (*т. е. у таких детей снижен тонус мышц щек, губ и языка*). Все упражнения проводятся перед зеркалом в виде игры. Запрещено принуждать ребенка заставлять заниматься. Необходимо заинтересовать: «*Давай поиграем с язычком...*» Сначала упражнения проводим медленно, не спеша, 4 – 5 упражнений в день, затем каждый день прибавляем по одному новому упражнению. В нашей педагогической копилке есть готовые схемы проведения артикуляционной гимнастики.

В подвижных играх педагог использует речёвки, «*зазывалки*», считалочки, которые, в свою очередь, способствуют развитию ритмичности произношения, вносят элемент занимательности, привлечения внимания детей и активно дополняют речевой материал, вызывают и эмоциональный отклик у дошкольников.

Особую роль в становлении будущего человека играют сюжетно-ролевые игры. Здесь дети учатся распределять роли между собой, согласовывать свои действия друг с другом, строить сюжетную линию. Игры в репортёров, корреспондентов учат строить монологическую грамотную речь, с использованием сложных предложений, связок между предложениями, придерживаться заданной темы повествования. А, кроме того, способствуют раскрепощению и умению выступать публично, эмоционально, выразительно.

Старшие дошкольники всё больше играют в настольно-печатные игры с несколькими игроками, а здесь никак не обойтись без умения договариваться о соблюдении правил игры и очередности, умении правильно называть картинки, классифицировать их. Дети используют уже не предметы, а картинки, изображающие предметы, действия, события. К таким играм относятся: лото, домино, парные картинки, игры-ходилки, ребусы.

В настоящее время педагоги всё чаще в качестве развлечений включают народные игры в разнообразие повседневной детской деятельности, эти игры специфичны по своему содержанию, чаще подвижных требуют умения запоминать тексты, включающие слова, редко используемые в современном мире, но вызывают эмоциональный отклик, радость и желание повторять игру снова и снова. Также здесь требуется чёткой согласованности движений со словами игры. А это способствует развитию ритмичности, скорости речи.

Игры-драматизации, которые сопровождают ребёнка с самого раннего возраста, развивают творческие способности ребёнка, умение чётко проговаривать слова и звукоподражания, артистичность, пластичность речи, согласованности вокализации с мимикой и жестами. Сами эти игры формируют стойкий познавательный интерес детей к художественному слову, художественно-речевой деятельности. Это наиболее удачный способ привить каждому будущему школьнику любовь к чтению художественной литературы, умению образно мыслить, развивать фантазию и творческие способности к сочинительству.

Обучающие или дидактические игры приобщают к окружающей жизни, развивают умение логически мыслить, делать выводы, находить решения в поисковой деятельности, закреплять полученные ранее умения и навыки, классифицировать, выделять главный (*существенный*) признак, быстро ориентироваться в задании.

Живя в социуме, ежедневно общаясь с людьми разного возраста, социального положения, наши дети научаются использовать слова в общении, обращении с просьбой, быть вежливыми, излагать свои мысли, делиться впечатлениями от событий в их жизни.

В своей практической работе я использую такие игры, как квесты в познавательном и речевом развитии. Их цель, прежде всего, закрепить полученные ранее знания, быстро ориентироваться в ситуации, проявлять смекалку и находчивость, умение вести диалог друг с другом, стремиться к поставленной цели, распределять деятельность.

Квест – это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Такую игру можно проводить в помещении или в группе помещений. Квест --- это командная игра. Идея игры проста – команда, или команды, выполняя различные задания, перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Но изюминка организации такой деятельности состоит в том, что выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

Идей для квестов может быть много, но самое главное – грамотно всё реализовать. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

Ко всем сценариям для квестов в реальности предъявляются общие требования:

- задача не должна быть сложной, её цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него всё получается;
- используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и её сюжету;
- задачи по сценарию для квеста должны быть понятными, не вызывать ощущения скуки и утомления;
- также необходимо устранить все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков, учесть тот факт, что все дети разные.

Должна ли быть мотивация в квестах? Обязательно! И здесь всё просто. На финише детей должен ожидать приз! Квест даёт возможность в качестве загадок включать деятельные, проектные задания, что позволяет участникам осваивать новые знания.

В ходе квеста у детей происходит развитие по всем образовательным областям и реализуются разные виды деятельности. В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах происходит элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (*неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации*).

В этих играх соблюдается чёткий алгоритм. Здесь формулируется цель игры – ради чего она планируется и чего следует достичь в результате.

Квесты задействуют одновременно и интеллект, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники игры учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать.

Всем известные пальчиковые игры всегда в любом возрасте радостно приветствуются детьми, они сопровождаются стихотворными строками, оживляя движения рук, вызывая эмоциональный отклик, стремление чётко выполнять все движения. Она позволяет активизировать работоспособность головного мозга, влияют на центры развития речи, развивают ручную умелость, ловкость и помогают снять напряжение. С развитием игровых технологий их можно разнообразить ежедневными играми с массажными мячиками, в том числе су-джок. Это достижение восточной медицины. Его точечное воздействие благоприятно оказывает влияние на всю поверхность ладоней, активизируя речевой центр. Игры с этими мячиками логично сопровождать речью, стихами. Такие занятия можно включать в ежедневную утреннюю гимнастику и после дневного сна, так они не занимают много времени и дети могут выполнять их самостоятельно и под руководством воспитателя.

Физминутки, цель которых, прежде всего, снять усталость у детей, также сопровождаются речью, способствуя развитию ритмичности речи, правильному звукопроизношению. Они вносят элемент эмоциональной разрядки, способствуют развитию общей моторики, вырабатывают чётко координированные действия с речью. Они хорошо сопрягаются с дыхательной гимнастикой, которая способствует развитию правильного дыхания, необходимого для успешного формирования речевого аппарата. Дыхание – важнейшая функция организма, от которой зависят здоровье человека, его физическая и умственная деятельность. Правильное дыхание способствует правильному формированию речевой, нервной и иммунной систем. Для развития дыхания ребенка мы используем дыхательные игры: сдуваем снежинки, бумажки, пушинки со стола, с руки; играем с султанчиками, вертушками; используем такое игровое упражнение, как «*Загони мяч в ворота*», «*Приведи в движение уточку*». Часто используем в своих играх методические пособия, изготовленные своими руками, такие как «*Хитрые звуки*».

Дыхательная гимнастика в игровой форме радостно и с удовольствием приветствуется детьми любого возраста. Цель – научить детей правильному вдоху и выдоху.

Без игрового момента она скучна и непонятна дошкольникам. Но, стоит предложить им поиграть в дровосека, и вот они уже делают вдох носом и сильный выдох ртом. Или, например, пытаются силой выдыхаемого воздуха загнать гол в ворота друг другу, играя в аэрофутбол.

Мнемотаблицы-схемы служат дидактическим материалом в моей работе по развитию связной речи детей. Я их использую для: обогащения словарного запаса, при обучении составлению рассказов, при пересказах художественной литературы, при отгадывании и загадывании загадок, при заучивании стихотворений, пословиц и поговорок.

Разработано множество упражнений-разминок с речевым сопровождением, слова стихотворений сами подсказывают движения рук. Для согласованности слов с движениями требуется развитие внимания и памяти. При помощи прищепок и прочих подручных средств, с детьми можно разыграть маленький спектакль: то ли с тучи «*капает*» дождь, то ли у ёжика «*вырастают*» колючки из прищепок.

Для развития связной речи можно использовать игры с рифмованием слов, договариванием, используя игровые материалы и предметы.

В старшем дошкольном возрасте дети уже знакомятся со звуками, учатся различать их и обозначать, чтобы закрепить полученные детьми знания, мы можем предложить им настольные дидактические игры, такие, как «*Подбери картинку к схеме*», где дети соотносят схемы слов с предложенным набором картинок, дети могут играть самостоятельно или совместно, осуществляя контроль за результатом игры друг друга; «*Смотри, не ошибись*», где закрепляется умение находить слова с заданным звуком; «*Предложение*», где дошкольники разделяют предложение на части, обозначая их при помощи всё тех же прищепок.

В настоящее время удобно стало пользоваться лэпбуком, который создаётся тематически, включает несколько дидактических игр. Он может использоваться детьми в повседневной жизни, самостоятельно, т. к. включает игры, ранее разученные детьми на занятиях.

Наряду с ранее разработанными дидактическими играми и упражнениями мы используем и новые разработки, например, такие, как синквейн. Синквейн – это не способ проверки знаний у детей, а способ на любом этапе изучения темы проверить, что находится у воспитанников на уровне ассоциаций. Яна сегодняшней день десятки отечественных авторов указывают на большую помощь синквейна в постановке правильности и осмысленности речи для детей дошкольного возраста. Их могут составлять дети, которые ещё не умеют читать. Составление синквейна похоже на игру, ведь здесь присутствует сочинительство.

Слово синквейн (англ. *Cinquain*) происходит от французского слова «*пять*», что означает «*стихотворение из пяти строк*», которые пишутся по определенным правилам.

Дети, не умеющие читать, устно составляют его с вопросительными словами. О ком, о чём? Какие, какое, какая? Что делал? Что сделал? При помощи наводящих вопросов дети учатся выделять главную мысль, отвечать на вопросы и по определённом алгоритму создают свои устные нерифмованные стихотворения. Например, кто? – кукла, какая? – красивая, нарядная, Что делает? – сидит, стоит, улыбается, предложение – моя кукла самая красивая, ассоциация – игрушка.

Синквейн можно начинать использовать со второго полугодия в старшей группе., когда дети уже овладели понятием «*слово-предмет*», «*слово-действие*», «*слово-признак*», «*предложение*». Чем богаче будет словарный запас ребёнка, тем легче ему будет построить не только синквейн, но и пересказать текст и выразить свои мысли.

Синквейн используется как метод развития образной речи, позволяющий быстро получить результат. Это не противоречит образовательным программам ДОУ.

Дидактический синквейн уместно составлять в конце каждой лексической темы, когда у детей имеется уже достаточный словарный запас по ней. На первых порах планируется при

составлении синквейна работа с детьми в парах, в малых группах и только потом индивидуально. Необходимо поощрять синквейны, в которых содержится наиболее точная характеристика различных сторон темы или предмета.

Задания для детей на составление синквейна могут быть различными:

- к одному слову-предмету по лексической теме;
- к разным словам-предметам, связанных между собой лексической темой;
- составление короткого рассказа по готовому дидактическому синквейну с использованием слов и фраз, входящих в состав этого синквейна;
- коррекция и совершенствование готового синквейна;
- анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части.

Чем выше уровень речевого развития ребёнка, тем интереснее получаются синквейны. Это сложная и плодотворная работа, но созданные детьми стихотворения нередко становятся *«изюминкой»* непосредственной образовательной деятельности.

При творческом использовании синквейна на занятиях он воспринимается дошкольниками как увлекательная игра. Но нужно помнить, что необходимо составлять синквейн только на темы хорошо известные детям и обязательно показывать образец.

Ещё один вид игровой современной технологии по формированию связной речи у старших дошкольников следует отметить отдельно и так же остановиться на нём более подробно. Это кейс-технология.

Традиционно считается, что метод кейс-технологий сложен и потому больше подходит для детей школьного возраста. Тем не менее, это не совсем так, если учитывать возрастные особенности детей.

Название кейс-технология получила от латинского *«casus»* -- запутанный, необычный случай, а также от английского слова *«case»* -- портфель, чемоданчик.

Кейс-технологии используют описание реальных социальных ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить различные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

Кейс-технология – это интерактивная технология для краткосрочного обучения на основе реальных или вымышленных ситуаций, направленная не столько на освоение знаний, сколько на формирование у детей новых качеств и умений для развития связной речи. Главное её предназначение – развивать способность анализировать различные проблемы и находить их решение, а также умение работать с информацией.

Технология метода заключается в том, что разрабатывается или подбирается конкретная ситуация, ставится комплекс вопросов или задач, разворачивается дискуссия.

С дошкольниками логичнее всего использовать три вида кейсов:

кейс – текстовая информация, представляется в устном изложении (*это могут быть различные отрывки литературных произведений, стихи*);

кейс – иллюстрации;

кейс – фотографии.

Кейс-иллюстрация – это иллюстрация, которая используется для рассмотрения проблемной ситуации.

Кейс-иллюстрации активизируют мысль детей, развивают воображение, воспитывают чувства, усиливают потребность в общении с другими людьми.

А иллюстрация с продолжением мотивирует интерес детей.

В начале непосредственно образовательной деятельности проводится предварительная работа с использованием таких методов и приёмов, как беседа, загадки, чистоговорки, дидактические игры в целях к подготовке к дальнейшему знакомству с текстом. Затем

педагог знакомит с реальной ситуацией, т. е. считает текст или отрывок, а дети воспринимают данную ситуацию.

Далее следует показ первой кейс-иллюстрации. Педагог фиксирует внимание детей на яркой красочной иллюстрации и формирует положительное отношение к ситуации с помощью вопросов. Затем педагог помогает детям сформулировать проблему. Данная проблема обсуждается, предполагаются последствия того или иного действия, выбирается верное решение.

После этого демонстрируется вторая кейс-иллюстрация. Педагог задаёт вопросы и побуждает детей к высказыванию своего мнения. В обсуждении участвуют все желающие. После того, как все дети высказались, педагог ставит своей задачей формирование аналитических способностей детей путём обобщения материала. Воспитанники применяют полученные знания, переводя их в реальность.

Данная технология объединяет сложную деятельность и учебные задачи, которые обсуждаются, решаются детьми, осваиваются в ходе изучения. Использование на практике технологии «*фото-кейс*» с дошкольниками даёт возможность сформировать стратегию принятия решения, с помощью которой ребёнок в будущем сможет преодолеть самостоятельно возникшие сложности жизненной ситуации.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать доброжелательностью, умением осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазию ребёнка. Только при этих условиях игра будет полезна для детей и атмосферы сотрудничества со взрослым.

Увлекательные игры создают у дошкольников интерес к решению умственных задач, успешный результат умственного усилия, преодоление трудностей приносит им удовлетворение. Увлечение игрой повышает способность к правильному вниманию, обостряет наблюдательность, помогает быстрому и точному запоминанию, способствует развитию связной речи, монологической и диалогической, активизирует словарный запас, расширяет его, учит правильному звукопроизношению.

Таким образом, использование игровых технологий помогает организовать работу интереснее и разнообразнее, помогает поддерживать интерес детей на протяжении всего обучения, оказывает влияние на быстроту запоминания, понимания и усвоения программного материала в полном объёме.