



**ФОНД  
ПРЕЗИДЕНТСКИХ  
ГРАНТОВ**



**Выездная служба коррекционно -  
развивающей помощи детям с  
речевой патологией, проживающим  
в сельской местности «Особый  
ребенок – забота каждого»**





ФОНД  
ПРЕЗИДЕНТСКИХ  
ГРАНТОВ



# Развиваем речь детей



# КАКИЕ БЫВАЮТ СЛОВА

Есть сладкое слово — конфета.

Есть быстрое слово — ракета.

Есть кислое слово — лимон.

Есть слово с окошком — вагон.

Есть слово колючее — ежик.

Есть слово промокшее — дождик.

Есть слово упрямое — цель.

Есть слово зеленое — ель.

Есть книжное слово — страница,

Есть слово лесное — синица.

Есть слово пушистое — снег.

Есть слово веселое — смех.

**М. Пляцковский**



# Лексические игры

«Чем отличаются?»

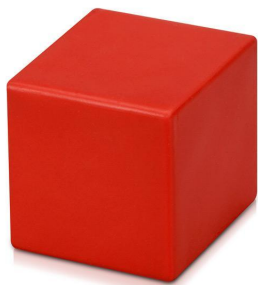
«Чем похожи?»

«Чем похожи и чем отличаются?»

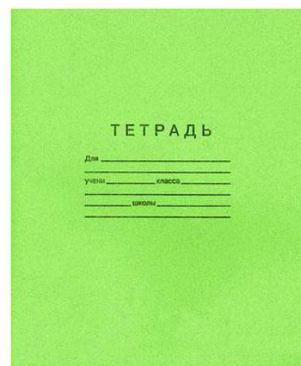
- можно применять во все возрастных группах;
- можно применять в режимных моментах и как часть организованной образовательной деятельности;
- не требуют предварительной подготовки.



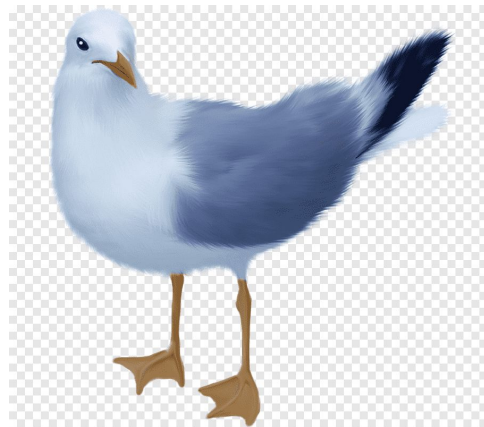
«Чем отличаются?»  
«Чем похожи?»  
«Чем похожи и чем отличаются?»



«Чем отличаются?»  
«Чем похожи?»  
«Чем похожи и чем отличаются?»



# «Назови общие признаки»

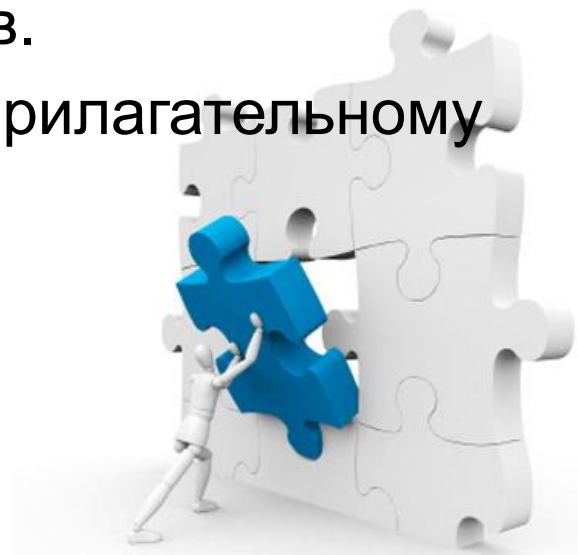




# Лексические игры

**«Подбор прилагательных»** ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот, кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков.

**«Что бывает?»** к исходному слову-прилагательному подбирают существительное.





# Лексические игры

## «Узнавание».

Цель игры — узнать предмет, объект по группе прилагательных» эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» — береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» — солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти Необходимое слово, надо разнообразить варианты игр («Какое бывает?», «Что делает?»). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

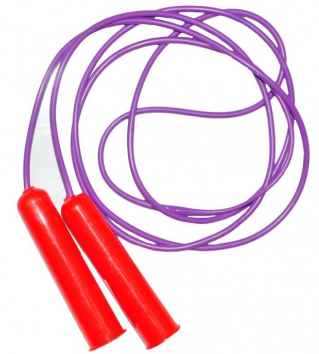


# «Цепочка слов»

Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных, характеризующих в своем объединении какой-либо объект сходными Качественными признаками (холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.)- То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова-вагончики соединены между собой.



# «Кто что делает?»



# Лексические игры

Со старшими дошкольниками игра может проводиться без наглядной основы.

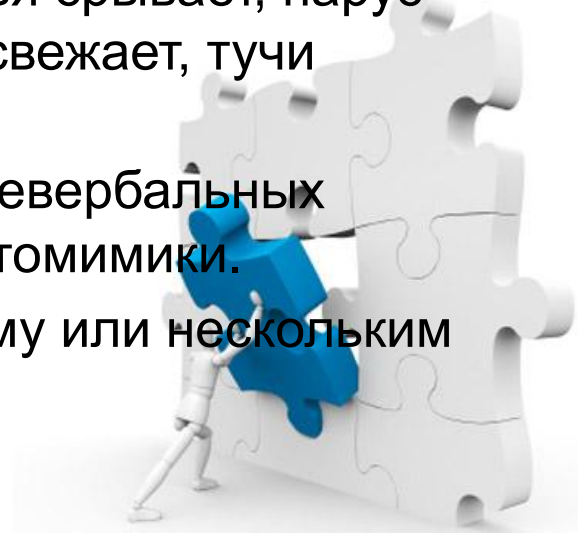
Ведущий называет Предмет, явление, объект, а игроки по очереди называют действие, выполняемое этим объектом, и слово-существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: «Машина». Ребенок отвечает: «Едет. Художник».

Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т.д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов.

Например, «ветер» воет, пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т. п. в)

Игру можно усложнить за счет использования невербальных средств выразительности: жестов, мимики, пантомимики.

Задача детей — назвать деятельность по одному или нескольким действиям.

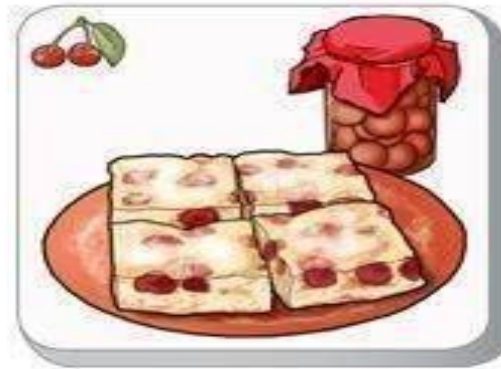
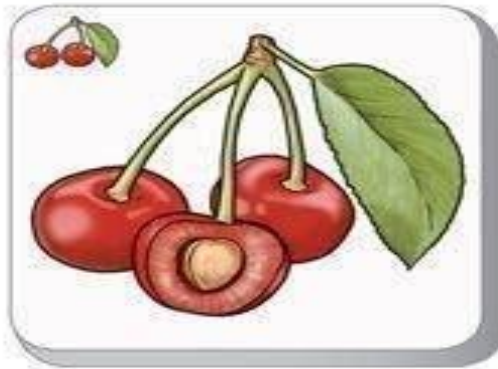
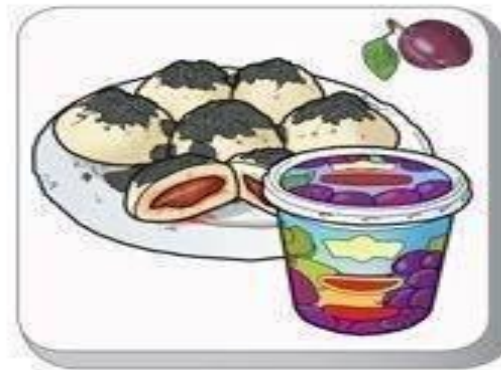
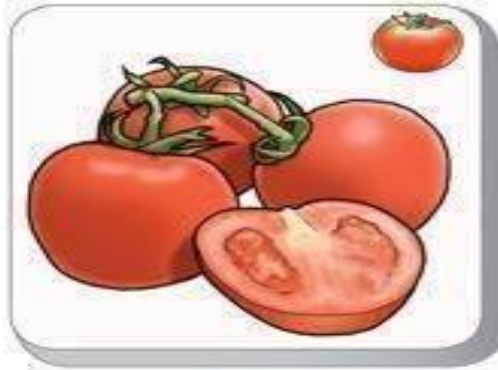


# Подбор объектов к действию

Кто или что?

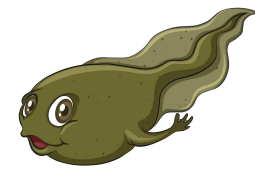
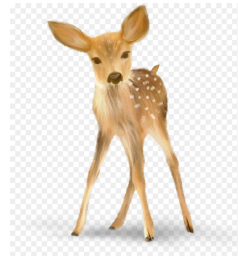
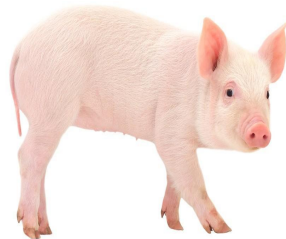
- Летает?
- Плавает?
- Кричит?
- Жжужит?
- Поет?
- Шумит?
- и т.д.





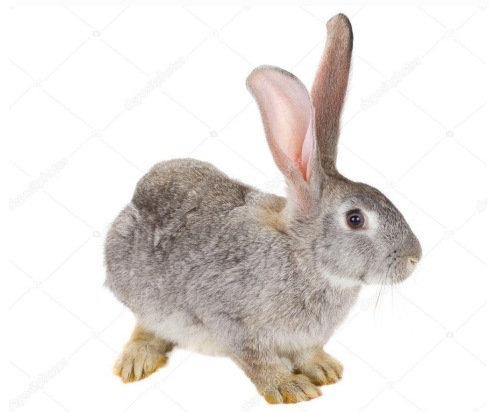


Кто (чем) был ?  
Кем ( чем) будет?



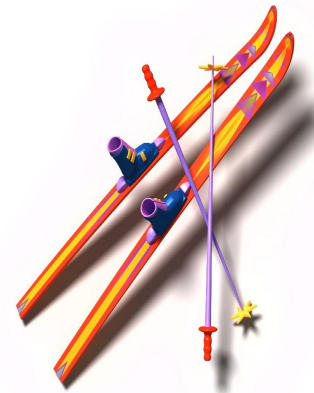
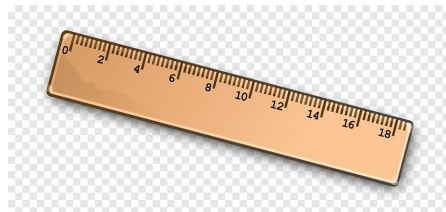


# Что нужно добавить?



# «Изобретатели»

детям раздают предметные картинки (или реальные предметы) и предлагают объединить их попарно, чтобы можно было получить и назвать новый или необычный способ совместного использования этих предметов.



# КОСТЮМ СИДИТ И... НЕ ИДЕТ

Платье новое —  
Вполне Хорошо  
СИДИТ на мне.  
Это платье мне ИДЕТ.  
А костюм — наоборот,  
Потому что плохо сшит.  
Он на вешалке ВИСИТ.

А. Шиббаев



# «Настроение»

Для того чтобы дети могли свободно включиться в составление рассказов на основе анализа эмоциональных состояний, можно вспомнить, как по внешнему виду отличить, например, испуганного человека от удивленного, веселого от грустного, злого от доброго. Взрослый может рассказать какую-либо ситуацию, описать поступок, желание и предложить детям попытаться определить настроение сопутствующее им.



# Познай себя

Задания могут быть следующего содержания:

1. Представь, что ты можешь записать свои любимые звуки на магнитофон. Опиши, как они звучат.
2. Представь, как звучит мягкое, пушистое облако.
3. Представь и изобрази звук соленого огурчика.
4. Придумай свой собственный звук.
5. Представь, как выглядит смех, доброта, печаль, острая боль, красота, ложь, счастье.
6. Представь обед из своих любимых блюд.
7. Каков вкус у солнечного света?
8. Как пахнет лунный свет? А твоя любимая телепередача? Придумай запах, который, кроме тебя, никто не знает.
9. Что ты ощущаешь, когда дотрагиваешься до радуги, до друга, до счастья, до мамы?



# Лексические игры

- «Самый, самый!»
- «Я люблю себя за то...»
- «Кто мы?» (в поликлинике, в автобусе, когда идем по улице, дома, в детском саду и т.д.)



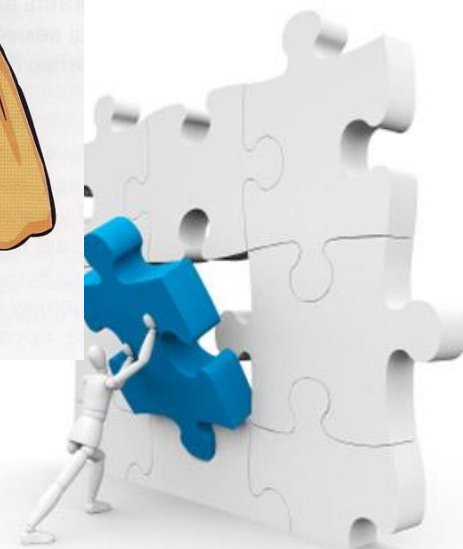


# Кратко о диалоге





# Ох уж эта беседа



# Ох уж эта беседа



# Связная речь

– это такая речь, которая отражает все существенные стороны своего предметного содержания.

Речь может быть несвязной по двум причинам: либо потому, что эти связи не осознаны и не представлены в мысли говорящего, либо эти связи не выявлены надлежащим образом в его речи.



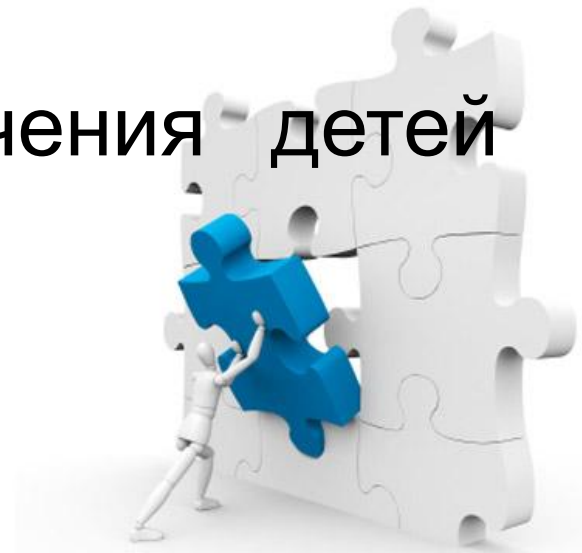
# Для того чтобы речь ребенка была СВЯЗНОЙ:

- словарный запас
- грамматический строй речи
- планирующая функция речи
- МОТИВАЦИЯ



# Связная речь

- Действительно ли надо заставлять детей слушать однообразные рассказы?
- Нужны ли примеры рассказов воспитателя до того, как ребенок сам составил текст по картине?
- КАК выбрать форму обучения детей составлению рассказов?



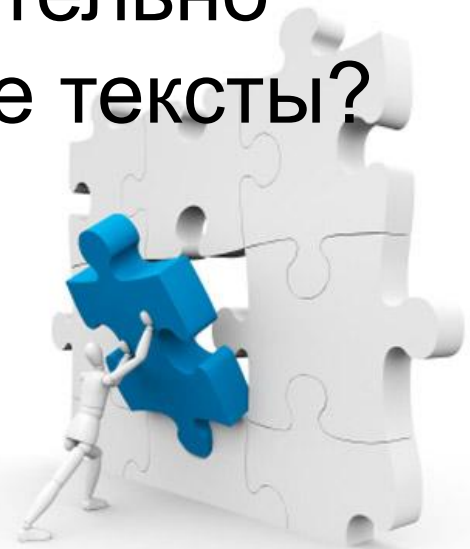


# Серия сюжетных картин



# Серия сюжетных картин

- Сколько быть должно картинок в серии?
- Как подбирать?
- Какая последовательность работы с сериями, чтобы дети самостоятельно составляли повествовательные тексты?
- Можно ли играть?





# Серия сюжетных картин







Все дети любят сочинять истории. И как здорово, когда фантазировать можно вместе с друзьями! С этим набором игр вам предстоит создавать удивительные миры, придумывать героев и описывать их невероятные приключения!



*Лотерея историй.* Вытяните жетоны и найдите на плакате персонажей и разные объекты. Придумайте, как они связаны между собой, что с ними произошло. По очереди делитесь своими рассказами, а затем голосуйте за самый захватывающий сюжет!



*Карты острова и королевства.* Придумайте героев и определите с помощью жетонов, где начнется и где закончится ваша история. Исследуйте новые места, изучайте разные маршруты и встречайте удивительных существ!



*Загадочные карточки.* Сочините общее начало истории и раздайте игрокам карточки. Фантазируйте, по-разному трактуйте картинки, предлагайте свои варианты концовки и выбирайте лучшего рассказчика!

**Состав игры:** 90 жетонов с номерами, 60 карточек, двустороннее игровое поле, плакат, правила, мешочек.



от 5 до 99 лет



от 2 до 10 игроков



от 20 минут

In cooperation with



www.erickson.it  
www.erickson.international

издательство  
**МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР**

mann-ivanov-ferber.ru  
instagram.com/mifbooks  
vk.com/mifgames

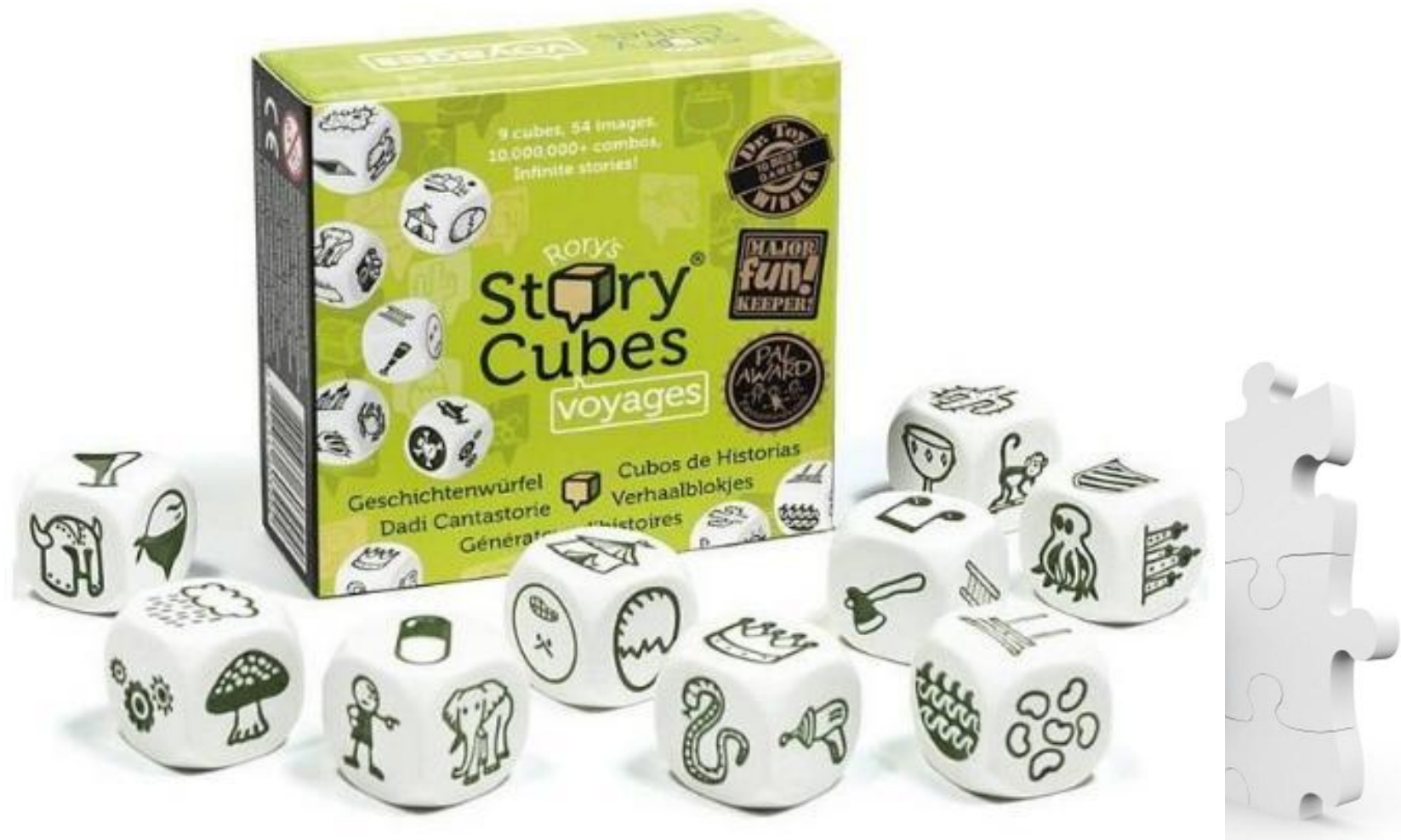


0-3

EAC



# Кубики историй





# Карты Проппа

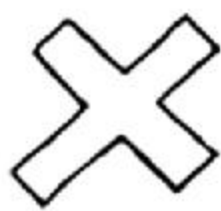




1. Жили-были



2. Особое  
обстоятельство



3. Запрет



4. Нарушение  
запрета



5. Герой  
покидает дом



6. Появление  
друга -  
помощника



7. Способ  
достижения  
цели



8. Враг  
начинает  
действовать



9. Одержанье  
победы



10. Погоня  
(преследование)



12. Даритель  
испытывает  
героя



11. Спасение от  
преследования



13. Герой  
выдерживает  
испытание



14. Получение  
волшебного  
средства



15. Отлучка  
дарителя



**АНО "Центр дефектологии  
Республики Коми"**

<https://vk.com/anocdrk>

**Ассоциация дефектологов Республики Коми**

<https://vk.com/sdosgu>

