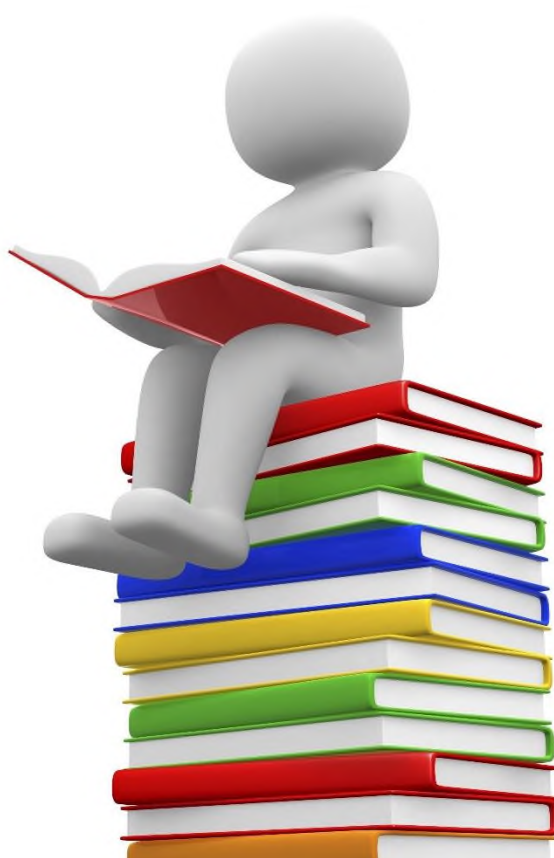


Технология развития лексико-грамматической стороны речи



Подготовил учитель-логопед:
Мухамадуллина Г.Н.

Задачи коррекционной работы по формированию лексико-грамматических представлений

1. Совершенствовать грамматический строй речи приёмами обогащения словаря и расширения ситуаций общения:
2. Формирование умения использовать в речи разнообразные средства общения – словесные, мимические и пантомимические.
3. Формирование инициативы в общении с целью получения новых знаний.

Составные части работы по формированию лексико-грамматических категорий

I. Работа над развитием лексики.

Копилка игровых упражнений

1. Развитие ассоциаций. Педагог называет слова – дети в ответ называют первое слово, какое припомнят. Слова называются по одному: слова-предметы, слова-действия, слова-наречия и т.д.
2. Классификация предметов по картинкам. Детям предлагаются картинки и даётся задание разложить их на две группы: овощи и фрукты, мебель и посуда и т.д.
3. Найди лишний предмет.
4. Назови лишнее слово.
5. Назови, одним словом.
6. Пара к паре (подобрать слова по аналогии: огурец – овощ, ромашка)
7. Назови части.
8. Отгадай предмет по названию его частей.
9. Объясни, что общего у предметов.
10. Скажи наоборот.
11. На что похоже.
12. Закончи предложение.
13. Кто что умеет делать.

14. Составление загадок – описания по определённому плану.

II. Работа по формированию словообразования. Выделяют три этапа работы по словообразованию:

Содержание первого этапа работы

1. Существительные. Образование уменьшительно-ласкательных существительных с суффиксами: -к-; -ик-; -чик-.
2. Глаголы. Дифференциация а) совершенного и несовершенного вида; б) возвратных и невозвратных глаголов.
3. Прилагательные. Образование притяжательных прилагательных с суффиксом -ин-.

Содержание второго этапа работы

1. Существительные. Образование:
 - уменьшительно-ласкательных существительных с суффиксами -оньк-, -еньк-, ышек-, -ышк-;
 - существительных с суффиксом -ниц- (сахарница),
 - существительных с суффиксами -инк- (пылинка), -ин- (виноградина).
2. Глаголы.
 - Глаголы с приставками в-, вы-, на-, вы-.
 - Глаголы пространственного значения с приставкой при-.
3. Прилагательные. Образование:
 - притяжательных прилагательных с суффиксом -и- без чередования (лисий);
 - относительных прилагательных с суффиксами -н-, -ан-, -ян-, -енн-;
 - качественных прилагательных с суффиксами -н-, -ив-, -чив-, -лив-.

Содержание третьего этапа работы

1. Существительные. Образование названий профессий

2. Глаголы. Глаголы пространственного значения с приставками с-, у-, под-, от-, за-, пере-, до-.

3. Прилагательные Образование:

- притяжательных прилагательных с суффиксом -и- с чередованием (волчий);
- относительных прилагательных с суффиксом -ан-, -ян-, -енн-;
- качественных прилагательных с суффиксами -оват-, -еньк.

Цель при проведении подобных занятий одна: пополнение словарного запаса.

Педагоги широко используют дидактические игры, которые не только позволяют всесторонне развивать дошкольников, но и способствуют формированию у детей навыков словарной деятельности.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. Именно в дидактической игре ребенок получает возможность совершенствоваться, обогащаться, закреплять, активизировать свой словарь.

В зависимости от материала дидактические игры можно разделить на три вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом и пр.), настольные печатные игры и словесные игры. Следует отметить, что все эти игры можно успешно использовать для активизации словаря дошкольников. Игры с предметами наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребенка действовать с вещами и таким образом знакомиться с ними, кроме того, ребенок с желанием называет увиденные предметы. Играть в эти игры ребенок начинает в раннем возрасте и не утрачивает своего интереса к ним на протяжении всего дошкольного детства. В младшем дошкольном возрасте многие игры с игрушками сопровождаются движениями, что соответствует особенностям восприятия и мышления ребенка. Наиболее сложны словесные игры: они не связаны с непосредственным восприятием предмета, в них дети должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение для развития мышления ребенка, так как в них дети учатся высказывать самостоятельные суждения, делать выводы и умозаключения, не полагаясь на суждения других, замечать логические ошибки. Словесные игры

проводятся преимущественно в старших группах и очень важны для подготовки детей к школе, так как требуют и, следовательно, развивают умение внимательно слушать, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания. Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся

Копилка игровых упражнений

Игра «Группа слов»

Цели:

- закрепление лексики по основным лексическим темам;
- классификации и обобщения.

Описание: взрослый называет ребенку три слова по одной лексической теме и просит ребенка отнести их к конкретной теме

Повторение рядов слов и подбор обобщающего понятия к каждому ряду.

Стрекоза, гусеница, оса – насекомые;

Цапля, зяблик, синица – птицы;

Заяц, лисица, лось – лесные животные;

Блюдце, супница, миска – посуда;

Грузовик, самолёт, поезд – транспорт;

Кукуруза, пшеница, сосна – растения;

Носочки, платице, рубашка – одежда;

Цепочка, кольцо, серёжки – украшения.

Игра «Путаница»

Цели:

- развитие словесно – логических операций на материале предложений;
- развитие слухового внимания и слухоречевой памяти.

Описание: взрослый читает предложения, ребёнок находит смысловые «нелепицы» и устно составляет правильное предложение.

Света поливала лейку из кактуса. Саша намазал булку на масло. Незнайка налил чай из супницы и насыпал в чашку сахар из солонки. Чтобы не промокнуть под дождём, надо оставить зонт дома. Высокие скалы кружились над чайками. Голосистый соловей охотился ночью на мышей, а сова пела чудесные песни. Длинноносые лягушки охотятся за цаплями. Снеговик любить загорать на солнце и не боится холода.

Игра «Ассоциации»

Цели:

- развитие ассоциативного мышления;
- активизация навыков связной речи: составление предложений сложной синтаксической конструкции.

Описание: взрослый называет три слова и просит ребенка объяснить, как они связаны между собой. Затем ребенок составляет предложения, в котором все три слова связаны причинно-следственными связями. Например: Дети насыпали в кормушку зерен, чтобы накормить воробьев.

Воробей – кормушка – зерно

Краски – картина – рама

Ручей – рыбак – карась

Огород – ведро – картошка

Урок – тетрадь – пятёрка

Топор – дрова – костёр

Забор – рубашка – дыра

Праздник – коробка – подарок

Игра «Смысловые пары»

Цели:

- развитие навыков словесно – логического мышления;

- развитие ассоциативного мышления. взрослый предлагает ребёнку пару слов, связанных определёнными смысловыми отношениями (часть – целое, действие - результат и т.д.), затем ребёнок подбирает слово – пару к слову - стимулу (например, собака – будка, птица - ...). Если ребёнок затрудняется подобрать пару, необходимо составить предложение со словами из первой пары и, проанализировав их отношения, задать уточняющий вопрос ко второму слову. Например: собака живёт в будке; будка – домик для собачки. Птичий домик называется.....(гнездо).

пальто – пуговка, ботинок - ...,

зайка – морковка, корова - ...,

кораблик – причал, автобус - ...,

ножницы – бумага, молоток - ...,

волосы – заколка, пальчик - ...

кондитер – торт, художник -...,

коза-козленок, овечка - ...,

ножки – сапожки, ручки - ...,

птица – пёрышки, кошка - ...,

мышка – норка, белка - ...,

самолёт – пилот, поезд - ...,

цветы – ваза, суп - ...,

Игра «Кто с кем дружит»

Цели:

- развитие ассоциативного мышления.
- активизация мыслительных операций анализа, синтеза, обобщений.

Описание: взрослый по порядку читает стихотворные строки, и просит ребенка объяснить, как связаны предметы друг с другом (почему они дружат?)

Потешки о дружбе.

Барсук дружит с норкой, а крошечка с коркой.

Укроп дружит с петрушкой, а творог с ватрушкой.

Гроза дружит с градом, а груша с виноградом.

Корм дружит с кормушкой, а топор со стружкой.

Сыр дружит с кефиром, а леденец с зефиром.

Перо дружит с вороной, а король с короной.

Матрас дружит с кроватью, а портфель с тетрадкой.

Кастрюля дружит с крышкой, а жираф с мартышкой.

Гараж дружит с шофёром, а дом с забором.

Игра «Веселые задачки»

Цели:

- развитие навыков словесно – логического мышления;
- уточнение понимания логико – смысловых конструкций.

Описание: взрослый читает предложение и сразу задаёт ребёнку вопрос, направленный на уточнение смысловых отношений предметов, действий, понимание последовательности и обусловленности событий.

Скулит собака, укушенная осой. Кто кусался?

Витю слушал учитель. Кто говорил?

Володю давно ждёт Лена. Кто задерживается?

Петю догоняет Саша. Кто бежит впереди?

Сосна по росту обогнала елочку. Какое дерево ниже?

Маленькие мышки прячутся от совы. Кто охотится?

Потерянный Катей мишка найден Колей. Кто хозяин мишки?

Иван Иванович предложил Петру Петровичу взять его машину на буксир.
Чья машина сломалась?

Игра «Сложные слова»

Цели:

- формирование умений образовывать сложные (из двух корневых морфем) слова;
- развитие навыков этимологического анализа слова.

Описание: предварительно взрослый знакомит ребенка с примерами сложных (двуосновных) слов, объясняя значения. Например: острозубый – тот, у кого острые зубы; тяжеловесный – то, что имеет тяжелый вес.

Затем ребенку предлагают прослушать предложения и закончить их по образцу (образование сложных слов). Пример: У козочки серые глаза – она сероглазая.

У киски зелёные глаза – она...

У Сони светлые волосы – она ...

У Кости рыжие волосы – он...

У Зои круглое лицо – она...

У Володи широкие плечи – он...

У слонёнка толстая кожа – он...

У зайки коротенький хвостик – он...

У крокодила острые зубы – он...

У пеликана длинный нос – он...

У цапли тоненькие ножки – она...

Игра «Запоминайка»

Цели:

- закрепление обобщающих понятий;
- развитие слухо–речевой памяти.

Описание:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики.

Только птиц: страус, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, ворона.

Только диких зверей: барсук, овца, леопард, ослик, бобёр.

Только овощи: помидор, ананас, морковь, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, кровать, кресло, порог.

Только посуда: тарелка, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: пароход, колесо, трамвай, грузовик, скамейка.

Игра «Подбери словечко»

Цели:

- активизация словесно-логических операций;
- развитие навыков контекстного мышления.

Описание:

Взрослый предварительно с ребёнком проводит беседу об осенних/весенних изменениях в природе, затем предлагает ребёнку прослушать слова и подобрать к ним пару (закончить словосочетание).

1. «Осенние» слова: моросит ..., облетают..., желтеет..., вянут..., собирают..., не греет..., дует..., улетают на юг..., готовятся к зиме...
2. «Весенние» слова: греет..., тает..., растёт..., распускаются..., журчат, капают..., прилетают...

Игра: «Холодно – Горячо»

Цель: Обогащение словарного запаса существительными

Взрослый просит детей закрыть глаза, затем прячет предмет и задает вопрос: «Где мишка?» Дети ищут предмет в комнате по подсказке взрослого: «Холодно. Холоднее. Теплее. Еще теплее. Горячо». Игра с поиском исчезнувшего предмета помогает детям запомнить новое слово.

Игра: «Опиши предмет»

Цели: Расширение объема словаря прилагательных, формирование представлений о предмете.

Взрослый рассматривает предмет и указывает на его признаки. Например, взрослый обследует яблоко. По цвету оно желтое. По форме напоминает шар (обхватывает яблоко кистями рук), яблоко круглое. По

размеру оно большое, крупное. Если погладить яблоко, чувствуешь, что оно гладкое. Я надавливаю на яблоко, с ним ничего не происходит. Яблоко твердое. Понюхаю яблоко: ах, какое оно ароматное, душистое. Подержу на руке, взвешу: яблоко тяжелое. Отрежу кусочек и попробую на вкус: яблоко сладкое (кислое, кисло-сладкое)».

Игра «Чудесный мешочек»

Цели: Расширение объема словаря, развитие тактильного восприятия, уточнение представлений о признаках предметов.

Оборудование. Нарядно оформленный мешочек, мелкие игрушки, названия которых относятся к одной лексической группе («Посуда», «Овощи» или др.)

Предварительно дети знакомятся с игрушками, названия которых относятся к одной лексической группе: рассматривают, называют, выделяют их качества. Первый игрок опускает руку в мешочек, нащупывает одну игрушку, узнает ее и называет: «У меня чашка». Только после этих слов ребенок может вытащить игрушку из мешочка, рассмотреть ее и показать всем детям. Если ответ верный, ребенок берет предмет себе. Игроки поочередно узнают на ощупь, называют и вынимают из мешочка предметы. Выигрывает тот, кто соберет большее количество игрушек.

Усложненный вариант (для старших дошкольников): требуется, прежде чем достать предмет из мешочка, определить его форму (круглый, продолговатый), материал, из которого изготовлен предмет (резиновый, металлический, тряпичный, деревянный, пластмассовый), качество поверхности (гладкий, шероховатый, скользкий, холодный).

Игра «Посылка»

Цели: Расширение объема словаря, уточнение представлений о признаках предметов, развитие связной речи.

Оборудование. Предметы, коробки по количеству игроков.

Каждый ребенок получает «посылку» (коробку с предметом внутри). Первый игрок начинает описывать свой предмет, не называя и не показывая его. Предмет предьявляется после того, как будет отгадан.

Игра «Аналогии»

Цели: Активизация существительных с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами (развитие понятийного компонента лексического значения слова)

Взрослый предлагает детям дополнить слово по образцу: лиса – зверь, журавль – птица или наоборот. Взрослый называет слово обобщающего значения, ребенок придумывает слово конкретного значения (или наоборот): посуда – сковорода, цветы – одуванчик, транспорт – грузовик, рыбы – сом, насекомые – кузнечик. Выигрывает тот, кто ни разу не сойдет.

Игра «Съедобное – несъедобное»

Цели: Развитие умения выделять существенные признаки предмета (съедобность, одушевленность, др.), уточнение значения обобщающих слов, развитие слухового внимания, общей моторики.

Ведущий произносит слово и бросает одному из игроков мяч. Если был назван продукт питания, плод или другой съедобный объект, игроку нужно поймать мяч. В обратном случае игрок уклоняется от мяча. Аналогично проводятся игры «Живое – неживое», «овощи-фрукты», «Дикие животные – домашние животные», «Птицы – насекомые», «Одежа – обувь» и др.

Игра «Я знаю пять...»

Цели: Активизация слов с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами (развитие понятийного аспекта значения слова).

Дети встают в круг. Первый игрок, в руках у которого мяч, начинает игру словом: «Я» и передает (перебрасывает) мяч рядом стоящему ребенку. Второй игрок принимает мяч, проговаривает следующее слово: «Знаю» — и передает мяч дальше. Третий игрок: «Пять». Следующий ребенок «Насекомых». Далее каждый ход сопровождается названием одного насекомого до тех пор, пока не будет названо пять слов данной группы. Игра продолжается дальше.

Игра «Назови другим словом»

Цели. Формирование семантических полей, расширение словаря синонимов.

Взрослый называет словосочетание и задает вопрос: «Бросить мяч. Как это действие можно назвать иначе, другим словом?» даются образцы правильных ответов: «Бросить мяч – кинуть мяч. Глядеть в окно – смотреть в

окно». Дети приступают к подбору синонимов только после подтверждения понимания ими задания.

Игра с мячом «Скажи наоборот»

Цели. Формирование семантических полей, расширение словаря антонимов.

Дети стоят в шеренге лицом к ведущему. Взрослый (ведущий) произносит слово и бросает мяч одному из игроков. Поймавший мяч должен назвать антоним (слово - «неприятель») к заданному слову и вернуть мяч ведущему. Если парное слово подобрано верно, ребенок делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто быстрее подойдет к условной линии, на которой находится ведущий. Этот ребенок продолжает игру придумывая свои слова.