

# Мастер-класс для педагогов ДОУ на тему: «С детьми играем – речь развиваем»

Подготовила и провела:  
педагог - психолог С.Ю. Громова

Цель занятия: ознакомление педагогов с игровой деятельностью психолога по развитию речи с детьми старшего дошкольного возраста.

Задачи: - привитие интереса и желания у педагогов применения в своей педагогической деятельности игровых форм работы с детьми независимо от направления работы;

- использование предложенных игр педагогами в работе с детьми;
- снятие эмоционального напряжения участников занятия.

## Вступление

Речевое развитие является важнейшим аспектом общего психического развития в детском возрасте. Речь неразрывно связана с мыслительной деятельностью, а мышление не может успешно развиваться без языкового материала. Знание слова, обозначающего понятие, помогает человеку оперировать этим понятием, т.е. мыслить. И чем раньше будет усвоен язык, тем легче и полнее будут усваиваться знания. Речь дает ребенку возможность вербализовать собственные чувства и переживания, помогает осуществлять саморегуляцию и самоконтроль деятельности. Она теснейшим образом связана со всеми сторонами психического развития ребенка.

Развитие речи не является основополагающей целью, но является одним из основных моментов в деятельности психолога и осуществляется через систему коррекционно-развивающих упражнений на коррекционных занятиях.

Основной задачей работы по развитию речи у детей является формирование коммуникативных умений и навыков: умения в устной и письменной форме высказать мысль правильно, понятно, точно и выразительно в соответствии с ситуацией общения и целью высказывания, а также умения понимать чужой текст, осуществлять его информационную переработку, вести диалог.

## **Упражнение «ВОЛШЕБНЫЙ КЛУБОЧЕК»**

Воспитатели сидят на стульях или на ковре по кругу. Психолог передает клубок ниток одному воспитателю, тот наматывает нить на палец и при этом ласково называет рядом сидящего воспитателя по имени, затем

клубок передается следующему участнику, пока не окажется у психолога. После чего в обратной последовательности происходит разматывание ниток, при этом каждый участник произносит «волшебное вежливое слово».

### **Игра «МЫ ИДЕМ ПО КРУГУ»**

Эта игра разыгрывается при большом числе игроков, потому что они должны построиться в два круга – внешний и внутренний. По количеству участников в каждом кругу должно быть примерно одинаковое количество человек. Для начала для проигравшего участники придумывают задание. Затем психолог встает в малый круг и вместе с игроками идет по кругу, приговаривая: «Мы по кругу идем и с собою несем... сладкое». Воспитатели, составляющие большой круг, движутся в противоположную сторону. В ответ на это игроки малого круга должны быстро назвать что-то сладкое, например, сахар. Тот, кто первым назвал нужный предмет, переходит во внешний круг, и игра продолжается. Психолог и игроки малого круга произносят разные ее варианты – «с собою берем мягкое, жидкое, кислое, твердое» и т.д. Постепенно все игроки переходят в большой круг. А тот, кто оказался в малом круге последним, становится проигравшим и должен выполнить какое-либо задание – «фант».

### **Игра «РАДИО»**

Воспитатели садятся в круг. Психолог садится спиной к группе и объявляет: «Внимание, внимание! Потерялся ребенок (подробно описывает кого-нибудь из группы участников (Цвет волос, глаз, рост, одежду...)) Пусть он (она) подойдет к диктору». Воспитатели внимательно смотрят друг на друга. Они должны определить, о ком идет речь, и назвать этого человека. В роли диктора радио может побывать каждый желающий.

### **Игра «НАЙДИ СВОЮ ПАРУ»**

Для игры заготавливаются картинки на голову с персонажами, они должны быть парными, например, одному попадет «Чебурашка», другому «Гена». У каждого ребёнка на голове размещена картинка с персонажем из мультфильма. Ни один из участников не видит свою картинку, а также не говорит остальным участникам, кто изображен у них на картинках.

1 вариант игры. «Персонажи» хаотично двигаются по залу. По хлопку ведущего останавливаются, он предлагает вопрос о персонаже, который каждый из участников задаёт ближнему оказавшемуся «персонажу». Далее

двигаются дальше, до следующего хлопка. Участники должны догадаться, какой персонаж достался каждому из них и найти свою пару.

2 вариант игры. Участники размещаются по кругу на стульях. Психолог предлагает вопрос, который воспитатели поочередно задают друг другу. Победитель тот, кто первый определит своего персонажа.

Вопросы:

1. Какого я размера?
2. У меня есть шерсть?
3. Какого я цвета?
4. Я умею разговаривать?
5. Какой у меня хвост?
6. Я ношу очки?
7. Я злой?
8. Какой я по характеру?
9. Чем я питаюсь?
10. Меня любят дети?
11. У меня большие уши?

Пары персонажей:

Ослик Иа – Пятачок

Матроскин – Шарик («Простоквашино»)

Кузя – Нафаня («Домовёнок Кузя»)

Кот Леопольд – Мышь

Черепашка - Львёнок

Хома и Суслик («Приключения Хома»)

Поросёнок Фунтик – госпожа Белладонна («Приключения поросёнка Фунтика»)

Карлсон – бабушка Карлсона

**Игра «ЧЕЙ ЗВУК?»**

Участникам предлагается прослушать звуки, издаваемые с помощью различных предметов. Их задача – отгадать, какому предмету принадлежит звук, и найти его из представленных на столе.

**Игра с мячом «АССОЦИИИ»**

Прочитайте ребенку стихотворение М. Пляцковского "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.

Затем психолог показывает на картинке существительное из стихотворения и спрашивает, каким оно было в стихотворении. Кроме этого каждый игрок придумывает свое определение к этому существительному.