Психологическое сопровождение

в соответствие ФГОС ДО

[**«Давай**](http://www.bestlogoped.com/logopediacat/110-rekomendatsii-roditelyam-po-razvitiyu-rechi-detej-chetvertogo-goda-zhizni) **с тобою поиграем…»**

**(речевое развитие)**



**Обогащение словарного запаса**

Накопление словаря в свободной игре

Расширение словарного запаса дошкольников 3-4 лет происходит во время свободной игры с игрушками. Дети этого возраста очень любят играть с наборами игрушек «Доктор», «Парикмахер» и другими. Взяв на себя роль доктора, малыш лечит своих «пациентов» - кукол, употребляет слова – названия принадлежностей игрушечного набора, названия действий, которые он производит во время «лечения». При этом он копирует взрослых, подражает их интонациям. Желанная игрушка – телефон, с помощью которой можно развивать диалог. Разговаривать по телефону можно на разные темы, и взрослому стоит воспользоваться игровой ситуацией, чтобы развить у малыша умение отвечать на вопросы и поддерживать разговор.

**Обогащение словарного запаса с помощью настольных игр**

Очень хороший развивающий эффект дают настольные игры. Изготовить их можно и самим. Для расширения словарного запаса применяются различные лото, одно из самых любимых – «Зоологическое лото». Каждая большая карта посвящена какой-либо одной группе животных, например: домашние животные, животные леса, зоопарк, животные Севера. В центре большой карты находится сюжетная картинка, изображающая зверей в природе, а по краям даны предметные картинки. Такие же картинки, но на отдельных карточках, нужны для демонстрации, они находятся у ведущего.

Примерный материал для «Зоологического лото»:

Домашние животные: конь, корова, свинья, овца, собака, кошка, курица, петух, гусь, утка, индюк;

Дикие животные: волк, заяц, лиса, медведь, белка, еж, синица, дятел, скворец, сорока, воробей, кукушка;

Зоопарк: слон, лев, тигр, жираф, антилопа, зебра, кенгуру, бегемот, носорог, попугай, страус, обезьяна;

Животные Севера: морж, тюлень, чайка, песец, полярная сова, белый медведь, морской котик, кит, дельфин, северный олень, горностай, белая куропатка.

Данное лото используется для проведения различных игр.

Игра «Кто как передвигается»

Цель: уточнение глагольного словаря по данной теме.

Первый вариант

Ход игры: У детей большие карты. Ведущий называет слово-действие (прыгает, бегает, ползает, летает), а дети называют нужное животное и кладут на картинку фишку. Выигрывает тот, кто первым закроет предметные картинки фишками.

Второй вариант

Ход игры: У детей большие карты, а у ведущего маленькие карточки с изображениями животных. Ведущий поднимает предметную картинку. Тот ребенок, у которого есть такая же картинка, должен назвать ее и сказать, как передвигается это животное.

ИГРА «Кто как голос подает»

Цель: уточнение глагольного и предметного словаря по теме.

Первый вариант

Ход игры: У детей большие карты. Ведущий называет словодействие, а дети называют нужное животное.

Для справок: конь ржет, корова мычит, свинья хрюкает, овца блеет, собака лает, кошка мяукает, курица кудахчет, волк воет, заяц пищит, лиса тявкает, медведь ревет, белка цокает, еж фыркает, синица свистит, дятел стучит, скворец поет, сорока стрекочет, воробей чирикает, кукушка кукует.

Второй вариант

Ход игры: У детей большие карты, а у ведущего маленькие карточки с изображениями животных. Ведущий поднимает предметную картинку. Тот ребенок, у которого есть такая же картинка, должен назвать ее и сказать, как подает голос это животное.

Игра «Домашние и дикие»

Цель: различение групп домашних и диких животных.

Ход игры: Для игры берутся предметные картинки из группы «Домашние животные» и из группы «Дикие животные». Играют двое: ребенок и взрослый. Они договариваются, кто «главнее»: дикие или домашние животные. По условию игры «главный» забирает «подчиненного». Затем раздают все картинки поровну и одновременно выкладывают на игровой кон по одной любой картинке. Лавная картинка «Забирает» второстепенную. Если выпали две картинки из одной условной группы (две лавные или две второстепенные), выкладывают еще по одной, и так до тех пор, пока какая-нибудь не победит.

Игра «Угадай по описанию»

Цель: развитие слухового внимания, обогащение словарного запаса прилагательными, обозначающими признаки диких и домашних животных.

Ход игры: У детей по несколько предметных картинок из «Зоологического лото». Ведущий дает описание животного с помощью прилагательных. Ребенок, у кого есть нужная картинка, изображающая данного животного, должен поднять эту картинку и назвать ее. Если загадка разгадана правильно, ребенок получает фишку и кладет ее на картинку. Выигрывает тот, кто раньше закрыл все свои картинки фишками.

Примерные картинки для игры: медведь, волк, еж, белка, заяц, лиса, корова, кошка, собака, гусь, слон, тигр, лев, обезьяна.

Для справок: (загадки-описания):

- лохматый, косолапый, бурый;

- голодный, серый, злой;

- колючий, маленький, серый;

- маленькая, быстрая, рыженькая;

- трусливый, прыткий, белый;

- хитрая, ловкая, рыжая;

- крупная, рогатая, добрая;

- пушистая, ласковая, серая;

- сторожевая, сильная, верная;

- белый, крикливый, домашний;

- огромный, добрый, толстый;

- полосатый, хищный, злой;

- опасный, мощный, гривастый;

- смешная, озорная, быстрая.

**Усвоение слов – названий частей предметов**

Усвоение слов – названий частей предметов происходит в процессе совместного со взрослым рассматривания предмета и выделения его характерных признаков, частей, из которых состоит этот предмет. Такое аналитическое восприятие предмета очень важно, так как ребенок учится обращать внимание на существенные части целого. Основные признаки являются опознавательными знаками данного предмета, его самыми яркими деталями (хобот у слона, панцирь у черепахи, длинная шея у жирафа). Нужно привлекать внимание детей и к более мелким опознавательным признакам, учить всматриваться, проводить сравнение двух похожих предметов. Например, отличительными признаками ромашки будут белые лепестки и желтый кружок в центре; розы – шипы на стебле, розовый или красный бутон.

Для усвоения названий частей, из которых состоят сложные предметы, можно изготовить разрезные картинки. Разрезать картинки нужно так, чтобы каждая часть была на отдельном фрагменте.

Дети собирают разрезную картинку, называя каждую деталь.

Для этой же цели используется лото «Целое и части».

На больших картах – изображения целых предметов, а на маленьких даны детали данных предметов.

Ход игры: У детей большие карты. Ведущий поднимает маленькую картинку и спрашивает, как называется данный предмет и к какой большой картинке он подходит. Игра продолжается до тех пор, пока все маленькие картинки не будут подобраны к большим.

Победителем станет тот, кто выполнит это первым.

**Пополнение словарного запаса с помощью загадок**

В данном возрасте дети легко справляются с загадками, содержащими описание предмета с помощью действий, совершаемых с этим предметом (функциональные признаки); с загадками – описаниями качеств предмета, а также с загадками, содержащими родовые понятия и видовые своеобразия данного предмета. Пока недоступны детям загадки с текстами, содержащими метафорическое толкование предмета, его образную характеристику, например: «Я одноухая старуха, я прыгаю по полотну, и нитку длинную из уха, как паутинку, я тяну». Это следует учитывать при отборе загадок для занятий с ребенком 3-4 лет.

Примеры загадок, составленных по функциональным признакам предмета:

С хозяином дружит,

Дом сторожит,

Живет под крылечком,

А хвост колечком.

(*Собака*)

\*\*\*

Все время стучит,

Деревья долбит,

Но их не калечит,

А только лечит.

(*Дятел*)

\*\*\*

Весной веселит,

Летом холодит,

Осенью питает,

Зимой согревает.

(*Дерево*)

В дупле живет

Да орешки грызет.

(*Белка*)

**Загадки, построенные в виде описаний признаков предметов**

Маленький, удаленький,

Сквозь землю прошел,

Красну шапочку нашел.

(*Гриб*)

Кто зимой холодной

Ходит злой, голодный?

(*Волк*)

Маленькие зверьки,

Серенькие шубки,

Длинные хвосты,

Остренькие зубки.

(*Мыши*)

**Загадки, содержащие родовые понятия и видовые своеобразия данного предмета**

Это дерево с крепкими листьями, на нем растут желуди. (Дуб)

Это посуда, из которой пьют чай. (Чашка)

Это игрушка, с помощью которой можно построить башню. (Кубики)

**Развитие словообразования**

Четвертый год жизни – это время усвоения основных словообразовательных моделей языка. Процесс этот длительный и охватывает весь дошкольный возраст. Легче всего усваиваются суффиксы уменьшительно-ласкательные и увеличительные. Таких суффиксов много в текстах потешек и детских стихах, особенно в переводах английских песен Маршака, Чуковского. Например:

Три очень милых феечки

Сидели на скамеечке.

И, съев по булке с маслицем,

Успели так замаслиться, что мыли этих феечек

Из трех садовых леечек.

В активной речи уменьшительные суффиксы применяются при образовании слов, обозначающих маленькие предметы. Чтобы обратить внимание детей на возможность применения данных конструкций, полезно рассматривание парных картинок, на которых один и тот же предмет будет изображен разным по размеру. Большой предмет назовем без использования уменьшительного суффикса. После неоднократного просмотра картинок предложите ребенку сыграть в игру «Подбери пару», в ходе которой нужно будет объединить картинки, обозначающие большой и маленький предмет, в одну пару и назвать их соответственно, с использованием прилагательных: «У меня большой синий мяч», «А у меня маленький синенький мячик», Примерные картинки для набора «Парные предметы»: большой синий мяч, маленький синий мяч, большое зеленое дерево, маленькое зеленое дерево, большой корабль, маленький игрушечный кораблик, многоэтажный дом, маленький домик.

**Усвоение суффиксов, образующих названия детенышей животных**

Дети трех лет усваивают суффиксы, с помощью которых образовываются слова – названия детенышей животных. Лучше всего для этого использовать игры с игрушками – образами животных. Пусть, например, взрослый будет кошкой-мамой, а ребенок – котенком. В игре слова – названия детенышей животных будут употреблять и взрослый, и ребенок, это необходимо по ходу действия игры. Затем можно поиграть в лошадь и жеребенка, в корову и теленка, - используя те игрушки, что есть дома. Для закрепления данной темы можно применить картинки. Есть специальные книги-альбомы с изображениями животных и их детенышей, можно использовать иллюстрации к сказкам или другим книгам. Особо надо обратить внимание на слова, обозначающие детенышей животных, которые имеют другой корень, чем слова – названия взрослых животных: лошадь – жеребенок, корова – теленок, собака – щенок, курица – цыпленок, овца – ягненок, свинья – поросенок.

**Усвоение увеличительных суффиксов**

Суффиксы, обозначающие увеличение, есть в сказке «Заяц-хваста». Читая или рассказывая эту сказку малышу, подчеркните интонационно данные суффиксы, дайте почувствовать ребенку, что *лапищи, зубищи, хвостище* действительно очень большие.

**Развитие грамматического строя речи**

Игры на закрепление согласования прилагательных с существительными в роде

Игра-лото «Круглый, квадратный, овальный»

Цель: закрепление умения согласовывать прилагательные с существительными в роде, обогащение словарного запаса.

Ход игры. У детей карточки с нарисованными картинками: по четыре картинки на каждой карточке. Ведущий называет прилагательное, например, *овальный*. Дети, у которых есть картинка, изображающая овальный предмет, называют ее вместе с прилагательным (*овальный лимон*) и закрывают картинку фишкой. Ведущему нужно отчетливо выговаривать окончания прилагательных.

**Используются следующие прилагательные:** круглый, круглая, круглое; квадратный, квадратная, квадратное; овальный, овальное.

Игра-лото «Длинный, короткий, широкий, узкий»

Цель: закрепление умения согласовывать прилагательные с существительными в роде, обогащение словарного запаса.

Ход игры. У детей карточки с нарисованными картинками: по четыре картинки на каждой карточке. Ведущий называет прилагательное, например длинный. Дети, у которых есть картинка, изображающая длинный предмет, называют ее вместе с прилагательным (длинный карандаш) и закрывают картинку фишкой. Ведущему нужно отчетливо выговаривать окончания прилагательных.

**Используются следующие прилагательные:** длинный, длинная, длинное; короткий, короткая, короткое; широкий, широкая, широкое; узкий, узкая, узкое.

Игра «Что перепутал художник»

Цель: закрепление связи между конкретным предметом и характерным для него цветом, умения согласовывать прилагательные с существительными в роде.

Для игры нужно подготовить сюжетную картинку, на которой предметы раскрашены неправильно. Задача ребенка – заметить все ошибки художника и сказать, как надо было раскрасить картинку.

Описание неправильно раскрашенной картинки: красная лягушка, синее солнце, фиолетовая трава, зеленая речка, голубые листья на деревьях, розовый заяц под оранжевой елкой.

Игра «Раскрась одним цветом»

Цель: закрепление связи между конкретным предметом и характерным для него цветом, умения согласовывать прилагательные с существительными в роде.

Для игры нужны карточки с не закрашенными картинками, по четыре на каждой карточке, причем на одной карточке помещены картинки одного цвета, например: зеленые трава, огурец, кузнечик. Детям раздают по одной карточке и просят определить, каким цветом нужно раскрашивать все картинки. Можно использовать цветные фишки для наложения на картинки, а можно после определения цвета дать ребенку возможность раскрасить картинки.

Игры и упражнения для закрепления в речи пространственных предлогов и наречий

Понимание пространственных предлогов и наречий достигается при выполнении различных поручений: «Убери книги в шкаф, подними куклу с пола и положи ее на кресло, достань мяч из-под стола» и т.д. В активную речь слова с пространственным значением вводятся с помощью различных вопросов: «Куда ты спрятал машинку? Где стоит твоя обувь? Куда убрал книжки?» Кроме того, применяются игры, в которых играющими задаются вопросы, требующие понимания или применения данных слов.

Игра «Угадай, кого загадали»

Цель: обучение ориентированию в пространстве с помощью пространственных предлогов и наречий.

Ход игры. Вокруг ребенка расположены крупные игрушки. Взрослый объявляет, что он загадал одну игрушку, и дает описание ее места положения относительно ребенка: «Игрушка находятся слева от тебя». Ребенок должен назвать загаданную игрушку. Затем загадывают следующую игрушку.

Когда ребенок будет свободно понимать значения наречий и предлогов, можно предложить ему загадывать игрушку и давать ее описание, а отгадывать будет взрослый.

**Развитие связанной речи**

К четырем годам ребенок уже способен пересказать знакомую сказку, конечно, в том случае, если ему с раннего детства систематически рассказывали или читали сказки, рассказы, стихи, учили следить за развитием действия в сказке, сочувствовать положительным героям. Первоначально пересказ возможен в форме ответов на вопросы. Затем можно попробовать так называемый совместный пересказ, когда взрослый, рассказывая сказку, побуждает ребенка произносить отдельные слова и предложения.

Хорошо известную сказку дети с удовольствием разыгрывают, не утомляются повторять еще и еще раз. Взрослому нужно проявить внимание и терпение, включиться в игру, не отказываться. Такие игры – мощный стимул к развитию речи и вообще психического здоровья ребенка. Драматизации подлежат любые сказки, но инициатива чаще идет от ребенка. Не стоит ее сдерживать и навязывать другие, с вашей точки зрения более развивающие сюжеты. От вас зависит, что вы ему читаете. Если высокохудожественные тексты, то не все ли равно, с какой любимой сказкой будет вырастать ваш малыш? Кто-то в детстве обожал быть колобком, кому-то нравилось быть медведем и нести короб, кто-то мер вместе с волком и ловил рыбу из проруби. Замечено, что дети выбирают из множества сказок какую-то одну и все время в нее играют. Значит, их характеру ближе те герои, в которых они перевоплощаются.

Если ваш малыш не проявляет инициативы, начните сами. Предложите ему выбрать героя и сами убедительно играйте, показывая образец поведения и речевого сопровождения.

Какие сказки доступны в четырехлетнем возрасте для драматизации? Это «Колобок», «Маша и медведь», «Лиса и волк», а также «Три поросенка» Михалкова, «Заяц-хваста», «Теремок», «Лиса и заяц», «Репка», «Соломенный бычок – смоляной бочок», «Волк и козлята», «Три медведя», «Лисичка со скакалочкой».

Родителям нужно понять одно очень важное правило при выборе книг для чтения: своевременность той или иной сказки. Плохо не только слишком рано знакомить ребенка со сказкой (когда он еще ее не понимает), но и слишком поздно (когда она ему уже не интересна). Важно соблюдать постепенность в чтении. Волшебные сказки со сложным фантастическим сюжетом еще недоступны четырехлетнему ребенку, а «Курочку Рябу», «Колобок» лучше прочесть двухлетнему. Каждой сказке – свой возраст.

Что касается сказок зарубежных, как народных, так и авторских, то здесь лучше придерживаться такого же правила, но предпочтение стоит отдавать своим сказкам, как более понятным. Впрочем, сказки о животных других стран так же понятны малышу, как и русские народные.

**Подготовка к пересказу**

Обучить пересказу можно с опорой на картинки, которые взрослый рисует по мере рассказывания сказки. Затем ребенок смотрит на эти картинки и вспоминает сказку. Данный метод – метод пиктограмм – тренирует память ребенка и его воображение (ребенок вместе со взрослым может рисовать такие быстрые картинки). Для подобных зарисовок лучше брать тексты с наличием динамичного сюжета, который легко изображается.

«Чайник-начальник»

Вот наша кухня (рисуют стол и плиту). На плите чайник (картинка чайника) – всей посуды начальник. В нем вода кипит (рисуют пар из носика). Будем чай пить (рисуют чайную чашку). Затем просят ребенка повторить сказку по опорным картинкам.

«Еж и кот»

Ежик к нам во двор зашел (рисуют еже). Еж арбузную корку нашел (рисуют арбузную корку). Пока еж корку ел, сзади к нему кот подкрался (рисуют кота). Кот на ежа – прыг, да лапку наколол (лапа с занозой). Запищал, захромал и домой убежал (рисунок дома).

**Закрепление правильного звукопроизношения**

К четырем годам в норме дети должны овладеть правильным произношением всех звуков.

Общее правило должно сопровождать процесс усвоения нормального звукопроизношения: речь окружающих должна быть образцово чистой в плане звукопроизношения, ребенок должен воспринимать как можно меньше «Дефектной» речевой нагрузки.

Закрепление появляющихся в речи звуков проводится путем произнесения слов, содержащих нужный звук, предложений с этими словами, чистоговорок, скороговорок. Чтобы разнообразить занятия по закреплению в речи того или иного звука, можно применять игру «Чудесный мешочек» или вариант такой игры «Что прячется под скатертью?» дети должны на ощупь определить, какой предмет лежит в мешочке или под скатертью. Игра эта очень нравится детям, в нее не скучно играть, так как вместо простого называния слов идет процесс угадывания, появляется интерес. Предметы для ощупывания подбираются такие, чтобы нужный звук в словах-названиях был в разной позиции: в начале слова, в середине, в конце.

Для закрепления звуков надо пользоваться умением четырехлетних детей легко запоминать стихи. Читайте детям стихи Маршака, Барто, Заходера, других детских авторов, просите ребенка досказать последнее слово в строчке, последнюю строчку в стихотворении, затем четверостишие, потом все стихотворение. Не перебивайте ребенка, когда он будет декламировать стихи, но после детского рассказывания наизусть обязательно повторите текст, чтобы образцовое произнесение заканчивало процесс восприятия текста.

Примерные тексты для игры «Доскажи словечко»

**Ш**

У маленькой Мери

Большая потеря:

Пропал ее правый (*башмак*).

**Ш**

-Ты скажи, барашек наш,

Сколько шерсти ты нам дашь?

-Не стриги меня пока,

Дам я шерсти три (*мешка*)

**С**

Три мудреца в одном тазу

Пустились по морю в грозу.

Будь попрочнее старый таз,

Длиннее был бы мой (*рассказ*).

**Игры и упражнения для развития силы и высоты голоса**

На четвертом году жизни дети должны научиться произвольно менять силу голоса (говорить по заданию тихо, громко, шепотом), высоту голоса (говорить тоненьким голоском, «Толстым» голосом), уметь передавать голосом чувства (радость, печаль, жалость, недовольство), правильно передавать вопросительную интонацию. Упражняться лучше всего на материале русских народных сказок. Дети в этом возрасте любят играть в сказки. Такие ролевые игры полезны, так как развивают воображение, речь, воспитывают умение играть вместе. А если еще поощрить желание ребенка изобразить голосом какого-нибудь сказочного героя, то одновременно разовьется и голос малыша. Есть сказки, где герою-волку обязательно нужно менять высоту голоса: «Волк и козлята», «Красная шапочка», «Три поросенка». В сказках «Теремок», «Три медведя», «Маша и медведь» герои разговаривают своими голосами, которые желательно передавать при пересказе или игре. Нужно каждому ребенку дать возможность сыграть разные роли в одной и той же сказке, чтобы он потренировался в произнесении текстов разной высоты и громкости.

Научить детей говорить то тихо, то громко можно в играх «Испорченный телефон» (когда какое-нибудь слово передается шепотом друг другу на ухо), «Эхо» (когда ребенка просят повторить слова то громко, то тихо: как будто он ближнее или дальнее эхо).

Вопросительная интонация закрепляется в свободном общении детей, в играх-драматизациях, например, при разыгрывании сказок «Теремок», «Три медведя»,

Интересна игра «Медведь на пчельнике». Играют трое. Первый играющий спрашивает, второй отвечает, а третий повторяет ответ с вопросительной интонацией.

1. Кто пришел на пчельник?

2. Пришел медведь.

3. Пришел медведь?

1. И что же он стал делать?

2. И стал реветь

3. И стал реветь?

1. О чем же он ревет?

2. Просит меду.

3. Просит меду?

1. Много ли надо?

2. Целую колоду.

3. Целую колоду?

1. А пчел не боится?

2. Пчел не боится.

3. Пчел не боится?

1. Почему он такой храбрый?

2. Хочет подружится.

3. Хочет подружится?

**Игры и упражнения для различения звуков в произношении**

При появлении шипящих звуков особое внимание надо уделить различению свистящих и шипящих. Для предупреждения появления смешений, чтобы новый звук не вытеснял старый со своего «Законного» места, проводятся игры на различение пар смешиваемых звуков. Чаще всего это ролевые игры, в которых дети превращаются в комариков, мушек, жуков, то есть произносят звукоподражания – изолированные звуки. «Ты сейчас комар, а ты – жук. А потом поменяетесь», И ребенок получает возможность произносить и звук «з-з-з», и звук «ж-ж-ж».

Для этой же цели хорошо подходит ролевая игра «Магазин». Она удобна тем, что может использоваться для различения любой пары звуков. Если надо научить различать звуки С-Ш, в магазин «Одежда» надо «Привезти» свитер, шапку, штанишки, сапоги, шарф и другие товары, содержащие в названии эти звуки. Для дифференциации З-Ж «откроется» цветочный магазин, где будет продаваться жасмин, роза, незабудки, гвоздика, и т.д. В магазине «Посуда» «Продаются» кастрюля, сковорода, хлебница, стакан, салатница, самовар, сахарница, конфетница (различение С-Ц). по возможности «Товар» может быть представлен натуральными предметами; можно применять картинки.

Закрепляется правильное произношение звуков также в процессе игр – драматизаций различных сказок, в свободных играх, в общении между собой.

**Мы рады помочь Вам и Вашим детям!**