Описание проекта:

«Развитие речи детей старшей дошкольной группы через игровую деятельность»

Выполнила:

Старший воспитатель МБДОУ№90

Лукьянова О.А.

Введение

Развитие речи детей в игровой деятельности наиболее актуально так как в дошкольном возрасте «игра» — это ведущая деятельность. Причиной острой необходимости развития речи детей является потребность общения человека с окружающими его людьми, а чтобы речь была внятна, понятна и интересна другим, нужно развивать её, это возможно по средствам разнообразных игр, игровых методик, разработанных с учетом интересов детей данного возраста.

Сроки реализации проекта: 2 недели

Вид проекта: краткосрочный, педагогический, игровой.

Участники: дети, воспитатели группы, родители воспитанников.

Образовательная область: речевое развитие.

Проблема:

1. Неумение правильно и грамотно выстраивать предложение.
2. Маленький словарный запас.
3. Неспособность употреблять интонацию, корректировать темп речи и громкость голоса и т.д.

Актуальность

В условиях современности, главной задачей дошкольного образования является подготовка к школьному обучению. Дети, не получившие в дошкольном возрасте соответствующее речевое развитие, с большим трудом навёрстывают упущенное, в будущем этот пробел в развитии влияет на его дальнейшее развитие. Своевременное и полноценное формирование речи в дошкольном детстве является основным условием нормального развития и в дальнейшем его успешного обучения в школе.

Цель проекта: Развитие речевой активности детей старшего дошкольного возраста через игровую деятельность.

Задачи:

- Создание условий для игровой деятельности детей в группе и на участке.
- Формирование грамматического строя речи.
- Расширение словарного запаса.
- Развитие связной речи.
-Обучение детей использованию мимики, жестов, различным изменениям характеристик голоса для передачи настроения, характера и поведения героев, так же при описании картин, природы и т.п.
-Воспитание личностных качеств при выступлении на публику – раскрепощенность, эмоциональность, выразительность и т.д.

В проекте представлены такие виды игровой деятельности как:
- дидактические игры,
- подвижные игры,
- театрализованные игры,
- сюжетно – ролевые игры.

Этапы реализации проекта

1. Предварительный:
- выдвижение гипотезы;
- определение цели и задач проекта;
- изучение необходимой литературы;
-подбор методической литературы;
- разработка тематического плана для реализации проекта;
- диагностика детей.

2. Основной.

Включение каждого ребёнка в игровую деятельность для достижения высокого уровня знаний, умений и навыков.

3. Заключительный.

Период осмысления собственных результатов. Диагностика детей. Презентация проекта.

Методы проекта: наглядные, словесные, практические, игровые.

Структура проекта

Реализация данного проекта осуществляется через цикл игр с детьми, создание условий для игровой деятельности детей в группе и на участке.

Реализация проекта предполагает различные виды игр с детьми: это цикл дидактических игр с игрушками и предметами, словесных. В систему работы включены подвижные игры. Также включены театрализованные игры, дети слушают сказки, инсценируют их. Значительное место отведено сюжетно-ролевым играм.

Предполагаемый результат:

Речь детей станет более распространенной, эмоционально выразительной, грамотной. Дети будут правильно строить предложения, сочетая слова и используя окончания. На публике будут выступать смелей, используя возможности голоса, интонаций, мимики и жестов.

	Дидактические игры	Подвижный игры	Театрализованные игры	Сюжетно-ролевые игры
1 неделя	«Закончи предложение» «Найди предмет той же формы» «Что это за птица?» «Придумай сам» «Бывает – не бывает»	"Угадай чей голосок?" «Охотники и соколы» «День и ночь» «Мы – веселые ребята» «Птички и клетка»	«У зеркала» В «Детском мире» «Тень»	«Дом моды» «Библиотека» «Школа» «Скорая помощь»
2 неделя	«Расскажи без слов» «Когда это бывает?» «Скажи, что ты слышишь» «Закончи слово»	«Мышеловка» «Великаны и гномы» «Тихо – громко» «Зевака» «Охотники и зайцы»	«Телефон» «Бабушка Маланья»	«Строительство» «Цирк» «Фотоателье»

Дидактические игры

«Закончи предложение»

Цели: учить понимать причинные связи между явлениями; упражнять в правильном выборе слов.

Ход игры. Воспитатель начинает предложение: «Я надела теплую шубу, потому что…», «Дети надели панамы потому что…», «Идет сильный снег потому, что наступила…»

«Найди предмет той же формы»

Цель: уточнить представление о форме предметов.

Ход игры. Воспитатель поднимает рисунок круга, а дети должны назвать как можно больше предметов такой же формы.

«Что это за птица?»

Цель: учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их.

Ход игры. Воспитатель назначает водящего, который изображает повадки птицы или описывает характерные признаки ее, другие дети должны отгадать.

«Придумай сам»

Цель: учить правильно составлять предложения с заданным количеством слов.
Ход игры. Дать детям опорные слова: осень, листопад, дождь, снежинки. Попросить придумать предложения из 3–5 слов. Ребенок, первым составивший предложение, получает фишку.

«Бывает – не бывает»

Цель: развивать память, мышление, быстроту реакции.
Воспитатель произносит словосочетание, а дети должны быстро ответить.

Иней летом… (не бывает).
Снег зимой… (бывает).
Мороз летом… (не бывает).
Капель летом… (не бывает).

«Расскажи без слов»

Цели: закреплять представления детей об осенних изменениях в природе; развивать творческое воображение, наблюдательность.
Ход игры. Дети в кругу, воспитатель предлагает им изобразить осеннюю погоду мимикой лица, жестами рук, движениями.
Показать, что стало холодно. Дети ежатся, греют руки, жестами надевают на себя шапки и шарфы.
Показать, что идет холодный дождь. Открывают зонтики, поднимают воротники.

«Когда это бывает?»

Цель: уточнить и углубить знания о временах года.
Ход игры. Воспитатель называет времена года и отдает фишку ребенку. Ребенок называет, что бывает в это время, и передает фишку другому. Тот добавляет новое определение и передает фишку третьему.

«Скажи, что ты слышишь»

Цели: учить употреблять в ответах полные предложения; развивать фразовую речь.
Ход игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, внимательно послушать и определить, какие звуки они услышали (шум дождя, сигналы машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Выигрывает тот, кто больше назовет услышанных звуков.

«Закончи слово»

Цель: Развивать умение детей делить слова на слоги.
Ход: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы будете заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец (кош – ка, гла – за).

Подвижный игры

«Великаны и гномы»

Цель: Упражнять детей действовать по сигналу.

Ход: Водящий (чаще всего взрослый) объясняет ребятам, что он может произносить только слова "великаны" и "гномы". При слове "великаны", все должны подняться на носки и поднять руки. А при слове "гномы", все должны присесть пониже. Тот, кто ошибается — выбывает из игры.

Конечно, водящий хочет добиться, чтобы игроки ошибались. Для этого он вначале произносит слова "великаны!" громко и басом, а "гномы" — тихим писклявым шёпотом. А потом, в какой-то момент — наоборот. Или произнося "великаны", водящий приседает, а говоря "гномы" — поднимается на носочки.

Темп игры всё ускоряется и все игроки постепенно выбывают. Последний игрок, который ни разу не ошибся, становится водящим.

«Угадай чей голосок?»

Цель: Закреплять навык ходьбы по кругу.

Ход: Водящий встает в центр зала и закрывает глаза. Дети образуют круг, не держась за руки, идут по кругу вправо и произносят:

Мы собрались в ровный круг,
Повернемся разом вдруг,
А как скажем: "Скок - скок – скок",
Угадай, чей голосок.

Слова "скок – скок – скок" произносит один ребенок (по указанию воспитателя).

Водящий открывает глаза и пытается угадать, кто сказал эти слова. Если он отгадает, этот игрок становится на его место. Если водящий не угадал, то при повторении игры вновь выполняет эту роль. Дети идут по кругу в другую сторону.

«Мышеловка»

Цель: Развивать у детей выдержку, умение согласовывать движения со словами. Упражнять в беге с подлезанием.

Ход: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая – образует круг – "мышеловку", остальные "мыши" - они находятся вне круга. Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки, и начинают ходить по кругу, приговаривая: "Ах, как мыши надоели, все погрызли. Все поели. Берегитесь же, плутовки, доберемся мы до вас! Вот поставим мышеловки, переловим всех сейчас". Дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По слову воспитателя "Хлоп!" дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Играющие, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными. Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают

размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями.

«Охотники и соколы»
Цель: Упражнять в быстром беге, развивать быстроту реакции.
Ход: На одной стороне зала (площадки) находятся соколы. Посередине зала стоят два охотника. По сигналу воспитателя "Соколы, летите!" дети перебегают на другую сторону зала, а охотники стараются их поймать (запятнать), прежде чем те пересекут условную линию. При повторении игры выбираются другие водящие, но не из числа пойманных.

«День и ночь»
Цель: Развивать у детей ловкость, быстроту.
Ход: Играющие распределяются на две команды – "День" и "Ночь". Посередине зала (площадки) проводится черта (или кладется шнур). На расстоянии двух шагов от черты спиной друг к другу становятся команды. Воспитатель говорит: "Приготовились!", затем дает одной из команд сигнал к бегу, например, произносит: "День". Дети убегают за условную черту, а игроки второй команды быстро поворачиваются кругом и догоняют соперников, стараясь запятнать их, прежде чем те пересекут условную линию. Выигрывает команда, которая успеет запятнать большее количество игроков противоположной команды.

«Мы – веселые ребята»
Цель: Упражнять детей в беге. Закрепить умение действовать по сигналу.
Ход: Дети стоят за чертой на одной стороне площадки (зала). В центре площадки находятся двое водящих. Дети хором произносят:
Мы – веселые ребята.
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать!
Раз – два – три – лови!
После слова "Лови!" дети перебегают на другую сторону площадки, а водящие догоняют их. Тот, кого водящий осалил, отходит в сторону. Как только дети пересекут финишную черту, подсчитывается количество проигравших. Игра повторяется с другими водящими.

«Тихо – громко»
Цель: Развивать наблюдательность, внимание, умение слушать сигнал и действовать в соответствии с ним.
Ход: С помощью считалки выбирается водящий, он становится в центр круга и закрывает глаза. Воспитатель дает одному из играющих какой – либо предмет, который можно спрятать (шнурок, ленточка). Все дети кроме водящего знают, у кого предмет. Когда водящий приближается к этому ребенку, дети начинают громко хлопать в ладоши, когда отдаляется – хлопки

становятся тише. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не найдет предмет. Если ему долго это не удается, то выбирается другой водящий.

«Зевака»
Цель: Развивать внимание, координацию движений, ловкость, прослеживающую функцию глаза.
Ход: Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга. У одного из играющих в руках мяч. По команде педагога ребенок начинает перебрасывать мяч, называя по имени того, кому бросает мяч. Мяч необходимо поймать. Кто уронил мяч встает в центр круга и выполняет любое упражнение с мячом.
Правила: Мяч перебрасывается через центр круга. Если играющий при выполнении упражнения уронил мяч, ему даётся дополнительное задание.

«Птички и клетка»
Цель: Повышение мотивации к игровой деятельности, упражнять бег – в положении полусидя с ускорением и замедлением темпа передвижения.
Ход: Дети распределяются на две группы. Одна образует круг в центре площадки (дети идут по кругу, держась за руки) – это клетка. Другая подгруппа – птички. Воспитатель говорит: "Открыть клетку!" Дети, образующие клетку, поднимают руки. Птички влетают в клетку (в круг) и тут же вылетают из нее. Воспитатель говорит: "Закрыть клетку!" дети опускают руки. Птички, оставшиеся в клетке, считаются пойманными. Они встают в круг. Клетка увеличивается, и игра продолжается, пока не останется 1-3 птички. Затем дети меняются ролями.

«Охотники и зайцы»
Цель: Упражнять в умении метать в подвижную цель, перелазить (перепрыгивать) через препятствие, быстро бегать.
Ход: На одной стороне площадки очерчивают место для охотников. На другой стороне обозначают домики для зайцев. В каждом домике находится 2-3 зайца. Охотник обходит площадку, делая вид, что он разыскивает следы зайцев, а затем возвращается к себе. По сигналу: "Зайцы!" - выбегают из своих домиков на полянку и прыгают на двух ногах, продвигаясь вперед. По сигналу: "Охотник!" - зайцы бегут в домики. А охотник бросает в них мяч. Заяц, в которого попали мячом, считается подстреленным. Охотник уводит его к себе, он становится помощником охотника. Игра повторяется несколько раз, после чего выбирают нового охотника.
Указания: У охотника в руках может быть несколько мячей; стрелять в зайцев, находящихся в домиках, нельзя.

Театрализованные игры

Игра: «У зеркала»

Цель: совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1) Нахмуриться, как:
а) король,
б) ребенок, у которого отняли игрушку,
в) человек, скрывающий улыбку.
2) Улыбнуться, как:
а) вежливый японец,
б) собака своему хозяину,
в) мать младенцу,
г) младенец матери,
д) кот на солнце.
3) Сесть, как:
а) пчела на цветок,
б) наказанный Буратино,
в) обиженная собака,
г) обезьяна, изображавшая вас,
д) наездник на лошади,
е) невеста на свадьбе.

«Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить:
а)бабочку,
б) лису,
в) принцессу,
г) волшебника,
д) бабушку,
е) фокусника,
ж) больного с зубной болью.

Игры на развитие выразительной мимики.

Цель: учить использовать выразительную мимику для создания яркого образа.

1. Соленый чай.
2. Ем лимон.
3. Сердитый дедушка.
4. Лампочка потухла, зажглась.
5. Грязная бумажка.
6. Тепло-холодно.
7. Рассердились на драчуна.
8. Встретили хорошего знакомого.
9. Обиделись.
10. Удивились.
11. Испугались забияку.
12. Умеем лукавить (подмигивание).
13. Показать, как кошка выпрашивает колбасу (собака).

14. Мне грустно.
15. Получить подарок.
16. Две обезьяны: одна гримасничает — другая копирует первую.
17. Не сердись!
18. Верблюд решил, что он жираф,
И ходит, голову задрав.
У всех он вызывает смех,
А он, верблюд, плюет на всех.
19. Встретил ежика бычок
И лизнул его в бочок.
А лизнув его бочок,
Уколол свой язычок.
А колючий еж смеется:
— В рот не суй что попадется!
20. Будь внимателен.
21. Радость.
22. Восторг.
23. Я чищу зубы.

Игра «Телефон»
Цель: развивать фантазию, диалогическую речь.
Петрушки на загадка:
Поверчу волшебный круг —
И меня услышит друг.
Что ЭТО? (Телефон.)
Петрушка приглашает по два человека от каждой команды, особенно тех, кто любит беседовать по телефону. Для каждой пары предлагается ситуация и тема для разговора. Пара составляется из членов противоположных команд.
1. Поздравить с днем рождения и напроситься в гости.
2. Пригласить на спектакль человека, который не любит ходить в театр.
3. Вам купили новые игрушки, а вашему другу хочется в них поиграть.
4. Вас обидели, а друг вас утешает.
5. Ваш друг (подруга) отнял любимую игрушку, а теперь извиняется.
6. У вас именины

«Бабушка Маланья»

Цель. Развивать внимание, воображение, находчивость, умение создавать образы с помощью мимики, жеста, пластики.

Ход игры. Дети берутся за руки и идут по кругу, в центре которого — водящий; дети поют потешку и выполняют движения.

У Маланьи, у старушки, - (Идут по кругу и поют.)

Жили в маленькой избушке

Семь дочерей,

Семь сыновей,

Все без бровей! (Останавливаются и с помощью мимики и жестов изображают то, о чем говорится в тексте)

С такими глазами,

С такими ушами,

С такими носами,

С такими усами,

С такой головой,

С такой бородой...

Ничего не ели, (Присаживаются на корточки и одной рукой подпирают подбородок)

Целый день сидели.

На него (нее) глядели,

Делали вот так... (Повторяют за ведущим любой жест).

В «Детском мире»
Цель. Развивать воображение и фантазию, учить создавать образы с помощью выразительных движений.
Ход игры. Дети распределяются на покупателей и игрушки, выбирают ребенка на роль продавца. Покупатели по очереди просят продавца показать ту или иную игрушку. Продавец заводит ее ключом. Игрушка оживает, начинает двигаться, а покупатель должен отгадать, что это за игрушка. Затем дети меняются ролями.

«Тень»
Цель. Развивать внимание, наблюдательность, воображение, фантазию.
Ход игры. Один ребенок — водящий ходит по залу, делая произвольные движения: останавливается, поднимает руку, наклоняется, поворачивается. Группа детей (3—5 человек), как тень, следует за ним, стараясь в точности повторить все, что он делает. Развивая эту игру, можно предложить детям объяснять свои действия: остановился потому, что впереди яма; поднял руку, чтобы поймать бабочку; наклонился, чтобы сорвать цветок; повернулся, так как услышал чей-то крик; и т.д.

Сюжетно – ролевые игры

«Дом моды»

Цели:

- Обогащение знаний детей о работе в швейном ателье.
- Формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда.
- Развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.

Игровой материал:
Разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.
Игровые роли: Модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.
Игровые действия:
Выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа.

«Библиотека»
Цели:

- Формирование представления социальной значимости библиотек.
- Создание интереса к работе библиотекаря.
- Ознакомление с правилами пользования книгой.
- Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Игровой материал: Формуляры, книги, журналы, картотека.
Игровые роли: Библиотекарь, читатели.
Игровые действия:
Оформление формуляров читателей.
Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой.
Выдача книг. Читальный зал.
Варианты игры:
«Ремонт книг»,
«Выбираем книгу»,
«Читальный зал»
«Составляем картотеку»

«Школа»
Цели:

- Знакомство и приучение детей к режиму школьной жизни.
- Формирование умения творчески развивать сюжеты игры.

Игровой материал:
Портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.
Игровые роли: Ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.
Игровые действия:

Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради, завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.
Варианты игры: «На уроке»
«Перемена»
«Праздничный концерт»
«Спортивные соревнования»
Интеллектуальная игра «Умники и умницы»

«Скорая помощь»
Задачи: вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры; воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

Игровой материал: телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Ход игры: Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

«Фотоателье»

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе в фотоателье, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

Игровой материал: детские фотоаппараты, зеркало, расческа, фотопленки, образцы фотографий, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий

Роли: фотограф, кассир, клиенты.

Ход игры: Кассир принимает заказ, получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф

фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, просмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку.

«Строительство»

Задачи: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну.

Роли: строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

Ход игры: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

«Цирк»

Задачи: закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах; закреплять знания о цирке и его работниках.

Игровой материал: афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), спецодежда для билетёров, работников буфета и др.

Роли: билетёры, работники буфета, директор цирка, артисты (клоуны, дрессировщик, фокусник, акробат и др.).

Игровые действия: Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом. Фотографирование.