

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ СЛОВАРЯ АНТОНИМОВ У ДЕТЕЙ С ОБЩИМ НЕДОРАЗВИТИЕМ РЕЧИ

Н. В. ДРОЗДОВА,

доцент кафедры логопедии Института инклюзивного образования БГПУ имени Максима Танка,
кандидат педагогических наук, доцент

Т. В. ВАШКЕВИЧ,

учитель-дефектолог специального яслей-сада № 304 г. Минска
для детей с тяжёлыми нарушениями речи, старший преподаватель кафедры логопедии
Института инклюзивного образования БГПУ имени Максима Танка

С. В. БАСОВА,

студентка 4 курса Института инклюзивного образования
БГПУ имени Максима Танка

Окончание. Начало в № 5

3. Подбор антонимов к глаголам

Дидактическая игра «Скажем и покажем»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к глаголам и показывать их с помощью действий.

Оборудование: не требуется.

Рифмовка:

*Нужно действие назвать
И ребятам показать!*

Игровые правила: дети становятся в полукруг. Считалкой определяется первый игрок. Далее дети по очереди по или против часовой стрелки выходят в центр. Учитель-логопед показывает действие и называет его, а ребёнок показывает действие наоборот и называет слово-антоним.

Игровые действия: выйти в центр полукруга, наблюдать действие логопеда, показать действие наоборот, назвать его.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Я покажу действие и назову его. Затем ты покажешь и назовёшь действие наоборот.

Варианты игры:

• ребёнок угадывает действие учителя-логопеда, показывает действие наоборот и называет его;

• вместо слов могут использоваться картинки, обозначающие действия, которые ребёнок может достать из мешочка: ребёнок достаёт картинку, называет и изображает действие, называет противоположное действие и показывает его;

• демонстрация действий осуществляется с помощью предметов: фонарик, пособие с застёжками и шнуровками, застёжки на одежде, шнурки, коробочка с крышкой и пр.;

• в центр полукруга могут выходить два ребёнка: один показывает и называет действие, другой показывает действие наоборот и называет его;

• в случае усвоения пар антонимов и вариантов демонстрации действий один выходящий ребёнок показывает сразу два действия — прямое и противоположное;

• два ребёнка, сговорившись, показывают противоположные действия, остальные их угадывают;

• выходящему ребёнку загадывает действие другой ребёнок, стоящий по центру показывает действие, противоположное загаданному, остальные дети угадывают показываемое действие и действие, загаданное ребёнком;

- вместо пар глаголов-антонимов могут использоваться в качестве как речевого, так и наглядного материала пары антонимов имён прилагательных, имён существительных или наречий;

- не только назвать слова-действия, а и придумать предложения с ними: как отдельные парами, так и сложносочинённые с противопоставлением (использованием союза «а»). Например: *Мальчик стоит. Девочка бежит*. Или: *Мальчик стоит, а девочка бежит*.

Рекомендации:

- действия должны быть понятны детям, проводится предварительная работа по демонстрации действий педагогом, пар слов-антонимов;

- в случае использования варианта с картинками их желательно наклеить на картон или заламинировать, мешочек должен быть непрозрачный;

- учитель-логопед может подбирать пары слов в зависимости от изучаемой темы и реализуемых задач.

Речевой материал:

- *разнокоренные глаголы*: ломать — чинить; стоять — бежать; опускать — поднимать; покупать — продавать; надевать — снимать; подниматься — спускаться; строить — рушить; терять — находить; ссориться — мириться; радоваться — грустить; плакать — смеяться, разбрасывать — собирать;

- *однокоренные глаголы*: уходить — приходить; улететь — прилететь; уезжать — приезжать; включать — выключать; входить — выходить; застёгивать — расстёгивать; завязывать — развязывать; налить — вылить; натягивать — стягивать; открывать — закрывать.

Виды помощи:

- *организующая*: повтор инструкции, уточнение правил игры, очерёдности выхода детей;

- *стимулирующая*: подбадривание добрыми словами, использование игрушки, сказочного персонажа, масок;

- *обучающая*: демонстрация картинок, действий, сопряжённая демонстрация действий, сопряжённое название действий, подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова).

Дидактическая игра «Друзья»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к глаголам с опорой на наглядность.

Оборудование: парные картинки с изображением противоположных действий.

Рифмовка:

*Чтобы друга отыскать,
Нужно действие назвать.*

Игровые правила: для игры необходимо чётное количество участников. Дети строятся в полукруг. Учитель-логопед (ведущий) предлагает каждому ребёнку вытянуть карточку с действием. Карточки подбираются с учётом того, чтобы у пары детей присутствовали противоположные действия. Затем каждый ребёнок называет действие на карточке. После озвучивания всех действий дети находят участника, у которого на карточке нарисовано противоположное действие. Образовавшаяся пара детей берётся за руки. Побеждают дети, которые быстрее всех найдут свою пару. Количество туров игры определяет учитель-логопед.

Игровые действия: вытянуть карточку с действием; назвать его; найти ребёнка, у которого на карточке изображено противоположное действие; взять его за руку, образовав пару.

Примерная инструкция:

Всем детям: Вытяните карточку. Назовите по очереди, какое действие на ней нарисовано. Найдите ребёнка, у которого карточка с действием наоборот. Возьмите его за руку.

Варианты игры:

- сначала дети строятся в пары, а после озвучивают свои действия;

- дети составляют предложения с действиями на картинках;

- пара детей в конце тура игры демонстрирует действия, изображённые на картинке;

- учитель-логопед сам строит детей в пары и уточняет, подходят ли картинки детей друг к другу;

- ведущий строит детей не в пары, а по трое, а дети выбирают, у кого лишняя картинка;

- проводить игру на материале других частей речи — имён существительных, имён прилагательных, наречий.

Рекомендации:

- картинки желателно наклеить на картон или заламинировать;
- провести с детьми предварительную работу по подбору слов-действий и картинок, их обозначающих;
- подбирать речевой и наглядный материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал:

Пары разнокоренных глаголов: ломать — чинить; стоять — лежать, идти, бежать; опускать — поднимать; надевать — снимать; подниматься — спускаться; строить — рушить; терять — находить; ругать — хвалить; ссориться — мириться; радоваться — грустить; плакать — смеяться.

Пары однокоренных глаголов: уходить — приходить; улететь — прилететь; уезжать — приезжать; включать — выключать; входить — выходить; застёгивать — расстёгивать; завязывать — развязывать; налить — вылить; натягивать — стягивать; открывать — закрывать.

Виды помощи:

- *организующая:* повтор инструкции, уточнение правил игры;
- *стимулирующая:* подбадривание добрыми словами, использование игрушки, сказочного персонажа, масок;
- *обучающая:* демонстрация противоположных действий, сопряжённое называние действий, подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова), демонстрация пары картинок.

**Дидактическая игра
«Запоминай — меняй»**

Задача: формировать умение запоминать глаголы и подбирать к ним слова с противоположным значением.

Оборудование: карточки с изображением действий, к которым можно подобрать противоположные действия, тканевый непрозрачный мешочек, фишки.

Рифмовка:

*Действия запоминай,
Наоборот их называй.*

Игровые правила: дети сидят за столами. Учитель-логопед по очереди подходит к каждому ребёнку с «волшебным»

мешочком. Ребёнок достаёт из мешочка карточку и называет, что на ней изображено (*мама надевает шляпу, папа заходит в дом*). Затем, запоминая изображённое действие, ребёнок переворачивает карточку изображением вниз. После этого он подбирает по памяти противоположные действия к картинке (*мама снимает шляпу, папа выходит из дома*). Если ребёнок правильно запомнил действие и подобрал противоположное, он получает фишку.

Игровые действия: вытянуть из мешочка карточку; назвать изображённое действие; запомнить его; перевернуть карточку изображением вниз; подобрать противоположное действие по памяти; озвучить его, получить фишку.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Вытяни из мешочка карточку. Назови, что на ней нарисовано. Запомни действие. Переверни карточку картинкой вниз. Подбери действие наоборот. Назови его. Получи фишку.

Варианты игры:

- ребёнок запоминает не одно, а два или три действия;
- для варианта двух действий: ребёнок переворачивает две вытянутые карточки, затем по памяти подбирает противоположные действия и составляет сложносочинённое предложение с союзом «а» (*Мама снимает шляпу, а папа выходит из дома*);
- дети демонстрируют действия, изображённые на картинках;
- ребёнок составляет предложения, изменяя персонажей, которые были изображены на картинке (например, меняет *мама* на *бабушка*);
- проводить игру на материале других частей речи — имён существительных, имён прилагательных, наречий.

Рекомендации:

- картинки желателно наклеить на картон или заламинировать;
- провести с детьми предварительную работу по подбору слов-действий и картинок, их обозначающих, составлению предложений;
- подбирать речевой и наглядный материал согласно изучаемой лексической теме.

Речевой материал:

Мальчик ломает машинку. (*Мальчик чинит машинку.*)

Девочка подняла руки. (*Девочка опустила руки.*)

Ребёнок надевает носок. (*Ребёнок снимает носок.*)

Человек поднимается по лестнице. (*Человек спускается по лестнице.*)

Мама открыла кран. (*Мама закрыла кран.*)

Мама хвалит сына. (*Мама ругает сына.*)

Папа уходит на работу. (*Папа приходит с работы.*)

Птицы улетают на юг. (*Птицы прилетают с юга.*)

Мальчик стоит на траве. (*Мальчик бежит по траве.*)

Папа уезжает на машине. (*Папа приезжает на машине.*)

Мальчик застёгивает рубашку. (*Мальчик расстёгивает рубашку.*)

Машина заезжает в гараж. (*Машина выезжает из гаража.*)

Мама наливает воду. (*Мама выливает воду.*)

Папа нашёл очки. (*Папа потерял очки.*)

Виды помощи:

- *организующая*: повтор инструкции, уточнение правил игры;

- *стимулирующая*: подбадривание добрыми словами, использование игрушки, сказочного персонажа, масок;

- *обучающая*: демонстрация противоположных действий, сопряжённое название действий, подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова), демонстрация пары картинок.

4. Подбор антонимов к именам существительным

Дидактическая игра «Накорми животных»

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к именам существительным.

Оборудование: изображения животных с прорезью в области рта (по количеству участников), карточки с изображениями угощений для каждого животного (заяц — морковка, медведь — малина, белка — орехи, обезьяна — бананы, собака — косточки, кот — рыба и т. д.).

Рифмовка:

*Слово быстро подбирай
И животных угощай.*

Игровые правила: дети сидят за столом. Из рук учителя-логопеда (ведущего) они вытягивают, не глядя, изображения животных. Затем выбирают стопку карточек с подходящим угощением для животных, которых вытянули. Например, для обезьяны — карточки с бананами. Ведущий сообщает детям, что животные проголодались, их нужно накормить. Сделать это можно следующим образом. Учитель-логопед подходит к детям по очереди и называет каждому по одному слову, обозначающему имя существительное. Ребёнок должен

подобрать противоположное слово к услышанному (*друг — враг*). В случае правильного ответа ребёнок просовывает через прорезь в области рта животного карточку с угощением. Победителями считаются те дети, которые накормят своих животных лучше всех, подобрав правильно слова-антонимы к именам существительным.

Игровые действия: вытянуть, не глядя, изображение животного; выбрать для него стопку карточек с подходящим угощением; послушать слово, обозначающее имя существительное; подобрать к нему слово с противоположным значением; просунуть через прорезь в области рта животного одну картинку с угощением в случае правильного ответа.

Примерная инструкция:

Всем детям: Закройте глаза и вытяните картинку с животным. Назовите, кто изображён на картинке. Возьмите на столе карточки с подходящим угощением. Животные очень проголодались. Давайте их накормим.

Каждому ребёнку: Послушай слово. Подбери к нему слово-наоборот. Возьми карточку с угощением. Накорми своё животное.

Варианты игры:

- вместо изображений животных на картинке использовать их фигурки;
- предлагать ребёнку два слова, из которых он выбирает правильный ответ;
- придумать предложение с противоположным словом или с парой слов;
- в конце игры провести мини-соревнование, кто больше пар имён существительных запомнил;
- по разным лексическим темам возможны различные варианты игровых действий, например, собираем дары леса в корзинки (каждому ребёнку по корзинке — собираем шишки, ягоды, грибы);
- проводить игру на материале других частей речи — имён прилагательных, наречий, глаголов.

Рекомендации:

- перед началом игры необходимо провести с детьми предварительную работу по формированию или уточнению понятий (пар слов-антонимов): объяснение значения слова, представление слова в контексте, подбор синонимов, если возможно, составление предложений.

Речевой материал:

пары существительных: день — ночь; небо — земля; зима — лето; друг — враг; утро — вечер; сила — слабость; печаль — радость; здоровье — болезнь; добро — зло; смех — плач; счастье — горе; храбрость — трусость; лень — труд; тишина — шум; работа — отдых; север — юг; свет — темнота; грязь — чистота; холод — жара; победа — поражение; богатч — бедняк.

Виды помощи:

- *организующая:* повтор инструкции, примера, уточнение правил игры, очерёдности детей; в случае образования подбора слов с помощью частицы «не» использование фраз типа: «Хорошо. А как можно сказать ещё, по-другому? Подумай. Небо — ...?»;
- *стимулирующая:* подбадривание добрыми словами; при ошибке использование фраз типа: «Попробуй ещё раз!»;
- *обучающая:* приведение примеров, сопряжённый или отражённый ответ, подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова), называние слова.

**Дидактическая игра
«Исправь ошибку»**

Задача: формировать умение подбирать слова с противоположным значением к именам существительным.

Оборудование: надувной мяч.

Рифмовка:

*Скорей ошибку исправляй
И обратно мяч бросай.*

Игровые правила: дети стоят вокруг учителя-логопеда (ведущего), в руках у которого мяч. Считалкой определяется первый игрок, которому ведущий бросает мяч и говорит предложение с ошибкой. Ребёнок исправляет ошибку, подобрав противоположное слово, и бросает мяч обратно. Далее ход по часовой стрелке переходит к следующему игроку. Победителями считаются дети, которые правильно исправят ошибки в предложениях.

Игровые действия: послушать предложение с ошибкой; поймать мяч; исправить ошибку в предложении; бросить мяч обратно ведущему.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Послушай предложение с ошибкой. (Если ярко светит солнце — это ночь.) Поймай мяч. Исправь ошибку в предложении. (Если ярко светит солнце — это день.) Брось мяч обратно.

Варианты игры:

- ведущий предлагает детям как правильные предложения, так и с ошибкой. Соответственно детям сначала необходимо определить наличие или отсутствие ошибки в предложении. Затем её исправить либо повторить предложение без изменений;
- играть без использования мяча. Двое детей становятся рядом и берутся за руки. Позади них остальные дети выстраиваются друг за другом. Ребёнку, стоящему за парой детей, говорят неправильное предложение. Если ребёнок ответил правильно, стоящие в паре дети поднимают руки, образуя ворота, и ответивший ребёнок проходит вперёд, если нет — становится последним за остальными детьми;
- ведущим выбирается ребёнок — он говорит неправильные предложения, другие дети по очереди исправляют;
- придумать предложение со словом, которое исправили;

- проводить игру на материале других астей речи — имён прилагательных, наречий, глаголов.

Рекомендации:

перед началом игры необходимо провести с детьми предварительную работу по формированию или уточнению понятий (пар слов-антонимов, а также редкочастотных слов: например, гиря, медаль): объяснение значения слова, представление слова в контексте, подбор синонимов, если возможно, составление предложений.

Речевой материал:

Если ярко светит солнце — это ночь. (*Если ярко светит солнце — это день.*)

Зимой на улице жара. (*Зимой на улице холод.*)

Под ногами у нас небо. (*Под ногами у нас земля.*)

Если идёт снег — это лето. (*Если идёт снег — это зима.*)

Со мной всегда мой верный враг. (*Со мной всегда мой верный друг.*)

Если мама готовит завтрак — это вечер. (*Если мама готовит завтрак — это утро.*)

Человек поднял гирю — это слабость. (*Человек поднял гирю — это сила.*)

Когда человек улыбается — это печаль. (*Когда человек улыбается — это радость.*)

Если пьёшь таблетки — это здоровье. (*Если пьёшь таблетки — это болезнь.*)

Помогать другим — это зло. (*Помогать другим — это добро.*)

Если на щеках слёзы — это смех. (*Если на щеках слёзы — это плач.*)

Если родился малыш — это горе. (*Если родился малыш — это счастье.*)

Спасти человека — это трусость. (*Спасти человека — это смелость.*)

Ничего не делать — это труд. (*Ничего не делать — это лень.*)

Если не слышно звуков — это шум. (*Если не слышно звуков — это тишина.*)

Загорать на речке — это работа. (*Загорать на речке — это отдых.*)

Осенью птицы летят на север. (*Осенью птицы летят на юг.*)

Мусор на полу — это чистота. (*Мусор на полу — это грязь.*)

Получить медаль — это поражение. (*Получить медаль — это победа.*)

Виды помощи:

- **организующая:** повтор инструкции, примера, уточнение правил игры, очередности выхода детей; в случае образования слов с помощью частицы «не» использование фраз типа: «Хорошо. А как можно сказать ещё, по-другому? Подумай. Небо — ...?»;

- **стимулирующая:** подбадривание добрыми словами, использование игрушки, сказочного персонажа, масок, при ошибке использование фраз типа: «Попробуй ещё раз!»;

- **обучающая:** приведение примеров, договаривание предложений в правильном варианте, сопряжённый или отражённый ответ, подсказка (наводящие слова, синонимы, начало слова).

Дидактическая игра «Лишнее слово»

Задача: формировать умение определять лишнее слово с противоположным значением из ряда имён существительных.

Оборудование: фишки.

Рифмовка:

*Лишнее слово называйте,
За это фишку получайте.*

Игровые правила: дети сидят за столами или стоят вокруг учителя-логопеда (ведущего). Ведущий поочередно подходит к детям и называет три слова, обозначающие имена существительные. Например: *счастье, радость, горе*. Ребёнок определяет лишнее слово и называет его. Например: *горе*. За правильный ответ он получает фишку. Ход переходит к следующему игроку. Количество туров игры определяет ведущий. Победителями считаются дети, которые получили большее количество фишек.

Игровые действия: послушать ряд из трёх слов; определить и назвать лишнее слово; получить фишку.

Примерная инструкция:

Каждому ребёнку: Послушай слова (*счастье, радость, горе*). Какое слово не подходит? Назови его (*горе*). Возьми фишку.

Варианты игры:

- подобрать наглядность к игре. Например, демонстрируя картинку с улыбающейся бабушкой, спросить, какое слово не подходит (*счастье, радость, горе*);

- выбрать лишнее слово не из трёх, а из четырёх вариантов;

- составить предложение с лишним словом или с парой «подходящих» слов;

- хором определить лишнее слово, а затем соревноваться в составлении предложений с ним;

- проводить игру на материале других частей речи — имён прилагательных, наречий, глаголов.

Рекомендации:

- провести предварительную работу по формированию или уточнению понятий (пар слов-антонимов): значение слова, представление слова в контексте, подбор синонимов, если возможно, составление предложений.

Речевой материал:

счастье, радость, горе;
печаль, веселье, грусть;
жара, холод, мороз;
шум, крик, тишина;
чистота, мусор, грязь;
работа, труд, отдых;
друг, враг, приятель;
потеря, утрата, находка;
начало, конец, завершение;
правда, обман, ложь;
радость, веселье, грусть;
ошибка, точность, правильность;
мягкость, твёрдость, прочность;

победа, успех, поражение;

утро, рассвет, вечер;

тишина, молчание, шум.

Виды помощи:

- *организующая*: повтор инструкции, примера, уточнение правил игры, очередности детей;

- *стимулирующая*: подбадривание добрыми словами; при ошибке использование фраз типа: «Послушай внимательно ещё раз!»;

- *обучающая*: приведение примеров; в случае исключения неправильного слова, использование фраз типа: «Хорошо. Подумай, подходят ли слова друг другу?»; подсказка (наводящие слова, начало слова), называние слова.

Представленные дидактические игры найдут применение в работе учителей-логопедов, воспитателей групп для детей с ОНР, а также будут полезны родителям данной категории детей. Их использование в процессе коррекционно-педагогической работы в наиболее доступной и эффективной форме поможет усвоить понятие антонимии и сформировать словарь антонимов у детей старшего дошкольного возраста с ОНР.

Список использованных источников

1. Воспитание и обучение детей с тяжёлыми нарушениями речи : программа для спец. дошк. учреждений / сост.: Ю. Н. Кислякова, Л. Н. Мороз. — Минск : Нац. ин-т образования, 2007. — 280 с.

2. *Жукова, Н. С.* Логопедия. Преодоление общего недоразвития речи у дошкольников : кн. для логопедов / Н. С. Жукова, Е. М. Мастюкова, Т. Б. Филичева. — М. : КнигоМир, 2011. — 320 с.

3. *Лалаева, Р. И.* Коррекция общего недоразвития речи у дошкольников: формирование лексики и грамматического строя / Р. И. Лалаева, Н. В. Серебрякова. — СПб. : Союз, 1999. — 158 с.

4. *Лалаева, Р. И.* Формирование правильной разговорной речи у дошкольников / Р. И. Лалаева, Н. В. Серебрякова. — Ростов н/Д : Феникс ; СПб. : Союз, 2004. — 224 с.

5. Основы теории и практики логопедии : пособие / Р. Е. Левина [и др.] ; под ред. Р. Е. Левиной. — Репр. изд. 1967 г. — М. : Альянс, 2013. — 366 с.

6. *Соботович, Е. Ф.* Речевое недоразвитие у детей и пути его коррекции (дети с нарушением интеллекта и моторной алалией) / Е. Ф. Соботович. — М. : Классикс стиль, 2003. — 160 с.

7. *Филичева, Т. Б.* Особенности формирования речи у детей дошкольного возраста : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.07 ; 13.00.03 / Т. Б. Филичева. — М., 2000. — 145 л.

8. *Филичева, Т. Б.* Устранение общего недоразвития речи у детей дошкольного возраста : практ. пособие / Т. Б. Филичева, Г. В. Чиркина. — 5-е изд. — М. : Айрис-пресс, 2008. — 224 с.

9. *Шаховская, С. Н.* Развитие словаря в системе работы при общем недоразвитии речи / С. Н. Шаховская // Психолингвистика и современная логопедия : сб. ст. / под ред. Л. Б. Халиловой. — М., 1997. — С. 240—250.