

**Консультация для педагогов**  
**«Дидактические игры в коррекции словообразования у дошкольников»**

*Подготовила: Цепюк Н.В., учитель-логопед*

Игра имеет особое значение в жизни детей. Она является постоянным спутником дошкольников. Игра для ребенка - это жизнь, через которую он постигает мир и познает себя, развивает ловкость и фантазию, ум и смекалку. Ребенок просто не может не играть в силу своего природного любопытства и потребности в активном действии. Эти-то качества мы и должны использовать, если хотим хоть чему-то обучить ребенка, целенаправленно используя его активность.

В воспитании и обучении детей широко используются дидактические игры. Они формируют определенные знания, умения и навыки, развивают все психические процессы.

У детей дошкольного возраста, не только с речевыми нарушениями, наблюдается недоразвитие словообразовательных умений. Так, они часто подменяют операции словообразования словоизменением (вместо «ручище» - «руки»). Или вообще отказываются от преобразования слов, заменяя его ситуативным высказыванием (вместо «велосипедист» - «который едет велосипед», вместо «мудрец» - «который умный, он все думает»). В случае когда дети все-таки прибегают к словообразовательным операциям, их высказывания изобилуют специфическими речевыми ошибками, такими как нарушения в выборе производящей основы (строит дом – «домник», палка для лыж – «пальная»), пропуски и замены словообразовательных аффиксов (деревкин стул, мехная шапка, глинный кувшин и т.д.).

Формированию у дошкольников словообразовательных умений, необходимо уделять большое внимание, так как это способствует расширению и обогащению словарного запаса, формированию умения строить связные высказывания, а так же служит подготовкой к обучению грамоте.

Для этого были подобраны разнообразные дидактические игры, которые помогут целенаправленно скорректировать словообразовательные умения у дошкольников.

**«Веселые кубики»**

**Задача:** учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами: -ик, -к

**Оборудование:** большие и маленькие кубики с изображениями предметов.

Ребенок должен назвать предмет, изображенный на гранях большого кубика, найти такой же предмет на маленьком кубике и назвать его ласково.

**Например:** дом - домик, стул - стульчик, мышь - мышка и т.д.

**«Кто что делает?»**

**Задача:** учить понимать и использовать в самостоятельной речи некоторые наиболее часто употребляемые приставочные глаголы (поел, попил, ушел, убрал и т.п.).

**Оборудование:** картинки с изображением действий.

Ребенок называет, что делает мальчик (девочка), что сделал мальчик (девочка).

**Например:** мальчик ест - мальчик поел, девочка мыла посуду - девочка помыла посуду и т.д.

Продолжение формирования словообразовательных навыков. Работа над словообразованием менее продуктивных моделей.

#### «Винни-Пух»

**Задача:** учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами: -очк, -ечк, -ичк, -оньк, -еньк.

**Оборудование:** картинка с изображением Винни-Пуха, летящего на воздушном шаре, и набор предметных картинок.

Ребенок называет предмет изображенный на картинке, потом называет его так, как про него сказал бы Винни-Пух, увидев этот предмет сверху.

**Например:** лента - ленточка, коса - косичка, Даша - Дашенька, тетя - тетенька.

#### «Поле чудес»

##### («Детеныши животных»)

**Задача:** образовывать названия детенышей животных.

**Оборудование:** вертушка, игровое поле с изображением животных (свинья, собака, кошка, лошадь, овца, коза).

Ребенку предлагается назвать детеныша животного, на которого показала стрелка.

**Например:** кошка - котенок; лиса – лисенок и т.д.

#### «Гараж»

**Задача:** учить образовывать глаголы с приставками на- , по- , вы- .

**Оборудование:** игрушки (гараж, машинка, дорожки, светофор и т.п.).

Ребенок выполняет игровые действия с машинкой и комментирует их.

**Например:** машинка выехала из гаража, поехала по дорожке и т.д.

#### «Поле чудес»

##### («Листья»)

**Задача:** образовывать относительные прилагательные со значением соотнесенности к растениям.

**Оборудование:** вертушка, игровое поле с изображением листьев деревьев (дуб, береза, клен, липа, рябина, сосна, каштан).

Ребенку предлагается назвать листок дерева, на который указала стрелка.

**Например:** лист дуба - дубовый лист, лист березы - березовый и т.д.

#### «Ателье»

**Задача:** образовывать относительные прилагательные со значением соотнесенности к различным материалам.

**Оборудование:** вырезанные силуэты одежды, образцы различной ткани (ситец, сатин, шерсть, шелк и т.п.).

Ребенок называет образец ткани, прикладывает к ней силуэт одежды и отвечает на вопрос.

**Например:** костюм из шелка (какой?) - шелковый костюм; юбка из шерсти (какая?) - шерстяная юбка и т.д.

#### «Головы и хвосты»

**Задача:** образовывать притяжательные прилагательные от существительных.

**Оборудование:** карта с изображением персонажей мультфильма «Вовка в Тридевятом царстве» (двое из ларца, Вовка), слева внизу — небольшое наборное полотно, сборные картинки (голова одного животного, а хвост другого).

Ребенок должен назвать, чья голова и чей хвост нарисованы на картинке.

**Например:** голова чья? Лисья голова. А чей хвост? Тигра. Хвост тигра - какой? Тигриный хвост.

#### «Спасение Принцессы»

**Задача:** формировать и развивать навык употребления предлогов с глаголами, образованных приставочным способом.

**Оборудование:** ширма с изображением поля, домика, деревьев, реки, дворца; набор изображений сказочных героев и персонажей известных мультфильмов, совершающих определенные действия: Чиполлино (идет), Буратино (бежит), Карлсон (летит), Черепаха (ползет), Колобок (катится), Принцесса (спрятана во дворце).

Ребенок должен взять героя и рассказать, каким образом он передвигался, отправляясь на помощь Принцессе, передвигая героя по ширме.

**Например:** Буратино по полю (побежал); к дому (подбежал); за дом (забежал); из-за дома (выбежал); вокруг дерева (обежал); от дерева (отбежал); в лес (вбежал); через речку (перебежал) и т.д.

#### «Фокусник»

**Задача:** употреблять наименования, образованные за счет словосложения.

**Оборудование:** пара карточек с изображением предмета и словом (глагол, прилагательное) для образования слова.

Ребенок должен назвать картинку и соединить ее со словом (читает логопед).

**Например:** картинка - книга, слово - любит, получилось - книголюб; картинка пчела, слово - водит, получилось - пчеловод и т.д.

#### «Поле чудес»

#### («Большой - огромный»)

**Задача:** образовывать существительные с увеличительным суффиксом -ищ- .

**Оборудование:** вертушка, игровое поле с предметными картинками (нож, нос, кот, ключ, хвост, дом, шкаф, мяч, коса, комар).

Ребенку предлагается вертеть стрелку. После ее остановки назвать предмет, на который она показывает. Затем назвать слова с увеличительным суффиксами.

**Например:** ключ - ключище, дом - домище и т.д.

**«Поле чудес»**

**(«Посуда»)**

**Задача:** образовывать существительные с помощью суффикса -ниц- со значением вместилища.

**Оборудование:** вертушка игровое поле с изображением продуктов питания (хлеб, чай, сахар, конфеты, селедка, сухари, суп).

Ребенку предлагается посуду, в которую помещается продукт, на который указала стрелка.

**Например:** суп - супница; сухари - сухарница и т.д.

Активизация словообразовательных процессов. Уточнение значения и звучания непродуктивных словообразовательных моделей.

**Литература.**

Зюзгина Л.А. Дидактические игры в коррекции словообразования у дошкольников.//Воспитатель.2012.№11.