

Викторина для детей с тяжелыми нарушениями речи (ТНР) старшего дошкольного возраста

Составила учитель-логопед
МКДОУ д/с «Колокольчик»
Нестерова О.Н.

Тема «Животные холодных стран».

Цель: формирование и закрепление навыков словообразования и словоизменения по теме средствами интерактивной игры.

Задачи:

Коррекционно-образовательные: учить образованию предложно-падежных конструкций существительных, образованию уменьшительно-ласкательной формы существительных с помощью суффиксов, учить согласованию числительных с существительным, договариванию и составлению предложений с опорой на предметные и сюжетные картинки.

Коррекционно-развивающие: развивать слуховое и зрительное внимание, логическое мышление, произвольную память, связную речь, пополнять словарный запас и формировать грамматический строй языка.

Воспитательные: активизировать речевую деятельность, мотивацию и инициативность, самоконтроль за речью, развивать любознательность и бережное отношение к родной природе, формировать умение работать в команде, помогать товарищам и сопереживать неудачам.

Содержание викторины.

1. **Игра «Где чья тень?»** предполагает образование формы родительного падежа существительных единственного числа. Инструкция: найди, где чья тень и составь словосочетание. Например, это тень пингвина (*нажать на тень два раза*), это тень моржа и т. д.

2. **Игра «Кто чем защищается?»** направлена на образование формы творительного падежа существительных единственного и множественного числа. Инструкция: подумай и скажи, кто чем защищается. Например, северный олень (*нажать на оленя два раза*) защищается ... рогами и копытами, пингвин защищается ... клювом и когтями и т.д.

3. **Игры «Один – много», «Кого много?»** формируют навык образования формы множественного числа существительных именительного и родительного падежа. Инструкция: назови картинку и скажи, кого много. Например, это волк (*нажать два раза на волка*), а это волки... Много волков, овцебыков, тюленей и т.д.

4. **Игра «Назови ласково»** способствует закреплению навыка образования существительных с помощью суффиксов. Инструкция: назови животное ласково. Например, сова (*нажать два раза на сову*) – совушка, касатка – касаточка и т.д.

5. **Игра «У кого кто?»** предполагает образование существительных родительного и винительного падежей с помощью суффиксов и закрепление знаний детенышей и других членов семьи животных. Инструкция: назови членов семьи. Например, у волка и волчицы волчонок...

6. **Игра «Посчитай и отвечай»** способствует закреплению навыка согласования числительных с существительным и составления предложений. Причем счёт ведём слева направо, а, нажимая последнюю картинку, проверяем правильный ответ и составляем предложение с данным словосочетанием. Например, одна касатка, две касатки. В воде играли две касатки.

7. **Игра «Подскажи дальше»** предполагает приёмом договаривания закреплять согласование слов в предложении, а также составлять или распространять предложения, нажимая по два раза на снежные комки. Например: В море плавает (ныряет, живет) синий (большой, одинокий, голодный) ... кит.

8. **Игра «Исправь ошибку»** закрепляет навык дифференциации животных холодных и жарких стран, а также способствует развитию связной речи. Инструкция: посмотри внимательно и исправь ошибку; объясни свой ответ. Например: Бурый медведь (*нажать два раза на медведя*) живет в лесу, а не на Северном полюсе.