

Диалоговые игры для дошкольников

Развитие диалогической речи играет ведущую роль в процессе речевого развития ребёнка дошкольника. Развитие коммуникативных способностей дошкольников является важной составной частью культурно-речевого воспитания детей. Необходимо постоянное внимание взрослых в организации развития диалогической речи, активная помощь в овладении искусством речевого общения.

Игры для детей младшего дошкольного возраста

Игра «Кто как голос подаёт?»

Собака (У меня учёный пес – Круглой пуговкою нос. Если в чём – то я не прав, Громко лает он: ... («Гав – гав!»)). * Корова (Ходит Зорька по лугам, Молоко приносит нам. Жить бы Зорьке в терему, А она в хлеву: ... («Му – му!»)). * Кот (Кот усатый, как разбойник, Перепрыгнул подоконник, Распугал соседских кур И мурлыкает: ... («Мур — мур!»)). * Пчела (Только вишня расцвела — Прилетела в сад пчела. Я давно за ней слежу, Ищет мёд она: ... («Жу-жу!»)).

Игра «СТУК-СТУК»

Игра с игрушками би-ба -бо. Педагог спрашивает. Дети отвечают. Стук-стук! Кто там? Мяу-мяу, мяу! Кошка ты? Мяу-мяу, мяу — Я! Кошка, хочешь молока? Стук-стук! Кто там? Ав-ав-ав! Это — Я! Я за косточкой пришла! Вопросы педагога: 1. Кто за кем пришёл? (собака за кошкой) 1. Кто что ест? 2. Звукоподражание кошке, собаке (мяу, гав-гав).

Игра «ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОЧЕК»

1. Дети по очереди запускают руку в мешочек, выбирают один из предметов, ощупывают его и называют 2. Дети по очереди запускают руку в мешочек, выбирают один из предметов, ощупывают его и называют. Потом вытаскивают предмет, чтобы проверить себя. (Для среднего возраста) 3. Один ребенок выбирает предмет и старается догадаться, что это. Остальные задают вопросы, которые помогают определить, какая вещь выбрана. (Для старшего возраста)

Игра «Вот так»

Цель. Закрепить умение детей отвечать на вопросы, согласовывать движения со словами. Ход игры: Дети стоят в кругу. Воспитатель задает детям вопросы, на которые они отвечают «вот так», сопровождая слова движениями. Как живешь? Вот так (вытягивают вперед руку с поднятым вверх большим пальцем). А глядишь? Вот так (смотрят в бинокль). И так на все последующие вопросы дети отвечают: «Вот так» и соответствующим жестом показывают, как именно. Вопросы могут быть самыми разными: Как плывешь? А бежишь? Ждешь обед? Машешь вслед? Утром спишь? Как шалишь? Затем роль водящего принимает на себя кто-нибудь из детей, он учится придумывать и формулировать самые разные вопросы.

Игры для детей среднего дошкольного возраста

Игра «Что у тебя есть?»

Работа в парах с картинками или игрушками. Одновременно решается задача закрепления родительного падежа единственного числа. - У тебя есть апельсин? - Нет, у меня нет апельсина, зато у меня есть яблоко. А у тебя есть яблоко? Игра с картинками.

Одновременно решается задача знакомства и закрепления употребления предлогов. - В вазе что-нибудь есть? - Да, в вазе цветы. - На стене что-нибудь висит? - Нет, на стене ничего не висит. - За коробкой есть что-нибудь? - Да, за коробкой лежит карандаш.

Игра «Магазин»

Один ребенок был «продавцом», остальные – «покупателями». На прилавке «магазина» были разложены различные предметы, в соответствии с выбранным отделом: продукты, хозяйственные товары, канцелярские товары, строительные материалы. Покупатель, не показывая на предмет, который хотел купить, описывал его, рассказывал, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать. Продавец должен был понять, какой именно товар нужен покупателю.

Игра «Путешествие Буратино»

Детям демонстрировали куклу Буратино и рассказывали, что он заядлый путешественник и расскажет, где и когда он побывал и что видел. Задача детей заключалась в том, чтобы отгадать, в каких помещениях детского сада побывал Буратино и когда это было (зимой, летом, утром, вечером). Например, Буратино был там, где дети засучивают рукава, намыливают руки, вытирают их; Буратино был в саду в то время, когда дети катаются на лыжах, на санках, лепят снеговиков и т.д.

Игра «Три медведя»

Педагог предложил детям совместно рассказать сказку. Сначала он узнал, помнят ли дети сказку «Три медведя», задавая вопросы: «Как начинается сказка?», «Куда попала Машенька?», «Что она увидела в первой комнате?». Далее он начинал фразы из сказки, а дети заканчивали их. По ходу рассказывания взрослый обращался к каждому ребенку, чтобы в игре были задействованы все дети.

Игра «Угадайте, какой предмет я задумала?»

На столе 4 предмета: красный мяч и кубик, синий шар и коробка. Логопед задумывает один из них, дети с помощью вопросов угадывают предмет: Этот предмет синий или красный? Круглый или квадратный? Тоже задание можно использовать на обобщающие понятия: птицы-животные, овощи-фрукты и т.д.

Игры для детей старшего дошкольного возраста

Игра «Да и нет»

Цели. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности. Материал. Семь-восемь предметов различного назначения — игрушки, предметы быта, овощи, одежда. Ход игры. Предметы раскладываются на столе. Воспитатель говорит: «Посоветуйтесь друг с другом и загадайте какой-нибудь предмет, но мне не говорите. А потом я буду задавать разные вопросы, чтобы угадать, какой предмет вы загадали, а вы можете отвечать только «да» или «нет». Все поняли?». Детям дается время для обдумывания. Затем воспитатель начинает задавать вопросы. - Этот предмет нужен в хозяйстве? — Его едят? - Его надевают на тело? - Он лежит посередине стола? Он лежит рядом с ...? — Он круглый? Он коричневый? И т.п. Нужно придерживаться определенной логики: от назначения предмета — к его расположению — к выяснению внешних признаков, лишь затем назвать отгадку. «А теперь поменяемся ролями. Я загадаю один из предметов, а вы будете задавать вопросы». Вариант игры. Дети делятся на команды. У каждой — свой стол с предметами. Сначала одна команда загадывает какой-нибудь предмет, а другая отгадывает с помощью вопросов. Потом дети меняются ролями. Выигрывает та команда, которая задаст больше вопросов.

Игра «Угадай, кто я»

Цель. Учить детей воспринимать сообщения и высказывать в ответ свое мнение. Ход игры: Выбирается ведущий. Его задача – представить себя в роли сказочного персонажа и назвать свои характерные черты (или черту). Остальные дети отгадывают. Например: — Я очень маленького роста, — сообщает ведущий игрок. — Ты – Дюймовочка? – предполагает кто-либо из детей. — Нет. Я не девочка, а мальчик. — Тогда, наверное, ты Мальчик-с-пальчик. — Нет. У меня нет братьев, а есть друзья, с которыми я живу. — Я думаю, что ты – Жихарка. — Правильно. Угадавший ребенок становится ведущим.

Игра «Кто кого запутает»

Цели. Учить детей высказывать свою точку зрения, вежливо отклонять мнение собеседника, доказывать свою правоту, проявляя терпение; развивать находчивость и сообразительность в выборе аргументов; закреплять знания о внешнем виде животных. Материал. Картинки с изображением животных. Ход игры: Играют двое, но игра проходит веселее в присутствии зрителей. Один из играющих берет из коробки любую картинку (картинки лежат лицевой стороной вниз) и называет ее. Второй играющий возражает, неправильно называя животное. В ответ на это первый играющий аргументированно отклоняет мнение своего собеседника. Это тигр. А по-моему, это заяц. Ты не прав, зайцы не бывают полосатыми. Заяц мог прислониться к покрашенной скамейке. Заяц — лесной зверь, а в лесу нет скамеек. А этот, может быть, убежал из зоопарка. Выигрывает тот, за кем будет последнее слово. Усложнение. «Запутывать» игрока могут все участники по очереди. Вариант игры. Может меняться тема: картинки с изображением транспорта, электроприборов, предметов быта и т.п.

Игра «Так бывает или нет?» («Небылицы»)

Цели. Учить детей доброжелательно реагировать на нереальные (ложные) сообщения и тактично их исправлять; развивать доказательную речь; воспитывать культуру диалога: не перебивать друг друга, не выкрикивать с места. Ход игры: Дети по очереди рассказывают какие-либо небылицы. Игрок, заметивший небылицу, должен доказать, почему так не бывает. — Вначале несколько небылиц разыгрывает воспитатель. Летним солнечным днем мы вышли с ребятами на прогулку. Сделали из снега горку и стали с нее кататься. Наступила весна, все птицы улетели, без них стало грустно. У Вити день рождения. Он принес в детский сад угощение: сладкие лимоны, соленые конфеты, горькое печенье. Примечание. Вначале в рассказы включается одна небылица, при повторном проведении игры их количество увеличивают.

Игра «Ошибка»

Цели. Развивать внимание к речевым сообщениям и умение толерантно относиться к ошибочным суждениям, доброжелательно их исправлять; выражать согласие в ответ на верные сообщения. Ход игры: Воспитатель: «Я буду сообщать вам о чем-то. Если вы заметите ошибку в моих рассуждениях, исправьте ее и объясните, почему вы так считаете. А если вы согласны с моим утверждением, то скажите так: «Да, вы правы, И.О.» или «Я согласен с вами, И.О.». Примеры суждений: Карлсон жил в маленьком домике у леса. Пятница идет после среды. Буратино — один из жителей цветочного городка. Мыть руки вредно для здоровья. Если слушаться взрослых, то ничего интересного не будет. Если на деревьях есть листья, то это лето.

Игры можно включать не только в занятия и в совместную деятельность воспитателя с детьми, но и в самостоятельную деятельность детей. Несомненным достоинством игр является то, что они создают благоприятный эмоциональный фон, необходимый для расположения детей к педагогическому процессу, педагогу, его заданиям. В результате

систематической, последовательной, кропотливой работы будут достигнуты результаты, дети смогут пользоваться диалогической речью, для того чтобы перейти к монологической.

Источник: <http://logoportal.ru/statya-14984/.html>