

Мастер-класс для воспитателей на тему: «Игры на развитие диалогической речи для дошкольного возраста»

Воспитатель: Мочалова Анна Ивановна

МБДОУ «Детский сад №21»

Диалог является формой непосредственного общения людей. Это одна из форм связной речи, в которой в отличие от монолога происходит чередование высказываний (реплик) двух или нескольких говорящих.

Начинают диалог инициативные реплики, иными словами, реплики-стимулы. К ним относятся **вопросы, сообщения и побуждения**. Другие реплики поддерживают диалог, это **реплики-реакции**, а именно ответ на вопрос, реакции на сообщения и побуждения.

Сочетание двух взаимосвязанных реплик: реплики, которая начинает диалог (стимул), и ответной реплики (реакции) называется **диалогическим единством**. Выделяют три вида диалогических единств: «вопрос — ответ», «сообщение — реакция на сообщение», «побуждение — реакция на побуждение».

Основная цель работы по развитию диалогической речи у детей дошкольного возраста состоит в том, чтобы научить их пользоваться диалогом как формой общения. А чтобы ребенок научился пользоваться диалогом, он должен овладеть его функциональными единицами во всем их многообразии, а также правилами ведения диалога — как речевыми, так и социальными.

Учитывая двухсторонний характер речевой деятельности, можно выделить два аспекта этого процесса:

во-первых, ребенок учится принимать (воспринимать) разные функциональные единицы диалога, реагировать на выполнение (невыполнение) партнером по общению правил поведения в диалоге,

а во-вторых, он учится пользоваться разными диалогическими репликами для вступления или поддержания разговора и следовать правилам диалога.

Задача взрослого — помочь малышу усвоить это как можно быстрее.
В решении этой задачи лучший помощник – игра.

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.

Трудности, встречающиеся в игре, преодолеваются детьми охотнее и с удовольствием.

А сейчас, уважаемые педагоги, я предлагаю Вам на время стать детьми и поиграть.

«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.

«Почта»

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры

Выбирают (*назначают по жребии*) ведущего игрока. Между ними, остальными участниками игры, завязывается диалог:

- Динь-динь-динь.
- Кто там?
- Почта.
- Откуда?
- Из Рязани. (*Называется любой город.*)
- И что там делают?
- Танцуют (поют, смеются, плавают, летают, прыгают, квакают, крикают, ныряют, барабанят, стирают, пилят и т.д.).

Все играющие должны изобразить названные действия. Кто не успел или неправильно изобразил действие, платит фант. В конце игры фанты разыгрываются.

«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.

«Будь внимателен!»

Цель. Учить детей корректно реагировать на различные сообщения.

Ход игры

Педагог говорит детям о том, что людям очень часто хочется рассказать о своих радостях или неприятностях. Вежливые, воспитанные люди на радостное сообщение отвечают: «Я рад (а) за тебя (вас)», «Очень приятно», «Я горжусь вами (тобой)». На невеселое сообщение следует сказать: «Я сочувствую тебе (вам)» или «Мне очень жаль».

- Но чтобы правильно среагировать на сообщение, нужно быть внимательным. Мы сейчас поиграем и поучимся быть внимательными. Я буду сообщать о чем-нибудь хорошем или неприятном для меня. Тот, кому я брошу мяч, должен быстро ответить на мое сообщение так, чтобы поддержать мою радость или посочувствовать мне.
- Я еду в гости.
- Я победила в конкурсе воспитателей.
- У меня сегодня очень сильно болит голова.
- Я купила себе красивое платье.
- Я потеряла свой любимый шарфик и т.д.

Тот, кто замешкается, выбывает из игры. А самый внимательный игрок становится ведущим.

«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.

«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.

«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.

«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

«Передай письмо»

Цель. Активизировать в речи детей различные варианты выражения просьбы.

Материал. Разноцветные конверты, набор картинок.

Ход игры

В игре участвуют 5—7 детей. Они сидят на стульчиках в ряд. Воспитатель-почтальон вынимает из сумки конверт и говорит: «Письмо Саше». Названный ребенок садится на последний стул. Почтальон передает конверт по цепочке со словами: «Будь добр, передай письмо Саше» или «Ты не сможешь передать письмо Саше?» и т.п. Дети по цепочке передают письмо, повторяя сказанную воспитателем фразу. Получивший письмо благодарит. Игра продолжается. Воспитатель меняет варианты выражения просьбы.

Усложнение. В дальнейшем игра предполагает присоединение к фразе речевого этикета обращения: «Вера, я тебя очень прошу, передай письмо...».

Можно использовать в игре и дополнительные задания.

Воспитатель. Письмо от Меховушки? Расскажи, пожалуйста, в кого она превратилась, какой она стала?

Ребенок. Меховушка превратилась в тигренка. Тигренок одет в теплую шубу, потому что зима. Он играет с ребятами в снежки.

Примечание. Во время игры необходимо следить, чтобы дети, передавая письмо, не забывали проговаривать просьбу. Примерные формулы выражения просьбы, используемые в игре:

- Если тебе нетрудно... — Будь добр...
- Ты не мог бы...? — Я тебя очень прошу,...
- Сделай доброе дело, передай...
- Передай, пожалуйста...

«Волшебный ключ»

Цель. Закрепить умение детей использовать в речи различные варианты выражения просьбы-разрешения.

Ход игры

Игра организуется в ходе проведения режимных процессов. Например, воспитатель приглашает детей мыть руки (на прогулку, в спальную комнату и т.п.). Встает в дверном проеме и, улыбаясь, говорит: «Дверь закрыта на замок. Кто ключ найдет, тот и дверь откроет. Вспомните пословицу: «Добрые слова замки открывают». Кто добрые слова скажет, для того и дверь откроется».

Дети проговаривают просьбу, а воспитатель стимулирует их к употреблению разных вариантов формул просьбы: «Так уже Маша говорила. А по-другому можешь замок открыть?».

Примерные формулы выражения просьбы-разрешения:

- Разрешите пройти.
- Разрешите, пожалуйста.
- Позвольте пройти.
- Пропустите меня, пожалуйста.
- Вы не могли бы пропустить меня?
- Если можно, пропустите, пожалуйста.
- Извините, я могу пройти?

«Сумей отказаться»

Цель. Учить детей вежливо отклонять предложение (отказаться от выполнения в ответ на побуждение), мотивируя свой отказ.

Ход игры

Водящий обращается по очереди к каждому игроку с побуждением; игроки отвечают, мотивируя свой отказ:

— Выбери из этих щеток в стакане самую лучшую и почисти зубы.

- Извините, этими щетками пользоваться нельзя: они чужие.

- Урони эту чашку на пол!
- Простите, я не могу этого сделать: мне жалко разбить чашку.
- Крикни громко: я самый ловкий!

— Простите, я не могу, ведь я не хвастун.

Водящему при этом можно присвоить какую-либо роль: Карабаса, Бармалея, Шапокляк и т.д.

«Знатоки»

Цели. Учить детей вежливо формулировать побуждения и доброжелательно реагировать на них; закреплять знания о родном городе.

Материал. Фотографии и открытки с видами родного города, карта города, фишки.

Ход игры

Дети делятся на две команды и садятся за стол друг против друга. При помощи жеребьевки или другим способом выбирается команда, начинающая игру. Один из игроков этой команды дает одно задание игроку, сидящему напротив. Задания могут быть разные:

- назови самую длинную улицу, самую короткую улицу, красивое здание на берегу реки, памятник и т.п.;
- покажи на карте, фотографии какую-либо улицу, достопримечательность;
- расскажи о какой-либо достопримечательности города, городском празднике, знаменитом земляке и т.п.

Ребенок, получивший задание, выполняет его и получает фишку за правильное выполнение. После этого игрок, сидящий рядом с ним, обращается с ответным заданием к игрокам противоположной команды. Если игроки не могут выполнить задание, они обращаются с вежливым отказом к его автору: «К сожалению, я не могу назвать (показать)... ты не назовешь (покажешь) сам?». Если он сам его выполняет, то фишка достается ему, и его команда вновь формулирует задание.

Выигрывает команда, получившая большее количество фишек. Ей вручается комплект медалей с изображением герба города.

Варианты игры. Может меняться тема игры: «Приметы весны», «Животные нашего края» и т.д.