Развитие диалогической речи

Проблема развития диалогической речи дошкольников весьма актуальна. Ведь особое значение для развития ребенка в дошкольном возрасте имеет диалог, с помощью которого формируются межличностные отношения, происходит овладение родным языком, определяется течение процесса социализации.

С целью направления деятельности педагогов на развитие диалогических умений необходимых ребёнку для общения и формирования связной диалогической речи, была проведена консультация учителя-логопеда для воспитателей.

Воспитатели актуализировали свои знания, познакомились с новыми играми и практически их опробовали.

Вот некоторые из них.

1. Заучивая литературные диалоги и передавая их в инсценировании, дети заимствуют различные формы инициативных и ответных реплик.

- Ну-ка, зайка, поскачи-поскачи!
- Отчего не поскакать? Поскачу!
- Лапкой, зайка, постучи-постучи!
- Отчего не постучать? Постучу!

«Заяц белый, куда бегал?»

- Заяц белый, куда бегал?
- В лес дубовый.
- Что там делал?
- Лыко драл.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто брал?
- Радион.
- Выйди вон!

2. Хлоп! Хлоп! УБЕГАЙ!

Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего: «Хлоп, хлоп, убегай, Тебя кони стопчут» несколько игроков произносят: «А я коней не боюсь, По дороге прокачусь!» и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

3. «Данетки»

Ведущий задает вопросы, на которые можно ответить либо «да», либо «нет».

- В неделе 6 дней?
- Завтра – это то, что было
- В году 12 месяцев.
- После зимы наступает осень.

4. «Волк»

Все играющие – «овцы», они просят Волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, Волк, погулять в твоем лесу!» Он отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только травку не щиплите, а то мне спать будет не на чем». «Овцы» сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют травку и поют: «Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку. Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик, серому Волку грязи на лопату!» Волк бежит по поляне и ловит «овец», пойманный становится волком, игра возобновляется.

5. «Как тебя зовут?»

Ведущий задает первому игроку слово. Отвечать нужно быстро используя это слово, изменяя его. При ответе ни в коем случае нельзя смеяться. Другие игроки могут смеяться, а отвечающий игрок не должен даже улыбаться. Если же он ошибется или не выдержит и засмеется, то отдает фант и выходит из игры. Игра начинается со слов: Кто ошибется, тот попадется! Кто засмеется, тому плохо придется.

- Как тебя зовут? – Бантик.

- Как твоя фамилия? — Бантикова.

- Кто твоя подруга? – Бантик.

-Что ты любишь есть? – Бантик.

-Чем ты чистишь зубы? — Бантиком.

- На чем ты спишь? – на Бантике.

- Куда пойдешь после работы? – в Бантик.

6. «Похожи – непохожи»

Одна команда высказывает мнение о том, что изображенные объекты непохожи, и называет отличающие их признаки. Другая команда доказывает, что объекты похожи. Примерные пары: собака и пчела;

—Собака и пчела непохожи: собака большая, а пчела маленькая.

—Они похожи, так как они обе живые (животные).

—Они непохожи: собака – зверь, а пчела — насекомое.

—А мы думаем, что они похожи. И собака приносит пользу человеку и пчела.

—Они выглядят по-разному.

—И пчела, и собака могут укусить и т.д.

Побеждает тот, за кем осталось последнее слово.