

Использования игровой деятельности в формировании диалогической речи у дошкольников пятого года жизни с общим недоразвитием речи

Диалогическая форма общения – наиболее естественная и привычная – не дана человеку от рождения. Ее осваивают так же, как и любой другой вид деятельности, в процессе взаимодействия с более опытным партнером – носителем коммуникативной культуры. Многие специалисты пришли к выводу, что диалогу нужно учить. Диалог – это не просто бытовой ситуативный разговор, а богатая мыслями произвольная контекстная речь, вид личностного взаимодействия, содержательное общение.

Формирование диалогической речи невозможно без овладения родным языком (его звуковой системой, грамматическим строем, лексическим составом); овладения фразовой речью (умением строить разные типы высказываний). Опыт практического взаимодействия со сверстниками в разнообразных коллективных играх (инсценировках, играх-драматизациях, подвижных, сюжетно-ролевых играх и др.), в деятельности кооперативного типа (коллективная изобразительная, музыкальная деятельность, конструирование) также способствуют успешному овладению диалогом.

К числу важнейших задач логопедической работы с дошкольниками, имеющими общее недоразвитие речи, относится формирование у них связной, устной (диалогической, монологической) речи. Формирование связной, устной речи необходимо для наиболее полного преодоления речевого недоразвития и подготовки детей к школе.

Пятый год жизни занимает особое место в становлении речи детей. В этот период ярко проявляется способность к внеситуативному общению со взрослыми, к игровому и речевому взаимодействию со сверстниками, к играм со словами, звуками, рифмами.

Одним из основных направлений логопедической работы на второй ступени обучения (средний дошкольный возраст) является развитие коммуникативной функции речи, расширение возможностей участия детей в

диалоге, формирование связной монологической речи. Детей учат вести беседу на близкие и хорошо знакомые темы, описывать предмет, используя словосочетания, простые нераспространенные и распространенные предложения.

Игра как ведущая деятельность ребенка дошкольного возраста является фактором, определяющим его всестороннее развитие. Особенно важную роль игра занимает в речевом развитии дошкольника, в частности в развитии диалогической речи, так как именно игра обеспечивает непосредственное, мотивированное общение между ее участниками.

I. Подготовительный этап.

Игры на формирование мыслительных операций анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, расширение словаря импрессивной и экспрессивной речи

«Узнай предмет по описанию»

Цель. Формирование мыслительных операций анализа и синтеза, расширение и уточнение словаря.

Ход игры.

Детям предлагается отгадать описательные загадки на различные тематики (растительный и животный мир, явления природы, овощи/фрукты, предметы и т.д.). Например: Длинноухий, пугливый, любит кушать морковь и капусту (*Заяц*). Рыжая, у неё пушистый хвост, ловко прыгает по деревьям (*Белка*) и т.д.

«Разрезные картинки»

Цель. Формирование мыслительных операций анализа и синтеза, развитие умения правильно строить простые предложения, распространять их.

Ход игры.

Можно предложить детям составлять сложные изображения из разрезных картинок. Например: собрать картину «мальчик гуляет с собакой». Один ребёнок собирает из разрезных картинок мальчика, другой –

собаку. Затем изображения объединяются. Эту игру мы можем использовать для развития речи: выполнив задание, дети составляют предложение: «Мальчик гуляет с собакой». Можно предложение распространить: «Мальчик гуляет с собакой в парке».

«Узнай предмет»

Цель. Формирование мыслительных операций анализа и синтеза, расширение и уточнение словаря.

Ход игры.

Логопед предлагает отгадать предмет по названию его частей.

Рекомендуемый речевой материал:

Кузов, кабина, колеса, руль, фары, дверцы (грузовик).

Ствол, ветки, сучья, листья, кора, корни (дерево).

Дно, крышка, стенки, ручки (кастрюля).

Палуба, каюта, якорь, корма, нос (корабль).

Подъезд, этаж, лестница, квартира, чердак (дом).

Крылья, кабина, хвост, мотор (самолет).

Глаза, рот, нос, брови, щеки (лицо)

Рукава, воротник, манжеты (рубашка).

Голова, туловище, ноги, хвост, вымя (корова).

Пол, стены, потолок (комната). Подоконник, рама, стекло (окно)

«Найди похожее»

Цель. Формирование мыслительной операции сравнения.

Ход игры

Детям предлагается сформировать группы предметов по сходству с определённой геометрической фигурой. Например, круг – кольцо, крышка..., квадрат – коробочка, кубик... и т.д.

«Что общего и чем отличаются друг от друга»

Цель. Формирование мыслительной операции сравнения, развитие умения правильно строить простые предложения.

Детям предлагается найти общее и отличия в парах предметов. Первоначально, подбираются предметы, отличающиеся одним признаком (например, мячи разного цвета). Дети отвечают на вопросы: чем похожи игрушки? Чем они не похожи? Постепенно дети научатся сравнивать предметы, отличающиеся двумя или более признаками. Например, сравнивать два грузовика, отличающихся по размеру, цвету кабины и кузова; сравнивать двух кукол, отличающихся размером, цветом платья и бантов и т.д. Наиболее трудным для детей является словесное сравнение без опоры на наглядный материал.

«Чудесный мешочек»

Цель. Формирование мыслительных операций обобщения, развитие умения правильно строить простые предложения.

Ход игры.

В мешочек опускаются кружки разного цвета. Дети достают по одному кружку, называют его цвет: «У меня красный кружок, у меня жёлтый кружок, у меня зелёный кружок». Все кружки выставляются на доске. Дети отвечают на вопрос: «Что у меня выставлено на доске?» (Круги).

Аналогичные игры проводятся с другими геометрическими фигурами.

Для обобщения по признаку цвета проводится аналогичная игра с разными геометрическими фигурами одного цвета. Дети называют цвет фигур. Затем дети отвечают на вопрос: «Чем похожи все фигуры?» (Они красного цвета; или они все зелёные).

«Подарки детям»

Цель. Формирование мыслительных операций обобщения.

Ход игры.

Детям приходит посылка с игрушками одинакового цвета. Игрушки раздаются детям, дети их рассматривают, затем отвечают на вопрос: «Чем похожи ваши подарки?»

Аналогичную игру можно провести с игрушками, похожими по величине (например, детям раздаются маленькие игрушки).

Формирование обобщающих понятий «одежда», «посуда», «игрушки», «мебель» происходит в повседневной жизни и в специально организованных играх.

«Назови предметы одним словом»

Цель. Формирование мыслительной операций обобщения, расширение и уточнение словаря.

Ход игры

Задание для ребёнка: «Я тебе покажу (назову) много предметов, а ты мне ответишь, как их можно назвать одним словом». Перечисляются следующие группы предметов:

лошадь, корова, овца, свинья;
волк, лиса, медведь, заяц;
капуста, картофель, свёкла, помидор;
пальто, шарф, куртка, свитер;
туфли, сапоги, кроссовки, тапочки;
суп, гуляш, каша, кисель;
липа, берёза, ель, сосна;
автомобиль, трактор, трамвай, метро.

Когда дети научатся обобщать конкретные предметы и их изображения на картинке, переходят к обобщению без использования наглядных средств.

Игры типа «Четвёртый лишний»:

Эти игры позволяют не только находить общие и различные свойства предметов, но и объединять предметы в группу по основному, существенному признаку проводить классификацию:

1. Первоначально детям предлагают сильно отличающиеся друг от друга по назначению предметы, например:

стол, стул, шкаф, шапка;
шапка, шуба, костюм, чайник;
огурец, репа, морковь, заяц;
лошадь, кошка, собака, щука;

Если ребёнок выполняет задание правильно, но затрудняется его словесно обосновать, это делает взрослый. Постепенно ребёнок сам научится делать такие выводы.

Затем задания усложняются, предлагаются следующие группы предметов:

платье, сарафан, юбка, шуба;

сапоги, ботинки, валенки, босоножки;

люстра, торшер, настольная лампа, солнце;

ландыш, мак, ромашка, гриб;

ель, сосна, лиственница, берёза;

тарелка с супом, кастрюля, чайник, ваза.

«Фонарики»

Цель. Формирование мыслительной операций классификации.

Ход игры

Детям раздаются фонарики разного цвета и размера. Дети их рассматривают. После этого дети под звук бубна или музыку шагают с фонариками по группе. По сигналу дети с фонариками такого цвета, как у воспитателя, подходят к нему. Меняя фонарики, логопед собирает вокруг себя разные группы детей.

«Цвет и форма»

Цель. Формирование мыслительной операций классификации.

Ход игры

Ребёнку предлагаются различные по цвету геометрические фигуры. Дается задание – сюда положишь две такие (показывают ему карточку определённого цвета), сюда две такие (карточка другого цвета). Ребёнок подбирает к карточке различные фигуры одинакового цвета, т.е. группирует предметы по цвету.

2. Можно предложить ребёнку сгруппировать геометрические фигуры по форме. Задание ребёнку: сюда положишь все треугольники, сюда все круги, сюда все квадраты.

«Наведем порядок»

Цель. Формирование мыслительных операций классификации, расширение и уточнение словаря.

Ход игры

В групповой комнате расставляется «шкаф для посуды», «шкаф для одежды», «шкаф для игрушек», «медицинский кабинет» и т.д.

Детям раздаются картинки, изображающие посуду, одежду, игрушки и т.д. Детям предлагается разложить все предметы по местам. Затем обсуждается для всех ли предметов найдены правильные места.

«Магазин»

Цель. Формирование мыслительных операций классификации, расширение и уточнение словаря.

Ход игры

Детям объясняют, что в магазин привезли много товаров, но их сложили в беспорядке. Детям предлагается распределить товары по соответствующим отделам. Предварительно с детьми оговаривается какие отделы будут в их магазине.

Игры на формирование предметного, предикативного и адъективного словаря экспрессивной речи.

«Что в магазине?»

Цель. Дифференциация существительных единственного и множественного числа

Ход игры

У взрослого один предмет, у ребенка («на прилавке магазина») несколько предметов.

Логопед. У меня яблоко, а в магазине?

Ребенок. А в магазине яблоки. Логопед. У меня огурец, а в магазине?

Ребенок. А в магазине огурцы. И т. д.

Вариант игры

Логопед. У меня яблоко, а в магазине много ... (?)

Ребенок. А в магазине много яблок.

«Убираем урожай»

Цель. Дифференциация существительных единственного и множественного числа

Ход игры

Логопед объясняет детям, что овощи убирают по-разному: морковь, свеклу, репу, редис дергают; огурцы, помидоры, горох срывают; картофель выкапывают. Затем логопед показывает картинки овощей и просит детей ответить на вопрос: «Как убирают данный овощ?»

Дети составляют предложения типа: Морковь дергают. Картофель копают. Капусту срезают. Горох срывают. Свеклу дергают. И т. д.

«Что без чего?»

Цель. Закрепление формы родительного падежа существительных.

Ход игры

На доске выставляются картинки с изображением предметов, которые надо починить. Логопед задает вопрос: «Что без чего?»

Стул без ножки; машина без колеса; стул без спинки; платье без рукава; шуба без воротника; кофта без пуговиц; кастрюля без ручки; ботинки без шнурков; чайник без носика; грузовик без фары; расческа без зубьев.

«Кому что дадим?»

Цель. Закрепление формы дательного падежа существительных.

Ход игры

На доске расставлены картинки с изображением корма для животных (сено, яблоко, орехи, грибы, малина, мед, косточка, овощи, молоко и др.). На столе — игрушечные животные (корова, лошадь, еж, белка, медведь, кошка, собака, свинья). В ходе игры дети берут по одной картинке с изображением корма, кладут ее около соответствующей игрушки, отвечая на вопрос: «Кому что дадим?»

Сено дадим корове, лошади. Грибы дадим белке. Орехи дадим тоже белке. Яблоко дадим ежу. Малину дадим медведю. Мед дадим тоже медведю. Молоко дадим кошке. Косточку дадим собаке. Овощи дадим свинье.

«Кто чем управляет?»

Цель. Закрепление формы творительного падежа существительных.

Ход игры

На доске картинки с изображением различных видов транспорта. Логопед показывает картинку и задает вопрос: «Кто управляет автобусом (самолетом и т. д.)?» Дети отвечают полным предложением. Например:

Автобусом управляет водитель. Грузовиком управляет шофер. Поездом управляет машинист. Вертолетом управляет вертолетчик. Самолетом управляет летчик. Кораблем управляет капитан. Мотоциклом управляет мотоциклист.

Лото «Два и пять»

Цель. Закрепление формы существительных родительного падежа единственного и множественного числа.

Ход игры

Детям раздаются карточки лото с изображением двух и пяти предметов, например: два помидора, пять вишен, два огурца, пять яблок и т. д. Логопед называет предмет. Дети находят на карточке его изображение, определяют количество предметов, называют словосочетание числительного с существительным и закрывают картинку фишкой. Выигрывает тот, кто правильно называл количество предметов и раньше других закрыл все карточки лото.

«Кто где живет?»

Цель. Закрепление формы предложного падежа существительных.

Ход игры

На доске выставляются картинки с изображением жилья животных. Логопед предлагает детям ответить на вопрос: «Кто где живет (или зимует)?»

Примерные ответы:

Лиса живет в норе. Белка живет в дупле. Медведь зимует в берлоге. Ежик живет в гнезде. Волк живет в логове. Мышка живет в норе. Корова живет в коровнике. Лошади живут в конюшне. Телята живут в телятнике. Свиньи живут в свинарнике. Кролики живут в крольчатнике.

«Смешинки»

Цель. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; закреплять умение использовать различные падежные формы существительных.

Материал. Набор картинок: ложка, молоток, веник, ключ, метла, щетка, пила, нож, карандаш, кисточка.

Ход игры

Играющим раздаются картинки. Затем водящий задает каждому из них вопрос: Чем ты забиваешь гвозди? Чем ты ешь кашу? Чем ты рисуешь? и т.д. Игрок, к которому обратился водящий, открывает свою картинку и отвечает, называя изображенный предмет в творительном падеже.

Вариант игры.

Меняются наборы картинок и вопросительные слова. А дети упражняются в употреблении другой падежной формы. Например:

Картинки: чашка, тарелка, ванна, таз, стакан, лейка, чайник, ведро и др. Вопросы: «Из чего ты ешь суп? Пьешь молоко? Поливаешь цветы?» побуждают детей употребить существительные в родительном падеже.

Картинки: метла, ванна, тарелка, кровать, телевизор, самолет, ковер, пылесос и др. Вопросы: «На чем ты приехал в детский сад?», «На чем ты спишь?» и т.п. побуждают детей использовать названия предметов в предложном падеже.

«Мой, моя, мое, мои»

Цель. Закрепление согласования притяжательных местоимений с существительными.

Ход игры

Логопед просит назвать предметы, про которые можно сказать «это мой» (мой карандаш, мой мяч, мой мишка, мой дом, мой котенок и т. д.), «это моя»

(моя кукла, моя груша, моя сумка, моя машинка и т. д.), «это мое» (мое платье, мое дерево, мое пальто).

Игра с мячом «Какой это предмет?»

Цель. Закрепление согласования прилагательного с существительным.

Ход игры

Логопед называет признак и бросает мяч одному из детей. Поймавший мяч называет предмет, который обладает этим признаком, и возвращает мяч логопеду. Логопед бросает мяч по очереди всем детям.

Примеры:

Длинная — веревка, шуба, колбаса, речка, улица, резинка, лента, дорога, нитка, коса, юбка, рубашка.

Длинный — поезд, шнурок, огурец, день, карандаш, нож, переулок.

Широкая — улица, речка, дорога, кофта, лента.

Красный — шар, флаг, шарф, цветок, бант, мяч.

Красная — звезда, ягода, лента, шапочка, рубашка.

Круглый — мяч, шар, лепесток.

Круглое — солнце, яблоко, колесо.

«Назови ласково».

Цель. Совершенствование навыков употребления существительных, образованных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Ход игры

Логопед предлагает детям пригласить в гости куклу. Кукла маленькая и ее можно назвать «куколка». Все предметы для куколки тоже маленькие и поэтому их надо называть ласково.

В процессе игры дети воспроизводят уменьшительно-ласкательные формы существительных (столик, стульчик, огурчик, помидорчик, вазочка, салфеточка, тарелочка и т. д.)

«Чей хвост?»

Цель. Образование притяжательных прилагательных.

Ход игры

Логопед рассказывает сказку «Хвост»

Однажды проснулись животные в лесу и не нашли у себя хвостов. Они решили, что ночью ветер оторвал их и разнес по лесу. Вот и пошли звери по лесу искать свои хвосты. (Давайте и мы поможем им). Но хвосты спрятались в лесу и, чтобы найти их, надо уметь их правильно называть, ответив на вопрос: «Чей это хвост?»

Вот на сосне висит серенький, пушистенький хвостик белки. Чей это хвост? (Беличий). Белка нашла свой хвост. А под дубом лежит коричневый хвост медведя. Чей это хвост? (Медвежий). Дадим медведю его короткий хвост. В чаще леса нашелся хвост волка. Чей это хвост? (Волчий). А вот во мху виднеется рыжий, пушистый хвост лисы. Чей это хвост? (Лисий). А на пенечке — тоненький, маленький хвостик мышки. Чей это хвостик? (Мышиный).

Все животные нашли свои хвосты и были этому очень рады.

Затем логопед предлагает вспомнить, как называются хвосты у домашних животных: хвост собаки — собачий, хвост кошки — кошачий, хвост коровы — коровий, хвост лошади — лошадиный, хвост быка — бычий, хвост козы — козий, хвост овцы — овечий, хвост барана — бараний.

«Кто что делает?»

Цель. Дифференциация глаголов с приставками (по картинкам).

Ход игры

а. В импрессивной речи.

Логопед называет слова, дети должны показать соответствующую картинку. Речевой материал: входит — выходит, влетает — вылетает, подходит — отходит, подплывает — отплывает, подъезжает — отъезжает — съезжает, наливает — выливает, залезает — слезает.

б. В экспрессивной речи.

Логопед предлагает детям назвать действия по картинкам, а затем придумать предложения с этими словами.

«Скажи по другому»

Цель. Образование относительных прилагательных

Ход игры

Логопед сообщает, что дети сегодня будут помогать делать заготовки на зиму. Сначала сварим компот из яблок. Какой это компот? Яблочный. Затем сварим варенье из малины. Какое это варенье? Малиновое. Компот из груш - грушевый компот и т. д.

II. Основной этап.

Игры на формирование умения отвечать на вопросы.

«Исправь ошибки»

Цель. Работа над пониманием распространенных предложений.

Ход игры

Логопед: Незнайка придумал предложения по картинкам и все перепутал. Помогите Незнайке исправить ошибки. Коза принесла корм девочке. Чашка разбила Лену. Мяч играет с Сашей. Дорога едет по машине. Вова разбил стеклом мяч. Оля с картинкой рисуют папу. Мама несет сумку в капусте.

«Слова заблудились»

Цель. Составление предложений по опорным словам.

Речевой материал

а) По теме «Транспорт»:

Машина, ехать, дорога, по.

Самолет, небо, летит, по.

Большой, по, корабль, волны, плывет.

Шоссе, по, автомобиль, мчится.

Магазин, около, мотоцикл, остановился.

Едет, тропинка, велосипедист.

б) По теме «Зима»:

Дети, снеговик, слепили.

Дети, санки, на, катаются.

Снежки, мальчики, играют, в

Земля, покрыть, снег.

Снежинки, падать, тихо.

в) По теме «Весна»:

Греет, солнце, ярче.

Деревьях, на, почки, появляются.

Окном, за, тает, снег.

Капает, крыш, с, капель.

Солнце, на, тают, сосульки.

«Кто придумает конец, тот и будет молодец»

Цель. Составление предложений по картинкам.

Ход игры

Работа по сюжетным картинкам: «Девочка... читает книгу».

«Экскурсовод»

Цель. Составление предложений по картинкам.

Ход игры

Логопед сообщает, что в музеях экскурсоводы, рассказывая о картине, объясняют, что на ней нарисовано. Детям предлагается стать экскурсоводом и рассказать, что изображено на сюжетной картине.

Игры на формирование умения задавать вопросы.

Литературные диалоги для инсценировок

- Ты пирог съел? - Нет, не я!

- А еще хочешь? — Хочу.

- Ты пирог съел? — Нет, не я!

- А вкусный был? — Очень.

- Где ты, брат Иван? — В горнице. —

А что делаешь? — Помогаю Петру.

- А Петр что делает? — Да на печи лежит.

- Ножки, ножки, где вы были?
 - За грибами в лес ходили.
 - Что вы, ручки, работали?
 - Мы грибочки собирали.
 - А вы, глазки, помогали?
 - Мы искали и смотрели, все пенечки оглядели.
-
- Куда, Фома, едешь? Куда погоняешь? — Еду сено косить.
 - На что тебе сено? - Коровок кормить.
 - На что тебе коровки? — Молоко доить.
 - А зачем молоко? — Ребяток кормить.
-
- Кисонька-мурысонька, где была? - Коней пасла.
 - Где кони? — За ворота ушли.
 - Где ворота? — Огонь сжег.
 - Где огонь? — Вода залила.
 - Где вода? — Быки выпили.
 - Где быки? - За гору ушли.
 - Где гора? — Черви источили.
 - Где черви? — Утки склевали.
-
- Кисонька-мурысонька, ты где была? — На мельнице.
 - Кисонька-мурысонька, что там делала. — Муку молола.
 - Кисонька-мурысонька, что из муки пекла? - Прянички.
 - Кисонька-мурысонька, с кем прянички ела? - Одна.
 - Не ешь одна, не ешь одна.

Воробей, чего ты ждешь? (А. Тараскин)

- Воробей, чего ты ждешь? Крошек хлебных не клюешь?

- Я давно заметил крошки, Да боюсь сердитой кошки.

Сапожник (в обработке Б. Заходера) (Польская песенка)

- Был сапожник?
- Был!
- Шил сапожки?
- Шил!
- Для кого сапожки?
- Для соседской кошки!

Кошка (Г. Сапгир)

- Кошка, как тебя зовут? — Мяу.
- Стережешь ты мышку тут? - Мяу.
- Мяу, хочешь молока? — Мяу.
- А в приятели — щенка? — Фрр!

Яма (О. Григорьев)

- Яму копал? — Копал.
- В яму упал? — Упал.
- В яме сидишь? — Сижу.
- Лестницу ждешь? — Жду.
- Яма сыра? — Сыра.
- Как голова? — Цела.
- Значит, живой? — Живой.
- Ну, я пошел домой.

Игры с готовыми текстами-диалогами

"Краски"

Цель. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и называет его хозяину. Затем приходит покупатель:

- Тук-тук!
- Кто там? - Покупатель.
- Зачем пришел? — За краской.
- За какой? - За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!». Если покупатель отгадал цвет краски, то забирает ее себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. Так они по очереди разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

"Заяц-месяц"

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них коммуникативно, целесообразно, действовать по сигналу.

Ход игры

Игроки становятся по кругу. Водящий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где ты был? — В лесу.
- Что делал? — Сено косил.
- Куда клал? — Под колоду.
- Кто украл? — Чур!

На кого попадает слово «чур», догоняет детей, которые разбегаются врассыпную. Пойманным считается тот, кого догоняющий коснулся рукой. Он становится водящим.

"Жмурки"

Цели. Учить детей задавать вопросы и отвечать на них; внимательно выслушивать реплики, чтобы действовать по сигналу.

Ход игры

Жмурке завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки и предлагают покружиться. Затем остальные играющие спрашивают жмурку:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники разбегаются, а жмурка ловит их. Тот, кого он поймал, становится жмуркой.

Игры на развитие навыка построения разных моделей вопросительных предложений.

"Задайте тот же вопрос Незнайке"

Цель. Учить детей задавать вопросы, поддерживать беседу.

Ход игры

Логопед: Дети, вы уже познакомились Незнайкой, но очень мало знаете о нем. Вы хотите узнать, что любит Незнайка, какие сказки слушает, какие мультфильмы смотрит, в какие игры играет? И он очень хочет знать о вас больше.

Давайте поиграем так: Незнайка будет задавать вам вопросы. Вы ответите и спросите у Незнайки то же самое. Вот послушайте, как надо спрашивать:

Незнайка: Наталья Владимировна, вы любите петь?

Логопед: Очень люблю. А ты, Незнайка, любишь петь?

Незнайка: Я просто обожаю! А какую песню вы больше всего любите?

Логопед: "В лесу родилась елочка". А ты, Незнайка, какую песню любишь?

Незнайка: "В траве сидел кузнечик".

Затем Незнайка задает вопросы детям: Какая твоя любимая сказка? Какой мультфильм тебе нравится? Во что ты любишь играть? Что ты умеешь лепить? Что ты любишь рисовать больше всего? и т. д.

Тема вопросов: увлечения и интересы ребенка. Не следует добиваться той же полной формулировки вопроса от ребенка. Достаточно сокращенного варианта. (А тебе какой? А ты умеешь?)

"Спросите у товарища, с которым познакомились"

Цель. Учить задавать вопросы разного типа и трансформировать их в ответы.

Ход игры

Логопед: Когда люди знакомятся друг с другом, они хотят больше знать о своих новых знакомых. Давайте и мы побеседуем, чтобы лучше узнать друг друга.

Каждому ребенку логопед дает указание узнать что-либо у товарища, а затем ответ товарища передать логопеду. Например:

Логопед: Вова, спроси у Саши, каких животных он любит?

Вова: Саша, каких животных ты любишь?

Саша: Кошек.

Вова. Саша любит кошек.

Вопросы должны быть разного типа: специальные (Куда он ездил летом?), общие (Он любит сказки?), альтернативные (Он живет в большом доме или маленьком?).

Тема вопросов: увлечения и интересы ребенка.

"Все ли мы увидели?"

Цель. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Картинка с изображениями различных предметов фишки.

Ход игры

Логопед сообщает: «Сегодня мы посоревнуемся, кто больше увидит на картинке и кто больше задаст вопросов. Что такое вопрос? Мы задаем вопрос, когда что-то хотим узнать. Например, Саша, что ты делал сегодня утром? Я спросила, чтобы узнать, чем ты занимался утром. Задавать вопросы мы будем

по картинке. Посмотрите на нее внимательно. Подумайте, какие вопросы можно задать, чтобы не упустить ничего из того, что изображено на этой картинке. Только действует такое правило: вопрос нельзя повторять. За повторяющийся вопрос фишка не дается».

Время на обдумывание — 1—2 минуты.

Затем дети задают вопросы. Логопед включается в процесс, если они задают в основном стереотипные вопросы. Это делается для того, чтобы дети меняли формулировку и чтобы показать что воспитатель - равноправный участник игры. Логопед спрашивает: «Можно, я тоже задам вопрос?» и дает формулировку своего вопроса по картинке.

По окончании подводится итог: кто получил больше фишек, то и выиграл. Нужно обязательно похвалить всех участвовавших, сказать, что в следующий раз они обязательно смогут задать больше вопросов. Отметить и тех, кто не задал ни одного вопроса, сказать, что и другой раз у них все получится.

"Вопрос - ответ"

Цель. Знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Материал. Две разные игрушки, незнакомые детям, фишки.

Ход игры

Дети делятся на две команды. Каждая получает игрушку и одинаковое число фишек (10—15).

Логопед инструктирует детей: «Сегодня мы устроим соревнование. Каждая команда должна внимательно рассмотреть игрушку, подметить все ее детали. Потом команды обмениваются игрушками: одна будет спрашивать об игрушке все, что захочет, другая — отвечать. Если команда не сможет ответить на какой-то вопрос, я забираю фишку. Выигрывает та команда, у которой останется больше фишек».

Время для рассматривания — 3—4 минуты.

Когда вопросы иссякнут, команды меняются ролями. По ходу игры следует поощрять детей за интересные вопросы («Молодец, ты задал очень интересный вопрос; значит, ты стараешься думать, размышлять»). Ни в коем случае не отрицать, не говорить, какой неинтересный вопрос задан.

В конце игры подсчитывается оставшееся число фишек.

"Вопрос с подсказкой"

Цель. Учить детей задавать вопросы с разными вопросительными словами, опираясь на символы.

Материал. Карточки с символами, обозначающими то или иное содержание вопроса. Пустая карточка — «Что это?», «Кто это?». Карточка с цветными пятнами — «Какого цвета?». Карточка с геометрическими фигурами - «Какой формы предмет или его часть?». Карточка с изображениями разобранной пирамидки - «Какие части есть у предмета?», «Какие части тела есть у животного?». Игрушки.

Ход игры

Логопед знакомит детей с символами, после чего предлагает задавать вопросы по карточкам. Из чудесного мешочка вынимается игрушка, педагог поочередно поднимает карточки с разными символами, а дети задают соответствующие вопросы. За каждый правильно сформулированный вопрос дается фишка. Почти по каждому символу могут быть заданы разные вопросы Что? Кто? Что у машины написано на фургоне? На что крепятся колеса? И т.п. Какого цвета (капот, кузов, колеса, руль и др. детали)?

В дальнейшем вводятся новые символы:

схематическое изображение человечков в разных позах — «Что делают?»;

изображены кружочки на ветке дерева, за деревом, под деревом — «Где?»;

карточка с цифрами - «Сколько?»;

карточка с изображением кисти руки человека — «Для чего?»;

изображение вопросительного знака - «Почему?»;

изображение часов — «Когда?»;

изображение уходящего человека — «Куда?»;

изображение подходящего человека — «Откуда?».

"Зоологический музей"

Цели. Учить задавать вопросы, опираясь на карточки-символы; закреплять представления детей о животных.

Материал. Картинки с изображением различных животных. Знакомые детям карточки-символы и новые: карточка с изображением дерева и дома — «Дикое или домашнее животное?». Карточка с изображением домика — «Где живет животное? В норе? В дупле? В гнезде? В хлеву?». Карточка с изображением миски — «Чем питается животное?».

Ход игры

Картинки с изображением животных могут быть выставлены на мольберте или фланелеграфе, а могут быть представлены в виде перекидного альбома. Карточки-символы лежат на столе изображением вниз. Дети сидят вокруг стола. Один из детей — экскурсовод музея, другие — посетители. Экскурсовод показывает первую картинку и спрашивает: «Вы знаете, кто это?». Сидящий рядом игрок отвечает, затем берет одну карточку с символом и в соответствии с ним задает вопрос. Следующий игрок отвечает на вопрос и после этого тоже берет карточку-символ и задает свой вопрос. Когда карточки-символы заканчиваются, экскурсоводом становится игрок, ответивший на последний вопрос.

Вариант игры.

Тема может меняться, например: «Ботанический сад», «Выставка машин», «Показ моделей одежды» и т.д. Карточки-символы подбираются в соответствии с темой игры.

"Узнайте, о ком я загадал?"

Цель. Формировать умение вести расспрос, то есть формулировать несколько вопросов с определенной целью.

Ход игры

Логопед предлагает детям загадать кого-нибудь из присутствующих детей, но ему (логопеду) не называть. Затем задает вопросы, по которым отгадывает ребенка: Это мальчика или девочка? Какие у нее волосы: темные или светлые, короткие или длинные? У нее есть бант? Какого цвета платье? и т.д.

Затем роли меняются: загадывает кого-либо из детей логопед (ребенок), а все отгадывают.

Аналогично проводятся игры "Узнай мою любимую куклу", "У кого мне понравилось платье?", "Какой предмет я задумал?"

Во время расспроса дети должны видеть эти предметы.

Игры на развитие навыка реплицирования в беседе (умения поддерживать диалог).

Литературные диалоги для инсценировок

- Я медведя поймал! — Так веди сюда.
- Не идет. — Так сам иди.
- Да он меня не пускает.

- Тит, иди молотить! — Брюхо болит.
- Тит, иди кисель есть! — Где моя большая ложка?

Тетерев и лисица (Русская народная сказка)

- Терентий, Терентий, я в городе была.
- Бу-бу-бу, бу-бу-бу, была, так была.
- Терентий, Терентий, я указ добыла.
- Бу-бу-бу, бу-бу-бу, добыла, так добыла.
- Чтобы вам тетеревам не сидеть по деревьям.

Сорока и заяц (Н. Сладков)

Сорока. Вот бы тебе, Заяц, да лисьи зубы!

Заяц. Э-э, Сорока, все равно плохо..

Сорока. Вот бы тебе, Серый, да волчьи ноги!

Заяц. Э-э, Сорока, невелико счастье...

Сорока. Вот бы тебе, косой, рысьи когти!

Заяц. Э-э, Сорока, что мне клыки да когти? Душа у меня все равно заячья...

Разговор зайца и лисы (Н. Сладков)

- Надо мне, косой, побеседовать с тобой!

- Не могу, лиса, прости, надо мне себя спасти.

- От кого себя спасать? Здесь, в лесу густом, мы с тобой стоим вдвоем!

- От твоих, лиса, зубов, от твоих, лиса, усов, от хвоста и лисьих глаз.

Веры нет к лисе у нас.

- Ну-ка, зайка, поскачи-поскачи!

- Отчего не поскакать? Поскачу!

- Лапкой, зайка, постучи-постучи!

- Отчего не постучать? Постучу!

- Ты на травку упади-упади!

- Отчего же не упасть — упаду.

- Полежи и отдохни-отдохни!

- Если надо отдохнуть — отдохну.

Кузнец (С. Маршак)

— Эй, кузнец-молодец!

Захромал мой жеребец.

Ты подкуй его опять.

— Отчего не подковать?

Вот гвоздь, вот подкова.

Раз, два! И готово!

Бычок-новичок (по мотивам стихотворения В. Викторова)

— С добрым утром, я бычок,
На лугу я новичок.
Покажите мне скорей,
Где трава здесь повкусней!
—Ме-е, — хочу сказать в ответ, —
Невкусной травки вовсе нет,
Травка всюду хороша,
Если жевать ее не спеша.

Игры с готовыми текстами-диалогами

"Как у тетушки Ирины"

Цель. Закрепить умение детей обмениваться сообщениями, соблюдая очередность.

Ход игры

Играющие по считалке выбирают «тетушку Ирину», которая выходит в центр круга. Хоровод берется за руки, ходит по кругу и поет:

—Как у тетушки Ирины
Было семеро детей,
Они не пили, не ели.
Тетушка Ирина говорит:
—Все на тетушку глядели,
Разом делали вот так.

Тетушка Ирина изображает различные позы. Все играющие должны повторить движение. Кто ошибется, неточно повторит позу тетушки Ирины, тот заменит ее в центре круга и сам будет показывать товарищам, что делать.

"Змея"

Цель. Учить детей с вежливой интонацией выражать побуждение и реагировать на побуждения.

Ход игры

Водящий (змея) подходит к одному из детей и говорит:

Я змея, змея, змея.

Я ползу, ползу, ползу.

Будь моим хвостом!

Хорошо.

Ну, тогда пролезай.

После этих слов игрок пролезает между ног водящего и становится его хвостом. Затем змея вместе со своим хвостом приближается к другому ребенку и снова произносит эти же слова. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не станут хвостом змеи.

"Яша"

Цель. Закрепить умение детей выражать побуждения и отвечать на них.

Ход игры

Дети, взявшись за руки, ходят вокруг ребенка, сидящего в центре, и говорят:

— Сиди, сиди, Яша,

Ты забава наша.

Погрызи орехи

Для своей потехи.

Яша делает вид, что грызет орехи. При слове «потехи» дети останавливаются и хлопают в ладоши, а Яша встает и кружится с закрытыми глазами.

—Свои руки положи,

Имя правильно скажи!

Яша подходит с закрытыми глазами к одному из игроков, дотрагивается и отгадывает, кто это. Если отгадает, тот становится водящим, игра продолжается.

"Барашек"

Цель. Учить детей выражать побуждение и реагировать на него.

Ход игры

Играющие встают в круг, барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

- Ты барашек серенький, С хвостиком беленьким! Мы тебя поили, Мы тебя кормили. Ты нас не бодай! С нами поиграй! Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек ловит их со словами: «Догоню-догоню».

Игры на развитие навыка реплицирования

"Я тоже так умею"

Цель. Отработка реактивных реплик в диалогическом единстве сообщение - реакция на сообщение (подтверждение).

Ход игры

Логопед, имитируя действие, сообщает:

- Я рисую.

Ребенок должен ответить, имитируя действие:

- Я тоже рисую. (И я рисую. Я тоже умею рисовать.)

Логопед постепенно расширяет реплики, стимулируя детей к таким же высказываниям:

- Я умею рисовать красками (...рисовать в альбоме, ...рисовать дом и дерево)

"Я делаю наоборот"

Цель. Отработка реактивных реплик в диалогическом единстве сообщение - реакция на сообщение (встречное сообщение).

Ход игры

Дети выполняют роль логопеда:

- Я пою.

- Я мою окно и т. д.

Логопед говорит реплику, изменяя данное действие на другое:

- а я говорю.

- Я мою стену и т. д.

Затем противоречащие реплики говорят дети.

"Рассеянный Незнайка"

Цель. Отработка реактивных реплик в диалогическом единстве сообщение - реакция на сообщение (отрицание).

Ход игры

Незнайка очень рассеянный: говорит не то, что делает. Надо его исправить.

- Я читаю книгу.

- Нет, ты рисуешь, а не читаешь.

Я хлопаю в ладоши.

- Нет, ты не хлопаешь в ладоши, ты маршируешь.

Поощряется тот ребенок, который первым реагирует на реплику Незнайки.

Незнайку может заменять кто-то из детей.

"Продолжайте разговор"

Цель. Отработка реактивных реплик в диалогическом единстве сообщение - реакция на сообщение.

Ход игры

Логопед говорит, что он скажет предложение на определенную тему, а дети должны что-нибудь ответить на ту же тему. Логопед объявляет тему и произносит первое предложение:

- У меня есть брат. Дети отвечают:

- И у меня есть брат.

- А меня брат двоюродный.

- А у меня нет брата, у меня есть сестра и т. д.

Важно, чтобы факты, о которых сообщают дети, соответствовали действительности.

Темы для реплик должны быть хорошо знакомы детям и не вызывать долгого обдумывания ответов, например, "Семья", "Детский сад", "Игра", "Игрушки", "Дежурство" и т. д.

"Научим Молчуна беседовать"

Цель. Формирование изменять, распространять, дополнять реплики.

Ход игры

Логопед: Я пригласила в гости Молчуна, но вот беда: он не умеет беседовать, отвечает одним словом, очень кратко и не знает, что нужно еще сказать. У меня не получается с ним разговор. Давайте попробуем вместе, научим его разговаривать. Может, вы научите его беседовать. Подскажите ему, что можно сказать.

Логопед беседует с Молчуном, который отвечает односложно. Дети должны расширять, дополнять реплики Молчуна. Помогая Молчуну, дети могут отвечать 2-3 предложениями, задавать вопросы. Логопед поощряет инициативу в разговоре.

- Молчун, тебе нравится эта картина?
- Да.
- Я сегодня смотрела интересный фильм.
- А я нет.
- Приходи сегодня ко мне в гости.
- Приду и т. д.

"Давай сделаем"

Цель. Работа над усложнением структуры диалогических единств.

Ход игры

Логопед предлагает детям что-либо сделать. Дети должны согласиться или отказаться, мотивируя свое согласие или отказ, а затем высказать свое предложение.

Дети могут предложить, где, когда, как сделать то, что предложил логопед; могут при отказе предложить свое действие. Например:

- Давай сходим в кино.
- Хорошо. Давай пойдем сегодня.
- Давай слепим гриб.
- Ладно. Это я умею. Давай лепить мухомор.
- Давай нарисуем бегемота.

- Нет, я бегемота не умею. Давай нарисуем кошку.

"Секрет в сундучке"

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

Ход игры

Игра проводится либо фронтально, либо подгруппами, либо индивидуально. Логопед сообщает, что у куклы Тани в сундучке что-то спрятано. Если Таню попросить вежливо, то она покажет свой секрет. От лица Тани воспитатель добивается употребления детьми разных вариантов выражения просьбы («Если можно, покажи, что у тебя в сундучке», «Будь добра...», «Покажи, пожалуйста...», «Ты можешь показать?...» и т.п.).

"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.

"Угощайся пирожком"

Цель. Учить детей предлагать угощение и вежливо отвечать на предложение.

Материал. Картинки с изображением яблок, картофеля, капусты, клубники, брусники и т.д.

Ход игры

Перед игрой дети рассматривают картинки. Закрепляются названия изображенных овощей, фруктов, ягод.

—Давайте поиграем, — предлагает педагог, — пусть это будут не картинки, а пирожки. Это пирожок с картошкой, это с брусникой и т.д. Будем угощать друг друга.

Картинки складываются в коробку. Логопед достает одну картинку и, обращаясь к ребенку, говорит: «Угощайся, Юра, пирожком с яблоками». А ты можешь ответить: «Спасибо. Я люблю пирожки с яблоками» или «Спасибо, я сыт. Можно я угощу Олю?».

После объяснения условий игры дети по очереди вынимают картинки и «угощают» друг друга пирожками.

Дидактическая игра «Вежливые отгадки»

Цель. Закреплять у детей умение похвалить друг друга, сказать добрые слова, выразить одобрение, отвечать на побуждение.

Ход игры

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Он садится в середине круга на стульчик и закрывает глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу, приговаривая в такт движения:

Раз, два, три, четыре, пять,
Постарайся угадать,
Кто тебя сейчас похвалит,
Комплимент тебе подарит?

С последним словом дети останавливаются, воспитатель дотрагивается рукой до одного из детей, который произносит похвалу, одобрение, а водящий, не открывая глаз, должен отгадать, кто сказал комплимент.

Игры с телефоном

"Разговор с другом"

Цели. Познакомить детей с правилами разговора по телефону: начинать с приветствия; если на звонок отозвался взрослый, извиниться за беспокойство, вежливо попросить позвать друга; разговор заканчивается прощанием.

Ход игры

1. Беседа с детьми.

Дети, у кого есть дома телефон? Вы часто звоните по телефону? Кому вы звоните? У ваших друзей есть телефон? Вы часто звоните друг другу?

О чем можно поговорить по телефону с другом? (Можно подсказать темы для разговора, если дети затрудняются.)

Звонить нужно только тогда, когда знаешь, о чем ты будешь говорить, что будешь спрашивать. Иначе разговор получится пустой, т.е. не о чем. Вот послушайте об этом рассказ.

2. Чтение рассказа Н. Носова «Телефон».

—Объясните, почему у мальчиков не получился разговор? (Они не знали, о чем говорить.)

3.Затем педагог предлагает разыграть несколько ситуаций (поговорить по телефону)

"Звонок в поликлинику"

Цели. Развитие самостоятельности в детских играх; закрепление навыка ведения телефонного разговора.

Ход игры

1. Беседа.

— К вам приходил когда-нибудь врач на дом? Кто его вызывал? Как?

— Врача вызывают, если у больного высокая температура и он сам не может пойти в поликлинику. Врача вызывают и к детям, и к родителям, если они тяжело болеют, и к бабушкам. Это очень грустно, когда кто-то болеет, но если вовремя вызвать врача, то можно помочь больному.

Давайте поиграем в нашу игру с телефоном и научимся звонить в поликлинику. Я буду мамой, у меня заболела дочка (берет в руки куклу). Кто хочет быть регистратором в поликлинике? Регистратор принимает вызовы

врача на дом, обязательно уточняет, что болит у пациента, его фамилию, имя, возраст, адрес.

2. Демонстрация вызова врача.

— Алло! Добрый день. Это регистратура детской поликлиники?

— Да. Здравствуйте.

— Я бы хотела вызвать врача на дом.

— Что случилось?

— Моя дочка заболела. Очень высокая температура и сильный кашель.

— Нет ли насморка и головной боли?

— Нет, только кашель.

— Имя, фамилия девочки? Возраст?

— Ваш адрес?

— Наш адрес...

— Врач придет во второй половине дня.

— Спасибо. До свидания.

— Всего доброго.

3. Самостоятельное разыгрывание ситуации детьми (2—3 раза). Логопед поощряет творчество детей в обыгрывании телефонного разговора.