

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОУ ДПО «ДОНЕЦКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

**Развитие
коммуникативно-речевой
компетентности
детей дошкольного возраста
средствами интерактивных форм,
методов и приемов**

5-7 лет

Методическое пособие

Донецк
2017

*Рекомендовано
Министерством образования и науки
Донецкой Народной Республики
(приказ № 823 от 11.08.2017 г.)*

Авторы-составители:

Котова Л. Н., методист отдела дошкольного образования ГОУ ДПО «Донецкий РИДПО»

В подготовке материалов принимала участие творческая группа педагогов дошкольных образовательных организаций (учреждений): **Прокопчук Ю.А., Егорова Л.А., Компаниец О.В., Новак Р.В., Нетребская О.Г., Пуресина Н.А., Яковлева В.В., Пастерская В.А., Иванова Е.В., Твердохлеб М.В., Ерёменко Ю.А.**

Общая редакция:

Полякова Л. П., министр образования и науки Донецкой Народной Республики, доктор наук по государственному управлению, профессор, член-корреспондент Российской академии естествознания

Чернышев А. И., ректор ГОУ ДПО «Донецкий РИДПО», кандидат педагогических наук, доцент, академик Международной академии наук педагогического образования

Консультанты:

Арутюнян Л.Н., заведующий сектором дошкольного образования Министерства образования и науки Донецкой Народной Республики.

Макеенко Е.П., старший преподаватель кафедры дошкольного и начального образования ГУДПО «Донецкий Республиканский институт дополнительного педагогического образования».

Губанова Н. В., заведующий отделом дошкольного образования ГОУ ДПО «Донецкий РИДПО»

Рецензенты:

Сипачёва Е.В., заведующий кафедрой дошкольного и начального образования ГУДПО «Донецкий Республиканский институт дополнительного педагогического образования»

Чичигина Е.В., преподаватель методик дошкольного воспитания ГПОУ «Донецкий педагогический колледж»

Р17 Развитие коммуникативно-речевой компетентности детей дошкольного возраста средствами интерактивных форм, методов и приемов : методическое пособие / авт.-сост. Котова Л.Н., Прокопчук Ю.А., Егорова Л.А., Компаниец О.В., Новак Р.В., Нетребская О.Г., Пуресина Н.А., Яковлева В. В., Пастерская В.А., Иванова Е.В., Твердохлеб М.В., Ерёменко Ю.А. – Донецк: Истоки, 2017. – 84 с.

Представленное пособие разработано в соответствии с требованиями Типовой образовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы». В нём раскрываются компоненты речевого развития, формы и приемы интерактивного обучения с детьми старшего дошкольного возраста.

Пособие содержит практический материал интерактивных игр и упражнений, необходимый для успешного взаимодействия педагогов с детьми по развитию речи.

Рекомендуется педагогам дошкольных образовательных организаций, родителям, которые заинтересованы в развитии своих детей.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
-----------------------	----------

РАЗДЕЛ 1.

Особенности речевого развития детей дошкольного возраста

1.1. Составляющие компоненты речевого развития дошкольников.....	6
--	---

РАЗДЕЛ 2.

Интерактивные формы и методы работы с детьми старшего дошкольного возраста

2.1. Применение активных форм работы в речевом развитии детей дошкольного возраста.....	10
2.2. Основные принципы интерактивного обучения.....	11
2.3. Методические приемы в интерактивном взаимодействии	12

РАЗДЕЛ 3.

Интерактивные игры, упражнения и занятия по формированию у старших дошкольников речевых умений

3.1. Игры и упражнения для обогащения активного словаря	18
3.2. Игры для формирования грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста.....	28
3.3. Игровая деятельность с использованием интерактивных форм и методов по звуковой культуре речи.....	34
3.4. Игровая деятельность с использованием интерактивных форм и методов по развитию монологической речи	44
3.5. Беседы с использованием интерактивных форм и методов по развитию диалогической речи.....	54

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	74
--------------------------------	-----------

ПРИЛОЖЕНИЯ	75
-------------------------	-----------

Приложение 1.....	75
Приложение 2.....	76
Приложение 3.....	77
Приложение 4.....	78
Приложение 5.....	79
Приложение 6.....	79
Приложение 7.....	80
Приложение 8.....	80
Приложение 9.....	81
Приложение 10	81
Приложение 11	82
Приложение 12	83

ВВЕДЕНИЕ

Родной язык играет уникальную роль в становлении личности человека. Язык и речь традиционно рассматривались в психологии, философии и педагогике как узел, в котором сходятся различные линии психического развития: мышление, воображение, память, эмоции. Являясь важнейшим средством человеческого общения, познания действительности, язык служит основным каналом приобщения человека к ценностям духовной культуры, а также необходимым условием воспитания и обучения. Развитие устной монологической речи в дошкольном возрасте закладывает основы успешного обучения в школе.

Установлено, что речь обогащается и совершенствуется на протяжении всей жизни человека, но самым важным периодом ее развития является дошкольный возраст. Это период активного усвоения ребенком разговорного языка, становления и развития всех сторон речи: фонетической, лексической, грамматической. Полноценное владение родным языком в дошкольном детстве является необходимым условием решения задач умственного, эстетического и нравственного воспитания детей в максимально чувствительный период развития. Чем раньше будет начато обучение родному языку, тем свободнее ребенок будет им пользоваться в дальнейшем.

Результаты научных исследований ряда психологов и педагогов (Л.С.Выготского, А.Р.Лурии, Н.И.Чуприковой, О.К.Тихомирова, Н.П.Парамоновой, А.В.Запорожца, Р.Е.Левиной, В.С.Мухиной, Н.В.Гавриш и др.) убеждают в том, что именно в дошкольном возрасте ребенок с помощью речи овладевает собственным поведением, а умение моделировать самостоятельные речевые высказывания оптимизирует становление разнообразных форм его активности, т.е. способствует успешной адаптации к меняющимся условиям жизни.

Поскольку жизнь на современном этапе развития общества предъявляет все более новые требования к развитию детей, и особенно к их речевому развитию, возникает проблема создания новых интерактивных форм и методов развития с целью своевременного и полноценного формирования образовательного процесса.

Речевое развитие мы рассматриваем не только в лингвистической сфере (как овладение ребёнком языковыми навыками – фонетическими, лексическими, грамматическими), но и в сфере общения детей со сверстниками и взрослыми (как овладение коммуникативными умениями). Отсюда важнейшей задачей становится формирование культуры не только речи, но и общения.

Представленное пособие обобщает работу творческой группы педагогов, направленную на решение коммуникативно-речевой компетентности с использованием интерактивных форм работы. Последовательность изложения материала в методическом пособии включает следующие разделы: «Особенности речевого развития детей дошкольного возраста», «Интерактивные формы и методы работы с детьми старшего дошкольного возраста для развития речевой компетентности», «Развивающие игры и упражнения по формированию у старших дошкольников речевых умений».

В первом разделе «Особенности речевого развития детей дошкольного возраста» представлена характеристика речевого развития дошкольников.

В разделе «Интерактивные формы и методы работы с детьми старшего дошкольного возраста для развития речевой компетентности» рассматриваются современные подходы к интерактивному обучению дошкольников; влияние интерактивных методов на разностороннее развитие личности дошкольника; особенности взаимодействия детей и педагога в этом виде деятельности.

Третий раздел «Интерактивные игры, упражнения и занятия по формированию у старших дошкольников речевых умений» состоит из серии интерактивных игр, упражнений и занятий. Они сгруппированы в 5 блоков:

- ❖ раз словечко, два словечко (обогащение активного словаря);
- ❖ веселая грамматика (грамматический строй речи);
- ❖ таинственный мир звуков (звуковая культура речи);
- ❖ грамматика фантазии (связная монологическая речь);
- ❖ радость общения (связная диалогическая речь).

Основной целью этих игр и упражнений, является идея создания интерактивной среды и интерактивного взаимодействия субъектов образовательного процесса для развития коммуникативно-речевой компетентности детей дошкольного возраста.

Каждый из представленных блоков включает в себя как системообразующие задачи развития субъектности ребёнка, так и формирования у него познавательной мотивации.

В приложении представлен иллюстративный материал для проведения интерактивных игр, упражнений и занятий.



РАЗДЕЛ 1.

Особенности речевого развития детей дошкольного возраста

1.1. Составляющие компоненты речевого развития дошкольников

Согласно Государственному образовательному стандарту дошкольного образования (далее ГОС ДО) содержание образовательной программы дошкольной организации должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей. В числе этих направлений, названных образовательными областями, обозначено *речевое развитие*. Оно предполагает решение таких задач дошкольного образования: овладение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; ознакомление с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки к обучению грамоте.

Кроме того, задачи развития речи включены и в образовательную область *«Социально-коммуникативное развитие»*: развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания.

Целевые ориентиры ГОС ДО предполагают, что на этапе завершения дошкольного образования ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения, может выделять звуки в словах, у ребенка складываются предпосылки к грамотности.

Речевое развитие включает в качестве отдельных компонентов развитие словаря, совершенствование звуковой культуры, формирование фонематического слуха и овладение грамматическим строем речи.

Обогащение активного словаря детей дошкольного возраста имеет свои специфические особенности. Первая – содержание словаря, т.е. ребенок овладевает, прежде всего, названиями предметов, явлений, качеств, свойств и отношений, которые доступны в деятельности. Словарь совершенствуется не только за счет употребления существительных, но и глаголов, местоимений, прилагательных, числительных, наречий, соединительных слов.

Вторая особенность – объем словаря, который у ребёнка значительно уступает, по сравнению со словарем взрослого, т.к. накопленный опыт взаимодействия с окружающей средой меньше. На протяжении дошкольного возраста продолжает расти словарный состав речи, при этом его рост непосредственно зависит от окружающих ребенка условий жизни. Именно в этом возрасте дошкольник овладевает таким словарем, который позволяет ему общаться со взрослыми и сверстниками, понимать литературу, теле- и радиопередачи, успешно обучаться в школе.

Третья особенность – значение смыслового выражения слова. Процесс овладения словарем тесно связан с усвоением понятий. Так, Л.С. Выготский [1] указывал, что значение

слова с психологической стороны есть не что иное, как обобщение или понятие. Если сначала ребенок соотносит слово лишь с конкретным предметом или явлением, то по мере ознакомления с окружающей действительностью он обобщает те или иные признаки (чаще несущественные, но эмоционально для него значимые). Постепенно дошкольники овладевают объективным понятийным содержанием слова, которое изменяется на протяжении дошкольного детства с развитием их познавательных возможностей. Они понимают смысл и значение слов в речи, используют антонимы, синонимы, многозначные слова, слова с близким или противоположным значением, сравнения, обобщения и т.п.

Таким образом, воспитание у детей внимания к содержательной стороне слова, уточнение значения слов, обогащение связей слов с другими словами развивают точность словоупотребления и положительно влияют в дальнейшем на связность монологического высказывания.

Овладение грамматическим строем речи. Дошкольник овладевает различными способами изменения слова по родам, числам, падежам (основами морфологии); способами создания новых слов на основе других с помощью специальных средств (навыками словообразования); способами построения простых и сложных предложений, умениями сочетать и располагать в определенном порядке слова в предложении (элементами синтаксиса). Прислушиваясь к речи окружающих людей, ребенок тонко реагирует на оттенки звучания слов и заимствует их правильные формы. Постепенно у ребенка возникает «чувство языка» – сначала он замечает ошибки в речи окружающих, добивается от них точного и правильного высказывания и старается их исправить.

Развитие морфологической стороны речи детей этого возраста сопряжено с рядом трудностей, связанных со сложной системой окончаний существительных, нефиксированного места ударения в словах, чрезвычайно большого чередования гласных и согласных звуков в основах глаголов. Также у дошкольников затруднено усвоение родовой принадлежности существительных, понимание и использование пространственных предлогов и наречий. Дети продолжают знакомиться со способами словообразования и учиться, не только правильно соотносить наименования с реальными предметами, но и глубоко понимать смысл, заложенный в словах, а с помощью приставок и суффиксов изменять их значение, придавая им другой смысловой оттенок. При этом старшие дошкольники уже способны обращать внимание на то, как образуются однокоренные слова и подбирается словообразовательная пара; как с помощью одного и того же суффикса образуются слова, указывающие на лицо (лесник), предмет(чайник) и т.д.; конструировать слова в условиях контекста речи: «Мама купила... (куклу)», «Книгу надо ... (чтение)».

Синтаксическая сторона речи детей дошкольного возраста совершенствуется в процессе рассказывания и направлена на развитие умений связно выражать свои мысли простыми и распространенными, сложносочиненными и сложноподчиненными предложениями, правильно использовать грамматические формы рода, числа, падежа, возникает самоконтроль в использовании синонимических синтаксических конструкций, что важно для дальнейшего овладения письменной речью.

Звуковая культура речи. Овладевая звуковыми средствами языка, ребенок опирается на речевой слух (способность слышать, распознавать фонологические средства языка). Прежде всего он усваивает линейные звуковые единицы: звук, слог, слово, фразу, текст, которые обладают самостоятельной протяженностью, следуют один за другим. Одновременно с ними выступают просодические средства: словесное ударение, интонация (мелодика речи, темп и тембр речи). Практическое овладение языком предполагает умение различать на слух и

правильно воспроизводить все звуковые единицы родного языка, поэтому работа по формированию звукопроизношения у дошкольников должна проводиться систематически.

Важными средствами звуковой выразительности речи являются тон, тембр, пауза, разные типы ударений. Необходимо научить детей правильно пользоваться интонацией, строить интонационный рисунок высказывания, передавая не только его смысловое значение, но и эмоциональные особенности. Параллельно с этим идет формирование умения правильно пользоваться темпом, громкостью произношения в зависимости от ситуации, отчетливо произносить звуки, слова, фразы, предложения (дикция).

Воспитывая у детей внимание к интонационной стороне речи, взрослый развивает их речевой слух, чувство тембра и ритма, ощущение силы звука, что в дальнейшем оказывает влияние и на развитие музыкального слуха. Работа над интонацией, звуковой выразительностью речи необходима для того чтобы дети учились выражать голосом свое отношение к высказыванию, повышая или понижая голос в соответствии с контекстом, логически и эмоционально подчеркивая произносимый текст. Для этого надо чаще давать детям задания, в которых они упражнялись бы в выражении вопросительной, восклицательной, пояснительной интонации. Именно эти умения необходимы будут ребенку для построения связного высказывания разных типов – повествования, описания, рассуждения, так как каждый из них требует разного интонационного оформления.

Развивая звуковую культуру речи, педагог учит ребенка учитывать соответствие высказывания целям и условиям коммуникации в зависимости от предмета, темы высказывания и от слушателей. Громкость речи должна быть уместной, скорость должна соответствовать окружающей обстановке и цели высказывания. Важным показателем хорошей, правильной речи является плавность изложения. Тесная связь артикуляционных и интонационных способностей предполагает формирование слуховых и артикуляционно-произносительных умений в широком смысле слова.

Проводимые упражнения помогают детям на слух определять звуковой состав слова, место ударения в слове, развивают чувство рифмы и ритма, формирует четкую дикцию, вырабатывают умение передавать разные интонационные характеристики слова, фразы, предложения. Формирование этих слов речевых навыков требует повторяемости фонетических упражнений, систематичности их проведения.

Развитие связной речи. Все задачи развития речи детей дошкольного возраста (обогащение словарного запаса, формирование грамматического строя речи, звуковая культура) не достигнут своей цели, если не найдут завершающего выражения в развитии связной речи. В процессе обучения все качества связной речи выступают во взаимосвязи.

Связной считается такая речь, которая организована по законам логики и грамматики, представляет единое целое, систему, обладает относительной самостоятельностью, законченностью и расчленяется на более или менее значительные части, связанные между собой.

Связная речь представляет собой развернутое, законченное, композиционно и грамматически оформленное высказывание, состоящее из ряда логических связанных предложений.

Диалогическая речь является первичной естественной формой языкового общения, она состоит из обмена высказываниями. Для нее характерны такие формы, как вопрос, ответ, добавление, пояснение, распространение, возражение, формулы речевого этикета и конструктивные связи реплик, при этом необходимо учитывать условия, формы и цели общения.

Кроме того, чрезвычайно важны такие спутники диалогической речи, как мимика и жест. На основе диалогической речи происходит активное овладение фонетическим, лексическим и грамматическим строем родного языка.

Монологическая речь – это относительно развёрнутый вид речи, так как мы вынуждены не только назвать предмет, но и описать его (если слушатели не знали раньше о предмете высказывания). Монологическая речь является активным и произвольным видом речи. Кроме того, это организованный вид речи (каждое высказывание говорящий заранее планирует или программирует). Таким образом, монологическая речь предполагает умение избирательно пользоваться наиболее уместным для данного высказывания языковыми средствами, т.е. умение строить высказывание, которое наиболее точно и полно передает замысел говорящего. Владение связной монологической речью – одна из центральных задач речевого развития дошкольников. Её успешное решение зависит от многих условий (речевой среды, социального окружения, семейного благополучия, индивидуальных особенностей личности). Главная цель речевого воспитания состоит в том, чтобы ребенок творчески освоил нормы и правила родного языка, умел гибко их применять в конкретных ситуациях, овладел основными коммуникативными способностями.

В дошкольном образовании тесная взаимосвязь этих структурных компонентов коммуникативной компетентности рассматривается как взаимосвязь коммуникативных и речевых умений ребенка, как развитие речи в общении, усвоение социального опыта, познание, развитие творческих способностей дошкольников. Все эти умения дают возможность ребенку в элементарных формах прогнозировать общение, ориентироваться на статус собеседника (друг, педагог, родители, незнакомый партнер, как сверстник, так и взрослый).

Правильно организованное обучение и дидактическое общение позволяют детям успешно овладеть речью и коммуникативными умениями, развить творческие способности ребенка в изобразительной, музыкальной и художественно-речевой деятельности. Ребенок может выразить свои эмоции, чувства словом, которое должно быть образным, емким, точным. При этом необходимо развивать и культуру общения, речевой этикет, однако воспитание культуры общения дошкольника не должно сводиться к заучиванию этикетных формул.

Развитие речевых и коммуникативных способностей является важнейшей задачей развивающего образования, воспитание культуры личности. Под культурой речи понимается не только владение нормами родного языка, но и умение использовать выразительные средства родного языка в различных условиях общения. Сюда включается, с одной стороны, проблема правильности речи, а с другой – умение выбирать их существующих вариантов наиболее уместный в стилистическом, смысловом и ситуативном отношении.

Развитие речи и речевое общение в значительной мере обусловлено эмоциональной чувствительностью ребенка к взаимодействию со взрослыми и сверстниками: тону общения, тембру, интонации обращения к ребенку, силе голоса, темпу речи, эмоции, включаясь в систему интегрированных эмоциональных и когнитивных процессов, играют важную роль в развитии образного мышления. Владение речью дает возможность ребенку управлять собственными эмоциями, тормозить одни и усиливать другие эмоциональные проявления в той или иной ситуации общения с окружающими.

Таким образом, развитие языковой способности тесно связано с понятием «культура речи» (владение нормами устного и письменного литературного языка и умение ими пользоваться в соответствии с целями и речевой ситуацией).



РАЗДЕЛ 2.

Интерактивные формы и методы работы с детьми старшего дошкольного возраста

2.1. Применение активных форм работы в речевом развитии детей дошкольного возраста

Проблема формирования речи у детей дошкольного возраста актуальна на сегодняшний день. Формирование речи у дошкольников является важной и трудно решаемой задачей. Успешное решение этой задачи необходимо как для подготовки детей к предстоящему школьному обучению, так и для комфортного общения с окружающими.

Таким образом, особую актуальность приобретает использование интерактивных технологий как средства развития связной речи и коммуникативной компетенции дошкольников.

Внедрение в образовательный процесс интерактивных педагогических технологий направлено на формирование интегративных качеств дошкольников, овладение ими конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими людьми в соответствии с задачами, которые ставит ГОС ДО. В связи с этим изменились приоритетные направления в дошкольном образовании, возникла необходимость пересмотреть формы и средства построения образовательного процесса в ДОО(У).

Сегодня процесс обучения (на занятиях и в совместной деятельности) – это не готовый конспект, а поиск и сотворчество, при котором дети учатся планировать, делать выводы, приобретают новые знания через собственную деятельность. Поэтому задача педагога специально организовать данную деятельность, создавая внутри нее атмосферу сотрудничества, взаимного доверия – детей друг с другом, детей и взрослого. Решением этой задачи является использование педагогами интерактивных форм, методов и приемов.

Уже давно передовые воспитатели используют интерактивные методы работы на занятиях, всё чаще педсоветы проходят в форме деловой игры, пресс-конференций, круглых столов. Интерактивные методы являются надёжным способом достижения успеха, позволяют управлять коммуникативными процессами, воздействовать на процесс принятия решений и обучения через практику- это ещё одна важная особенность интерактивных методов, поэтому они могут широко использоваться в работе каждого педагога с детьми.

В широком смысле интерактивное взаимодействие предполагает диалог любых субъектов друг с другом с использованием доступных им средств и методов. При этом предполагается активное участие в диалоге обеих сторон обмен вопросами и ответами, управление ходом диалога, контроль принятых решений.

Таким образом, сущность интерактивных методов состоит в том, что обучение происходит во взаимодействии всех детей, включая педагога. Эти методы наиболее соответствуют личностно-ориентированному подходу в обучении. Они предполагают со-обучение, причем и ребенок, и педагог являются субъектом образовательного процесса. При этом педагог часто выступает лишь в роли организатора процесса, создателем условий для инициативы дошкольников.

Образовательный процесс, в основе которого лежит интерактивное взаимодействие, должно быть организовано таким образом, чтобы практически все дети оказались вовлеченными в процесс познания, где они будут иметь, возможность понимать и рефлексировать по поводу, того, что они знают и думают. Совместная деятельность дошкольников в этом процессе, означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержке, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Интерактивные методы направлены на формирование у дошкольников новых качеств и умений:

- Активизируется индивидуально-интеллектуальная активность каждого дошкольника;
- Развиваются межличностные отношения, дети учатся преодолевать коммуникативные барьеры в общении (скованность, неуверенность, создается ситуация успеха);
- Формируются условия для самообразования, саморазвития личности каждого ребенка.

Е.В. Коротаева, выделяет пять **форм организации интерактивного взаимодействия**:

- 1) **Индивидуальная** (каждый участник выполняет задание самостоятельно).
- 2) **Парная** (задание выполняется в паре).
- 3) **Групповая** (задание выполняется в подгруппах).
- 4) **Коллективная или фронтальная** (все участники выполняют задание одновременно).
- 5) **Планетарная** (группа участников получает общее задание, например, разработать проект; разбивается на подгруппы, каждая из которых разрабатывает свой проект, затем озвучивает свой вариант проекта; после этого выбирают лучшие идеи, которые составляют общий проект).

2.2. Основные принципы интерактивного обучения

Выбрав для себя метод интерактивного обучения, важно в процессе образовательного процесса строго соблюдать основные его принципы.

Свобода выбора – право выбора любого субъекта деятельности, которое предоставляется во всём: и в выборе форм, и в возможности представить собственную точку зрения.

Принцип открытости – не только давать знания, но и показывать их границы. Ставить детей перед проблемами, решения которых лежат за пределами исследуемого вопроса.

Принцип деятельности – обучение для и через опыт. Создавать условия для исследования границ применения полученных знаний.

Принцип идеальности – предоставление возможности дальнейшего взаимодействия и взаимообогащения новой информацией в педагогическом процессе.

Обратная связь – регулярно контролировать процесс обучения с помощью развитой системы обратной связи: подводить итоги дня, оценивать проведение занятия, вводить в обучение возможность вопроса обсуждения самого процесса обучения.

При организации деятельности в интерактивном режиме могут возникнуть трудности в выстраивании отношений между участниками процесса.

Для того, чтобы их избежать, необходимо соблюдение следующих правил:

- Партнёрское общение.
- Осознание поведения детей, сопереживание их состоянию.
- Поддержание активности детей, нередко делегирование им возможности принимать решения.
- Внесение элемента неформальности, рассказ о личном опыте реализации обозначенных задач.
- Юмор и обозначение парадоксальных ситуаций, забавных историй.
- Постоянное перемешивание малых групп, соблюдение правил работы, согласно которому как можно большее количество детей должны познакомиться между собой и поработать вместе.

Такие подходы помогают избежать многих конфликтов и способствуют укреплению партнёрских отношений с детьми в дальнейшем.

2.3. Методические приемы в интерактивном взаимодействии

Включение интерактивных методов активизируют познавательную активность детей, усиливают их интерес и мотивацию, развивают способность к самостоятельному получению знаний; обеспечивает обратную связь между детьми и педагогом.

К ним можно отнести:

- Метод проектов;
- Групповое обсуждение-групповые дискуссии по конкретному вопросу в относительно небольших группах детей;
- Мозговой штурм – специализированный метод групповой работы, направленный на создание новых идей, стимулирующих творческое мышление каждого;
- Ролевые игры-метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации. Ролевая игра предполагает участие не менее двух «игроков»; каждому из которых предлагается провести целевое общение друг с другом в соответствии с заданной ролью;
- Баскет-метод – метод обучения на основе имитации ситуации. Баскет-метод позволяет оценить способности ребенка к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации. Баскет-метод оценивает и развивает способность к анализу, систематизации и отбору наиболее важных факторов и их классификации с учетом важности и срочности, к формированию путей решения разных проблем;
- Тренинги-обучение, при котором в ходе проживания или моделирования специально заданных ситуаций воспитанники имеют возможность развивать и закреплять необходимые знания и навыки;

- Анализ практических ситуаций-метод обучения навыками принятия решений, его целью является научить детей анализировать информацию, выявлять проблемы, создавать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий;
- Получение знаний с использованием компьютерных технологий:
 1. Слайд-шоу или презентации;
 2. 3D рисунки и модели;
 3. Интерактивные рисунки;
 4. Обучающие и развивающие игры (программы)
 5. Цветные рисунки;
 6. Анимации сюжетные и др.

Выбор интерактивных методов зависит от различных факторов. В значительной степени он определяется численностью детей. Но в первую очередь выбор метода определяется **дидактической задачей**. Интерактивные методы обучения можно применять для достижения следующих дидактических целей.

1. Обобщение ранее пройденного материала, эффективное предъявление большого по объему материала (*групповые дискуссии. Мозговой штурм*);
2. Развитие способностей к самообучению повышению учебной мотивации (*деловая игра, ролевая игра, анализ практических ситуаций*);
3. Отработка изучаемого материала (*тренинги, деловая и ролевая игра*);
4. Применение знаний, умений и навыков (*баскет-метод*);
5. Использование опыта детей при предъявлении навыков нового материала (*групповая дискуссия*);
6. Обучение навыкам межличностного общения (*ролевая игра*);
7. Эффективное создание реального объекта, творческого продукта (*метод проектов*);
8. Развитие навыков работы в группе (*метод проектов*);
9. Выработка умения действовать в стрессовой ситуации, развитие навыков саморегуляции (*баскет-метод*);
10. Развитие навыков принятия решений (*анализ практических ситуаций, баскет-метод*);
11. Развитие навыков активного слушания (*групповая дискуссия*).

Критерии отбора интерактивных методов обучения:

- соответствие целям и задачам обучения и развития детей;
- соответствие дидактическим целям занятия;
- соответствие содержанию темы занятия;
- соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям детей и уровню их обученности и воспитанности, особенностям группы в целом;
- соответствие временным рамкам обучения;
- соответствие профессионализму и опыту конкретного педагога;
- соответствие способу руководства образовательной деятельностью;
- соответствие логике образовательного процесса.

Активные познавательные способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности. Когда ребенок не просто слушатель, а активный участник в познавательном процессе, своим трудом добывают знания. Эти знания более прочны.

Именно форма такого обучения-это первая искорка, зажигающая факел любознательности.

Педагог, отказывающийся от авторитарного характера обучения в пользу демократического, поисково-творческого выбирает в качестве основных достоинств: высокую степень самостоятельности, инициативности, развития социальных навыков, сформированность умения добывать знания, развитие творческих способностей дошкольников. Чувство свободы выбора делает обучение сознательным, продуктивным и более результативным.

В заключении можно сказать, что интерактивные технологии способствуют успешному решению задачи ГОС ДО, а именно:

- развивают познавательную активность детей, свободное общение со взрослыми и сверстниками;
- развивают все компоненты устной речи детей;
- способствуют практическому овладению воспитанниками нормами речи.

Использование интерактивных технологий в образовательной деятельности снимает нервную нагрузку дошкольников, дает возможность менять их формы деятельности, переключать внимание на вопросы темы занятий.

Таким образом, интерактивное обучение – несомненно, интересное, творческое, перспективное направление педагогики. Оно помогает реализовать все возможности детей дошкольного возраста с учетом их психологических возможностей. Использование интерактивной технологии дает возможность обогатить знания и представления детей об окружающем мире, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, побуждает детей к активному взаимодействию в системе социальных отношений.



РАЗДЕЛ 3.

Интерактивные игры, упражнения и занятия по формированию у старших дошкольников речевых умений

Внедрение интерактивных технологий в работу с детьми осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей дошкольников.

- **И младшая группа** – работа в парах;
- **средняя группа** – работа в парах, цепочка, карусель;
- **старшая группа** – работа в парах, цепочка, карусель, интервью, аквариум;
- **подготовительная к школе группа** – работа в парах, цепочка, карусель, интервью, аквариум, большой круг, дерево знаний.

«Работа в парах»

Дети учатся взаимодействовать друг с другом, объединяясь в пары по желанию. Работая в паре, дети совершенствуют умение договариваться, последовательно, сообща выполнять работу.

«Хоровод»

На начальном этапе взрослый является ведущим, т.к. дети самостоятельно выполнить задание по очереди не могут. Воспитатель с помощью предмета учит детей выполнять задание по очереди, тем самым воспитывает у них такие качества, как умение выслушивать ответы и не перебивать друг друга. Интерактивная технология «Хоровод» способствует формированию начальных навыков произвольного поведения у детей дошкольного возраста.

«Цепочка»

Интерактивная технология «Цепочка» способствует формированию у детей дошкольного возраста умения работать в команде.

Основу этой технологии составляет последовательное решение каждым участником одной задачи. Наличие общей цели, одного общего результата создает обстановку сопереживания и взаимопомощи, заставляет общаться друг с другом, предлагать варианты решений задания.

«Карусель»

Динамическая пара обладает большим коммуникативным потенциалом и это стимулирует общение между детьми. Для того чтобы интерактивная технология «Карусель» заработала, детям предлагается договориться с кем бы они хотели поиграть в паре, и кто из них будет стоять во внешнем круге, а кто – во внутреннем. Дети из внутреннего круга в течение всей работы остаются на месте. Дошкольники, которые находятся во внешнем круге, после каждого мини-диалога делают шаг влево и оказываются перед новым собеседником. Познавательный диалог повторяется вновь и вновь. Тематика мини-диалогов может быть самой разнообразной: понятия – их определения; изучаемое правило – подтверждающий пример и т. п.

Особое внимание следует уделять развитию умения у детей формулировать и задавать вопросы; в соответствии с услышанным – строить ответ; дополнять, исправлять собеседника; сопоставлять свою точку зрения с точкой зрения других людей.

«Работа в малых группах» (тройках)

В режиме интерактивного обучения отдается предпочтение группам дошкольников из трёх человек. Применение технологии групповой работы «в тройках» дает возможность трудиться на занятии всем детям. Ребята учатся оценивать свою работу, работу товарища, общаться, помогать друг другу. Принцип сотрудничества в процессе обучения становится ведущим.

«Интервью»

На этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы используется интерактивная технология «Интервью».

Требует каждым играющим выполнение правил ведения диалога: соблюдать очерёдность в разговоре; выслушивать собеседника, не перебивая его; поддерживать общую тему разговора, не отвлекаться от неё; проявлять внимание и уважение к собеседнику, слушая, смотреть ему в глаза или в лицо; говорить спокойно, с умеренной громкостью, доброжелательным тоном; использовать только литературную лексику; строить своё высказывание так, чтобы не обидеть своего собеседника и чтобы оно было понятно ему; в случае необходимости уметь вежливо отказать. Таким образом благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

«Аквариум»

«Форма диалога, представляющая собой обсуждение детьми проблемы «перед лицом общественности». Малая группа выбирает того, кому она может доверить вести тот или иной диалог по проблеме. Иногда это могут быть несколько желающих. Все остальные дети выступают в роли зрителей.

Большое внимание следует уделять качеству ответов детей: развивать у них умение отвечать на вопрос, как в краткой, так и в распространенной форме, не отклоняясь от его содержания. Постепенно приобщать детей к участию в коллективных беседах, где требуется отвечать только тогда, когда спрашивает взрослый, слушать высказывания товарищей, не перебивать его (их), не отвлекаться.

Содержательная сторона технологии «Аквариум» состоит в том, что несколько детей разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.

«Большой круг»

Технология «Большой круг» – это технология, которая позволяет каждому ребенку высказываться и развивать навыки общения, устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации и решать поставленную задачу.

«Дерево знаний»

Для успешного овладения ребенком коммуникативной деятельностью внедряется технология «Дерево знаний». Она развивает коммуникативные навыки, умение договариваться, решать общие задачи. Листочки – картинки или схемы составляет педагог и заранее вывешивает их на дерево.

Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют задание, и один ребенок рассказывает о том, как они выполнили задание, дети слушают, анализируют и дают оценку.

Поскольку совместная деятельность – одно из условий формирования демократического, гражданского общества, то проектирование отношений между педагогом и детьми должно основываться на принципах доверия, доброжелательности, партнерства, взаимопонимания, взаимовыручки и поддержки, терпимости, учета и уважения интересов, возможностей друг друга. Авторитарность в данном случае станут преградой на пути

налаживания взаимопонимания и нацеленности на общий результат обучения. Так как, **основой деятельности педагога в условиях интерактивного обучения является личностно-ориентированный подход.**

Основные требования его соблюдения:

- гуманная педагогическая позиция;
- ценностное отношение к ребенку, его творчеству;
- создание на занятии культурно-информационной и предметно-развивающей среды;
- владение методикой и основами образовательных технологий;
- целенаправленное развитие индивидуальности детей.

В процессе организации, управления и контроля развития интерактивного общения между детьми педагог преимущественно использует косвенные приемы педагогической деятельности, предоставляя детям самостоятельность в выборе средств достижения цели, адекватных действий, педагога и детей.

Для дошкольников более подходящими методами обучения являются игры.

Существует много вариантов интерактивных игр, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на *алгоритме*:

- Подбор педагогом заданий и упражнений для группы детей. (Возможно проведение подготовительного занятия.)
- Дошкольников знакомят с проблемой, которую предстоит решить, с целью, которой надо достичь. Проблема и цель задания должны быть четко и доступно сформулированы воспитателем, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься.
- Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.
- В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели. Если какие-то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действия дошкольников.
- По окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение) анализируются результаты, подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте – на чувствах, которые испытали дошкольники, и обсуждения содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия предпринимали участники, каков результат).



3.1. Игры и упражнения для обогащения активного словаря

«Раз словечко, два словечко»

АНАЛОГИИ

(работа в подгруппах, метод «Перекрестные группы»)

Цель. Обогащать речь детей существительными, обозначающими предметы бытового окружения; прилагательными, характеризующими свойства и качества предметов. Развивать чувство ответственности за общее дело. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Материал: изображения геометрических фигур, предметов.

Ход игры

Дети делятся на подгруппы. Задания предлагаются всем одинаковые, ответы обсуждаются в подгруппах. Выигрывает та подгруппа, чей ряд слов точнее.

Воспитатель предлагает назвать *предмет* по аналогии:

- Малиновый – сироп, закат, цвет...
- Лимонный – пудинг, вкус...
- Вишневый – сок, пирог, компот...
- Сиреневый – куст, бант, туман...

Воспитатель предлагает назвать по аналогии формы:

- Цилиндр – макароны, труба...
- Ромб – форма печенья, часов, 2 треугольника;
- Прямоугольник – одеяло, картина, книга, крышка стола...
- Овал – блюдо...
- Круг – тарелка...
- Квадрат – платок...
- Мяч – шар...

Воспитатель предлагает назвать аналогии по свойствам материалов:

- Резина – шапочка для плавания...
- мех – воротник, мягкие игрушки...
- Пух – подушка, шапка...

Воспитатель предлагает назвать аналогии по способу использования:

- Свеча – дает свет;
- Ступеньки – ступать вверх или вниз;
- Подснежник – растет из-под снега;
- Подушка – подложить под ушко;
- Термометр – вымерять температуру;
- Линейка – провести линию;
- Духовка – делает теплый дух.

СКАЖИ НАОБОРОТ

(интерактивный метод «Хоровод»)

Цель. Расширять представления детей о многообразии окружающего мира. Упражнять детей в подборе слов с противоположным значением. Развивать кругозор. Воспитывать доброжелательность.

Материал: картинки с изображением предметов, явлений и признаков.

Ход игры

Дети делятся на группы по 4 человека, у каждой картинка (вечер, узкий, веселый, ночь, зубатый и т.д.) По сигналу каждая подгруппа находит свою пару (утро, широкий, грустный, день, беззубый и т.д.)

ПУТЕШЕСТВИЕ

(работа в подгруппах, метод «Перекрестные группы»)

Цель. Учить решать спорные вопросы и улаживать конфликты с помощью речи: убеждать, доказывать, объяснять. Продолжать работу по обогащению словаря детей. Развивать сообразительность. Воспитывать волевые качества.

Материал: не ограниченное количество предметных картинок

Ход игры

Дети делятся на две подгруппы. Ведущий предлагает представить, что ребята отправляются в путешествие (*на корабле, самолете, поезде, велосипеде и т.д.; в Индию, на Северный полюс, в горы ...*)

Что с собой возьмем?

Первая подгруппа собирает вещи, которые начинаются на звук ...

Например, «К» (компас, канат, карту, кастрюлю, картофель и т.д.)

Вторая подгруппа на звук «М» (морковь, молоко, майку, мочалку и т.д.)

Условие: не повторять слова, заметивший ошибку останавливает игру словами «Стоп игра», аргументирует. В путешествие отправляется команда с большим багажом.

ОТГАДАЙ ЦЕЛОЕ ПО ЧАСТИ

(интерактивный метод «Аквариум»)

Цель. Формировать умение определять и называть предмет, ориентируясь на части этого предмета. Продолжать работу по обогащению словаря детей. Развивать сообразительность. Воспитывать волевые качества.

Материал: картинки с изображением: (ствол, ветки, листья, кора, корни; копыта, рога, вымя, голова, ноги, туловище; кабина, крылья, мотор, хвост; рука, туловище, нога, волосы и др.).

Ход игры

Одна группа предлагает другой ряд картинок, выбранных из предложенных воспитателем. Дети второй должны договориться между собой и назвать слово соответствующей данной.

Например, ствол – дерево; рога – корова; кабина – самолет; рука – человек.

Если группа правильно выполнила задание имеют возможность выбрать картинки для другой группе.

ЯРМАРКА СЛОВ

(интерактивный метод «Перекрестные группы»)

Цель. Помогать детям употреблять слова в точном соответствии со смыслом. Побуждать детей интересоваться смыслом слова. Развивать мышление. Воспитывать умение слушать собеседника, не перебивая его.

Материал:

Ход игры

«В тридевятом царстве, в тридесятом государстве была особая ярмарка – **ярмарка слов**. На ней продавались самые разные слова – кому какие нужны».

1 лоточник: «Кому, кому иголки?»

Чтобы купить слово нужно сказать кто ты, для чего тебе нужна игла (портной, ежик, елка, шприц, морская игла...)

2 лоточник: «Кому, кому язык?» (человеку, животным, костру...)

3 лоточник: «Кому, кому нос?» (люди, животные, корабли, чайник...)

Можно предложить слова: шляпка (дамская, грибы, гвозди...), ножки (стола, стула, дивана) т.д.

После того, как все слова раскуплены, ведущий говорит: «Раз, два, три одинаковые слова себя найди!»

Каждая команда рассказывает всем значения своего слова.

СКАЖИ ПО-ДРУГОМУ

(метод «Перекрестные группы»)

Цель. Упражнять в подборе слов, близких по смыслу. Развивать воображение. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Материалы: мяч

Ход игры:

Дети разбиты на две группы. Воспитатель дает установку, обращаясь к первой группе.

У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? (грустный)

Ко второй группе. А как можно сказать то же самое, но другими словами? (печальный, расстроенный).

Идет дождь. (моросит, капает, льет, барабанит, шумит...)

Мальчик идет. (передвигается, топает, спешит, семенит, марширует...)

Весна идет. (наступает, приходит, врывается...)

Чистый воздух (свежий воздух, прозрачный, хрустальный...)

Чистая вода (прозрачная вода, кристальная...)

Чистая посуда (вымытая посуда, очищенная...)

Самолет сел (приземлился, долетел, прилетел...)

Солнце село (зашло), опустилось, спряталось, закатилось, исчезло...)

Река бежит (течет, струится, стремится, бурлит, несется...)

Мальчик бежит (мчится, несется, спешит...)

Как сказать одним словом? Очень большой (громадный, огромный), очень маленький (малюсенький).

Условие: ребята должны договориться между собой и дать один вариант ответа, не повторять слова.

СКАЖИ, КТО Я

(метод «Аквариум», «Поменяемся местами»)

Цель. Обогащать речь детей существительными, обозначающими предметы бытового окружения. Помогать детям употреблять слова в точном соответствии со смыслом. Развивать воображение. Воспитывать умение работать в коллективе.

Ход игры:

Ведущий выбирает несколько детей, предлагает «превратиться» в предмет, название которого ребенок услышит на ухо: туфельку, конфету, тарелку, книгу и т.д. Дети изображают предметы. Остальные ребята разделены на две группы для отгадывания предмета, обговорив результат между участниками группы. Если группа допускает ошибку ход переходит к другой группе. Побеждает та подгруппа, которая использует меньшее количество попыток.

ИГРА «ОБЪЯСНИ И ИСПРАВЬ»

(метод «Аквариум»)

Цель. Развитие понимания и активизация слов с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами (*развитие понятийного аспекта значения слова*).

Правила игры

Дети собираются в 2 команды. Одна команда выполняет задание, вторая команда – «наблюдатели».

Взрослый детям первой команды произносит предложение, в котором родовые слова (*слова с обобщающим значением*) использованы неверно.

Например, «У Кати кукол больше, чем **игрушек**. **Овощи** вкуснее помидоров. Шкаф выше **мебели**. Оля собрала **цветов** больше, чем ромашек. У зайца уши длиннее, чем у **животных**. В вазе **ягод** меньше, чем клубники».

Детям дается задание заменить обобщающее слово словом конкретного значения, например: «У Кати кукол больше, чем машинок. Огурцы вкуснее чем помидоры».

«Наблюдатели» оценивают ответы команды-соперника, дают фишки. Затем команды меняются местами. В конце подсчитываются фишки, определяются победители.

ИГРА «ПОТОМУ ЧТО»

(метод «Аквариум»)

Цель. Активизация, уточнение значения обобщающих слов (*развитие понятийного аспекта значения слова*).

Ход игры

Дети собираются в 2 команды. Одна команда выполняет задание, вторая – «наблюдатели».

Взрослый предлагает детям 1 команды выполнить задание – закончить предложение, выбрав правильное слово из ряда предложенных. «Наблюдатели» оценивают ответы команды-соперника, дают фишки. Затем команды меняются местами. В конце подсчитываются фишки, определяются победители.

Речевой материал:

- Бабушка сварила варенье, потому что осенью мы собрали урожай (*овощей, фруктов, цветов*).

- В комнате пахнет деревом, потому что вчера привезли новую (*посуду, мебель, одежду*).
- Дети ходят в зоопарк, потому что любят (*насекомых, животных, цветы*).
- Миша намочил рукава, потому что старательно вымыл (*посуду, электрические приборы, мебель*).
- В комнате шумно, потому что под окном большое движение (*мебели, обуви, транспорта*).
- Паша быстро починил стул, потому что он умеет обращаться с (*животными, инструментами, продуктами*).

БУСИНКИ

(метод «логическая цепочка»)

Цель. Продолжать работу по обогащению словаря. Побуждать детей интересоваться смыслом слова. Развивать умение решать спорные вопросы и улаживать конфликты с помощью речи: убеждать, доказывать, объяснять. Воспитывать бережное отношение друг к другу.

Материал: карточки с изображением предметов, явлений и признаков различной тематики.

Ход игры

Воспитатель предлагает карточки, каждый выбирает одну.

Например, музыка – оркестр, дирижер, музыкант, солист, билет, изображение музыкальных инструментов; *осень* – дождь, листопад, тучи, лужи и т.д.

Выбираются иголки, которые по сигналу собирают свои предметы, как бусинки на ниточку. Нужно договориться кто будет первым, используя аргументы. По сигналу игра останавливается. Иголочка объясняет логичность выбора.

ПОСТРОЙ ЦЕПОЧКУ

(метод «логическая цепочка»)

Цель. Обогащать бытовой, природоведческий, обществоведческий словарь детей. Развивать умение взаимодействовать со сверстниками. Воспитывать интерес к родному языку.

Материал: картинки с изображением различных предметов.

Ход игры

Участникам предлагается взять на выбор по одной карточке. Все карточки-звенья 2-3 логических цепочек перемешаны и перевернуты. Педагог предлагает выстроить логическую цепочку и объяснить логику построения «цепочки», расположения ее звеньев. Участники взаимодействуют между собой, определяя кто в какой цепочке должен находиться, объясняя логику.

После представления участниками построенных логических цепочек педагог либо ребёнок перестраивает по своему сценарию цепочку, объясняя логику её построения.

Примеры логически цепочек

1. «Шкаф». Шкаф, полка, шляпа, галстук, вешалка, брюки, рубашка, костюм, плащ, пальто, моль, полынь.
2. «Лес». Лес, сосна, ель, береза, дуб, лещина, боярышник, можжевельник, черника, лютик, ромашка, груздь.
3. «Растение». Растение, семя, росток, саженец, взрослое дерево.

4. «Земля». Земля, трава, лягушка, нога, цветок, роса.
5. «Небо». Небо, туча, дождь, земля, трава, цветы, бабочка, стрекоза.

КТО ТЫ? ЧТО ТЫ?

(технология реализации интерактивной игры «Биоценоз»)

Цель. Обогащать речь детей словам, обозначающими свойства и качества предметов. Развивать сообразительность. Воспитывать дружеские взаимоотношения.

Материал: шапочки для детей с изображением (профессий, овощей, животных, мебели, одежды и т.д.).

Ход игры

Дети разделены на две группы. На головах детей первой группы картинки с изображениями. Под музыку дети резвятся, когда останавливается музыка, дети объединяются в пары (один с картинкой, второй без)

Задание: ребенок без картинки характеризует изображение, но не называя его, ребенок в шапочке должен определить что (кто) изображено. Пара с правильным ответом поднимает руку. Как только все справились с заданием включается музыка, продолжается игра.

Условие: не повторять пары.

ЧТО В ИМЕНИ МОЕМ?

(интерактивный метод «аллитерация имени»)

Цель. Обогащать речь детей именами прилагательными, характеризующими качества характера. Учить ребят употреблять слова в точном соответствии со смыслом. Развивать кругозор. Воспитывать желание и умение слушать.

Материал: волшебная палочка или шкатулочка (для сбора информации)

Ход игры

Участники садятся в круг. Педагог предлагает детям дать дополнительную характеристику к имени участников на тот звук, с которой начинается имя (например, Сергей серьезный, Оксана обаятельная, Михаил мудрый и т.д.).

Каждому участнику дается 1 мин. Желательно, чтобы слово отражало индивидуальность, особенности личности участника. После того как придуманы слова-характеристики имен, педагог, начиная с себя, говорит: «Хочу представиться вам. Я – Оксана обаятельная!» – и передает эстафету следующему участнику. Следующий участник сначала представляет предыдущего, затем себя и т.д. Последний называет все имена-характеристики и завершает представление собой.

ПОХВАЛИ МЕНЯ

(интерактивный метод «комплимент»)

Цель. Обогащать речь детей именами прилагательными, характеризующими качества характера. Побуждать детей интересоваться смыслом слова. Развивать кругозор. Воспитывать желание и умение слушать.

Ход игры

Участники садятся в круг. Каждый участник поочередно (по часовой стрелке) делает соседу комплимент. Педагог делает комплимент первым. Последний участник делает комплимент педагогу.

ИГРА «ВСПОМНИ И НАЗОВИ»

(интерактивный метод «Большой круг»)

Цель. Развитие понимания слов с обобщающим значением, развитие понимания родовидовых отношений между словами (развитие понятийного аспекта значения слова).

Материал: мяч.

Ход игры

Дети и взрослый стоят в кругу. Взрослый дает задание: «Раз, два, три, ягоды назови. Клубника!» – и бросает (передает) мяч стоящему слева игроку. Ребенок, поймавший мяч, называет другой объект заданной взрослым группы: «Черника» – и перебрасывает мяч следующему игроку, стоящему в кругу. Ребенок, не сумевший назвать предмет, выходит из круга (выбывает из игры). Победителем становится игрок, оставшийся в игре последним.

Варианты заданий:

- ✓ обобщающие слова (мебель, транспорт, игрушки, инструменты);
- ✓ признаки предметов (признаки цвета, формы, размера, вкуса, др.);
- ✓ действия предметов по характеру движения (бегает, ползает, летает, прыгает, ходит);
- ✓ по характеру издаваемых звуков (мяукает, каркает, хрюкает);
- ✓ по роду профессиональной деятельности (варит, шьет, учит, строит).

ИГРА «ЛИШНЕЕ СЛОВО»

(интерактивный метод «Работа в парах»)

Цель. Развитие умения группировать слова по выделенному признаку и без выделенного признака (развитие понятийного аспекта значения слова).

Ход игры

Дети делятся на пары. Каждая пара становятся друг за другом. Взрослый называет каждой паре три слова, среди которых нужно найти «лишнее», не подходящее к остальным по цвету, форме, величине или другому признаку предмета, обозначаемого этим словом. Если пара не справляется, переходит назад.

Речевой материал:

- по цвету: небо, цыпленок, лимон;
- по форме: арбуз, косынка, мяч;
- по величине: дом, карандаш, ложка;
- по материалу: альбом, ручка, тетрадь;
- по вкусу: картошка, конфета, варенье;
- по весу: вата, кастрюля, ваза;
- по температурным ощущениям: огонь, снег, лед;
- по ощущениям на ощупь: помидор, персик, абрикос;
- по мягкости: барабан, варежка, книга;
- по громкости звучания: молоток, игла, топор.

Усложненным вариантом является игра «Лишнее слово» на исключение «неподходящего» слова из словесного ряда без указания признака классификации.

Детям предлагается ряд сначала из 4-х, затем из пяти слов. В качестве речевого материала на ранних этапах работы используются слова далеких по смыслу групп (транспорт – посуда). В дальнейшем – близкие по семантике слова (одежда – обувь, дикие животные – домашние животные – птицы – насекомые и др.). Взрослый просит детей назвать «лишнее» слово. Признак классификации при этом не указывается.

Речевой материал (существительные, прилагательные, глаголы, наречия):

- троллейбус, автобус, самолет, тарелка;
- шуба, валенки, кроссовки, тапки;
- корова, лиса, заяц, еж;
- синица, воробей, сорока, собака;
- грач, бабочка, скворец, жаворонок;
- краснота, синева, красота, белизна;
- грустный, печальный, унылый, холодный;
- большой, огромный, высокий, сладкий;
- храбрый, злой, смелый, отважный;
- старый, дряхлый, маленький, ветхий;
- железный, столовый, деревянный, стеклянный;
- громкий, тихий, оглушительный, молодой;
- твердый, жесткий, мягкий, тряпичный;
- добрый, красивый, душевный, отзывчивый;
- стоять, мяукать, сидеть, лежать;
- думать, читать, соображать, размышлять;
- испортил, починил, повредил, сломал;
- живет, строит, проживает, обитает;
- выключить, включить, погасить, потушить;
- отдал, захватил, завладел, забрал;
- обманул, признался, провел, перехитрил;
- балуется, шалит, разбойничает, играет;
- протяжно, долго, звонко, коротко;
- медленно, быстро, неспешно, неторопливо;
- сладко, горько, сочно, кисло;
- поразительно, удивительно, грустно, потрясающе;
- тепло, холодно, сыро, жарко;

ИГРА «ПРЕВРАЩЕНИЯ»

(метод «Работа в парах»)

Цель. Развитие умения выделять существенные признаки предметов (развитие понятийного аспекта значения слова).

Материал. Картинки (*чашка, кепка, кувшин, бутылка, диван, стул, кресло*).

Ход игры

Дети распределяются в пары. Взрослый дает задание каждой паре назвать, во что превратится:

- кружка без ручки (*в стакан*),
- кепка без козырька (*в шапку*),
- кувшин без горлышка и ручки (*в вазу*),
- бутылка без горлышка (*в вазу*),
- диван без спинки (*в кровать*),
- стул без спинки (*в табурет*),
- кресло без подлокотников (*в стул*).

За правильный ответ – фишка. Побеждает пара, набравшая максимальное количество фишек.

Взрослый обращает внимание детей на то, что наличие или отсутствие определенных деталей у предмета является важным признаком, по которому мы узнаем этот предмет и называем его тем или иным словом.

«УКРАСЬ ПЕРЧАТКУ СНЕЖИНКАМИ»

(метод «Работа в парах»)

Цель. Обогащать речь детей существительными, обозначающими предметы бытового окружения; прилагательными, характеризующими свойства и качества предметов; глаголами. Развивать чувство ответственности за общее дело. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Ход игры

Дети делятся на пары. Каждой паре предлагается одеть по одной перчатке на левую руку. Перед ними лежат снежинки с липучками.

Ведущий определяет тему игры: например «Сегодня мы поговорим о зиме».

Первый ребенок в паре называет любой предмет (существительное), связанный с зимой, например «снежинка», и задает вопрос: «Какая?»

Второй ребенок называет признаки этого предмета «блестящая, белая, маленькая и т.д.» за каждое правильно названное слово прикрепляет снежинку себе на перчатку.

Далее дети меняются ролями, меняется и речевая задача.

Другой ребенок называет свой предмет, например «Снег», и задает вопрос: «Что делает?». Его партнер подбирает слова действия к слову «снег» – «падает, кружится, тает...»

Выигрывает тот, у кого перчатка украшена большим количеством снежинок.

ИГРА «ЧТО К ЧЕМУ»

(метод «Дерево знаний»)

Цель. Развитие умения выделять существенные признаки предмета (развитие понятийного аспекта значения слова), развитие логического мышления.

Материал: карты разделены на 8 квадратов, верхние из которых содержат изображения, а нижние – пусты. К каждой карте прилагаются по 4 картинки, находящиеся на «Дереве знаний».

Карта №1: сад, шкаф, печь.

Картинки: яблоко, платье, сковорода.

Карта №2: огород, дорога, небо.

Картинки: огурец, автобус, самолёт.

Карта №3: цветник, гнездо, комната.

Картинки: роза, аист, диван.

Карта №4: лес, море, холодильник.

Картинки: волк, корабль, сыр.

Образец карточки см. приложение 1.

Ход игры

Дети объединяются в пары. Каждая пара выбирает себе карту, разделённую на 6 квадратов. Затем находит на «Дереве знаний» маленькие картинки, подходящие к картинкам на карте. Дети обсуждают в паре выбор картинок, договариваются, кто из пары будет объяснять ответ.

Речевой материал.

- яблоко растёт на дереве;

- платье висит в шкафу;
- сковорода стоит на печке;
- огурец растёт на огороде;
- автобус ездит по дороге;
- самолёт летит в воздухе;
- роза растёт на цветнике;
- аист сидит в гнезде;
- диван стоит в комнате;
- волк живёт в лесу;
- корабль плавает в море;
- сыр лежит в холодильнике.

«СОСТАВЬ ОДНО СЛОВО ИЗ ДВУХ»

(интерактивный метод «Карусель»)

Цель. Обогащать речь детей существительными, обозначающими предметы бытового окружения. Упражнять детей в образовании сложных слов. Развивать творчество, умение решать спорные вопросы и улаживать конфликты с помощью речи: убеждать, доказывать, объяснять.

Ход игры

В этой игре детям предлагается принцип образования сложных слов, пользуясь которым, ребенок может упражняться в решении этой речевой задачи самостоятельно.

Дети образуют два круга. У детей внутреннего круга в руках картинки с графическим изображением первой части сложного слова. У детей внешнего круга – картинки с графическим изображением второй части сложного слова.

Дети внешнего круга по команде передвигаются по кругу, сопоставляя изображения частей слова, пытаются образовать сложное слово. Работа носит творческий характер. Ребенок должен объяснить, существует ли такое слово и что оно обозначает.

пар + ходить = пароход
 звезда + падать = звездопад
 снег + падать = снегопад
 вода + падать = водопад
 лес + возить = лесовоз
 птица + фабрика = птицефабрика
 кони + завод = конезавод

Варианты игры:

- при ознакомлении детей со словами антонимами: грустный – веселый, спать – бодрствовать и т.д.;
- со словами синонимами: грустит – печалится, прыгает – скачет, шалун – озорник – проказник и т.д.;
- с переносным значением слов: человек идет – дождь идет, лодка плывет – облако плывет, море волнуется – мама волнуется и т.д.

«СОБЕРЕМ БУКЕТ ВЕЖЛИВЫХ СЛОВ»

(интерактивный метод «Броуновское движение»)

Цель. Пополнить словарь детей вежливыми словами. Развивать память, воспитывать дружеские отношения.

Правила игры

Детям предлагается задумать свое вежливое слово. После этого дети хаотично двигаются по комнате, собирая как можно больше слов. По сигналу движение останавливается и, дети сообщают слова, которые они запомнили.

Варианты заданий:

– при закреплении различных лексических тем.

Например, «Перелетные птицы», «Виды спорта», «Города», «Комнатные растения» и т.д.



3.2. Игры для формирования грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста

«Веселая грамматика»

«Дом – домик – домишко – домище»

(интерактивная игра «Перекрестные группы»)

Цель: упражнять в образовании существительных с помощью суффиксов -ик, -ишк, -ище; в употреблении образованных существительных в Р.п.; развивать умение слышать грамматически правильную речь.

Материал: карточка, разделённая на 4 части, в каждой из которых изображения дома, домишки, домика и домищи; маленькие карточки разных цветов (жёлтого, голубого, красного) с изображением животных, мебели, посуды и др. предметов, имеющих в доме; цветные квадратики (по 3 шт. каждого цвета)

Ход игры

К картинке с изображением *дома* выкладываются 3 карточки разного цвета с животными (посудой, мебелью, одеждой и т.д.) Детям предлагается назвать объекты и определить, смогут ли они находиться в *домике*, *домишке* и *домище*, соединяя названия объектов с определённым суффиксом. Группы самостоятельно выполняют действие, выкладывая результаты своего решения цветными квадратиками, соответствующими по цвету карточкам с предметами и животными, рядом с изображением разных домов, затем объясняют свои действия и называют полученные слова.

Например: «В *домике* могут жить заяц и кот, потому что можно образовать слова «зайчик» и «котик». А лиса там жить не сможет, т.к. слова «лисик» не существует».

«ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ»

(интерактивная игра «Цепочка»)

Цель: упражнять в образовании относительных прилагательных от существительных, обозначающих материал и вещества, и изменять их по родам и числам; в составлении простых предложений с однородными членами.

Материал: карта с изображением сказочного Волшебника и вращающимися вокруг своей оси четырьмя кругами, на одной стороне которых – приспособление для картинке с изображением предметов. На большой карте есть место для прикрепления небольшого кусочка материала, из которого Волшебник будет «создавать» предметы. Предлагаемые вещества и материалы: дерево, фарфор, стекло, пластмасса, кожа, картон, бумага, резина, металл, пластик, поролон, шерсть, пух, разные ткани.

Ход игры

В чашобе, вдали от людей,
Волшебник живёт, чародей.
Волшебною палочкой чудной своей
Он делает массу полезных вещей.
Из материалов обычных
Много предметов различных
Создаст чародей за мгновенье
Лишь палочки прикосновеньем.
Из хрусталя, поролона и кожи
Он сотворить очень многое может.
Вам нужно круги «золотые» вращать,
Картинки в кругах важно чётко назвать.

На карту выкладывается материал. Ребёнок вращает круги с прикреплёнными на них картинками, называя предметы и образуя прилагательные от названия материала, изменяя их по родам и числам, в соответствии с тем, какой предмет изображён на карточке.

Например: «Это кожа. Из кожи Волшебник сделал...(переворачивает картинку) сумку. Сумка из кожи – кожаная. Волшебник сделал из кожи кожаную сумку».

Затем открываются следующие картинки. Когда все картинки открыты, дети составляют обобщающее предложение. «Из кожи Волшебник сделал кожаную сумку, кожаный портфель, кожаное кресло, кожаные перчатки».

«В ГОСТЯХ У МАТРЁШЕК»

(интерактивная игра «Аквариум»)

Цель: упражнять в образовании сравнительной степени прилагательных, в составлении сложно подчинённых предложений с союзом «а»; развивать навык соотношения предметов по величине, зрительное восприятие.

Материал: три карты в виде домиков, разных по высоте; на каждой – в соответствии с их размером изображены матрёшки: большая, средняя и маленькая; наборы карточек с изображениями предметов, отличающихся по размеру.

Ход игры

«Мы в гостях у матрёшек. В их домах находится много разных предметов. Догадайся, из дома какой матрёшки эта тарелка?». Играющие раскладывают карточки с предметами в дом каждой из матрёшек.

«У маленькой матрёшки тарелка мелкая, а у средней какая?... (глубокая), а у большой?... (ещё глубже). Каша в тарелке маленькой матрёшки вкусная (горячая), а у средней?... (вкуснее, горячее), а у большой?... (ещё вкуснее (горячее) или самая вкусная)».

Сравнивать предметы можно в разной последовательности.

«ДЕРЕВО РОДСТВЕННЫХ СЛОВ»

(интерактивная игра «Дерево Знаний»)

Цель: учить образовывать однокоренные слова.

Материал: карточка с изображением дерева (или веточка дерева), листочки на липучках (на ниточках).

Ход игры

«Растёт в Лукоморье волшебное дерево. Листья на нём появляются только тогда, когда к слову находятся слова-родственники». Детям предлагается листочки с изображением предмета, которому нужно подобрать родственное слово. С каждым словом на дерево прикрепляется листочек. Если дети затрудняются, можно помочь им, задав наводящие вопросы.

Например: подобрать однокоренные слова к слову «рыба». Вопросы: «Если рыба маленькая, как можно её назвать? А если большая? Как называется суп с рыбой? Как называется человек, который ловит рыбу? и т.д.»

«ПОДБЕРИ ПРИЗНАК»

(интерактивная игра «Интервью»)

Цель: научить согласовывать прилагательные с существительными.

Ход игры

Ребёнок называет слово и задаёт вопросы (какой? какая? какие? какое?), ребёнок отвечает.

Куртка (какая?) – красная, теплая, зимняя...

Сапоги (какие?) – коричневые, удобные, теплые...

Шарф (какой?) – пушистый, вязанный...

Перчатки (какие?) – кожаные, белые...

Шляпа (какая?) – черная, большая...

Туфли (какие?) – осенние, красивые...

Платье (какое?) – новое, нарядное, зеленое...

Рубашка (какая?) – белая, праздничная....

Шуба (какая?) – меховая, теплая...

«НАЗОВИ ЛАСКОВО»

(интерактивная игра «Хоровод»)

Цель: учить детей образовывать слова при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Оборудование: мяч.

Ход игры

Воспитатель произносит фразу и бросает мяч ребенку. Предложите ребенку вернуть вам мяч и изменить фразу так, чтобы слова в ней звучали ласково.

Шуба теплая – шубка тепленькая

Лиса хитрая – лисичка хитренькая

Зяец белый – зайчик беленький

Сапоги чистые – сапожки чистенькие

Ветка короткая – веточка коротенькая

Шишка длинная – шишечка длиненькая

Ворона черная – вороненок черненький

«ПОСЧИТАЙ»

(интерактивная игра «Цепочка»)

Цель: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

Ход игры

Педагог показывает предметную картинку, дети отвечают, как будет звучать 1-2-5 предметов.

Один мяч, два мяча, пять мячей.

Одна кукла, две куклы, пять кукол.

Одно облако, два облака, пять облаков.

«РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ»

(интерактивная игра «Перекрестные группы»)

Цель: закреплять умение пользоваться притяжательными местоимениями и разделять слова по родовым признакам.

Материал: карточки с картинками грибов; две корзинки.

Ход игры

Воспитатель предлагает подгруппам детей поочередно из банка предметных картинок выбрать грибы. Первая подгруппа выбирает грибы про каждый из которых можно сказать «он мой». Вторая подгруппа выбирает грибы, про каждый из которых можно сказать «она моя».

«БЛИЗКИЕ СЛОВА»

(интерактивная игра «Большой круг»)

Цель: формировать умение подбирать синонимы к словам. Развивать точность выражения мыслей при составлении предложений.

Материал: Фишки.

Осенью дни пасмурные,... *серые, унылые...*

Осенью часто погода бывает холодной,... *ветреной, дождливой...*

Осенью настроение грустное,... *печальное, тоскливое...*

Осенью дожди частые,... *холодные, проливные...*

Небо покрывают серые тучи,... *тёмные, дождевые...*

В начале осени бывают ясные дни,... *безоблачные, светлые...*

Поздней осенью на улице холодно,... *пасмурно, ветрено...*

«ЧЕЙ? ЧЬЯ? ЧЬЁ?»

(интерактивная игра «Хоровод»)

Цель: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры

Называется слово и задаёт вопрос (чей? чья? чьё?).

Шарф (чей?) – мамин,

Шляпка (чья?) – бабушкина,

Поднос (чей?) – дедушкин,

Книга (чья?) – бабушкина,

Тапочек (чей?) – дедушкин.

«ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»

(интерактивная игра «Перекрестные группы»)

Цель: закрепление употребления в речи существительных в родительном падеже множественного числа.

Ход игры

Педагог читает каждой подгруппе знакомые стихотворные строчки, не договаривая последнего слова. (Это слово стоит в родительном падеже множественного числа).

Подгруппа в ходе обсуждения добавляют недостающее слово и получают за каждый правильный ответ фишку.

Выигрывает тот, кто получит больше фишек.

«РОМАШКА»

(интерактивная игра «Работа в парах»)

Цель: Формировать навык правильно образовывать глаголы с помощью приставок и использовать их в речи. Понимать их значение и составлять с этими глаголами предложения.

Оборудование: Таблички – схемы («рисовать», «работать», «плыть», «учить») и т.д. Таблички – схемы с приставками («над», «пере», «раз», «вы», «на», «до», «от», «при»)

Задание: Образовать новые слова-родственники от данного слова при помощи приставок. Например, работать – переработать – разработать – доработать – отработать – наработать – подработать.

Ход игры

Каждая пара подбирает к данному слову, обозначающему действие, подходящие приставки и подставляет их вокруг данного слова в виде ромашки. Составляет предложение. Называет общую часть у всех полученных слов.

«ЕСЛИ Я...»

(интерактивная игра «Цепочка»)

Цель: Развитие правильной речи детей, расширение словарного запаса изучения грамматики.

Ход игры

Ведущий начинает предложение со слов «Если я...». Играющие по цепочке придумывают возможные результаты, например, в таких ситуациях:

- ◆ Если я полью цветы...
- ◆ Если я соберу свои игрушки...
- ◆ Если я выйду летом в пальто...
- ◆ Если я лягу спать в одежде...
- ◆ Если я открою в ванной кран с горячей водой...

Затем можно продумать ответы на те же ситуации, но с частицей «НЕ».

«ПОДБЕРИ КАРТИНКИ»

(интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель: практическое усвоение слов, обозначающих признак предмета.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры

Воспитатель читает слова, дети подбирали соответствующие картинки:

- Высокий, тонкий, пятнистый (жираф)

- Лохматый, косолапый ... (медведь)
- Голодный, серый, злой ... (волк)
- Маленькая, быстрая, проворная ... (белка)
- Хищный, сильный, полосатый (тигр)
- Серый, колючий ... (еж)
- Яркое, теплое ... (солнце)

«ПОЙМАЙ – СКАЖИ»

(интерактивная технология «Большой круг»)

Цель: научить детей правильно употреблять глаголы 3-го лица единственного числа настоящего времени.

Оборудование: мяч.

Ход игры

Дети становятся в круг. Ведущий бросая мяч детям, называет при этом животное.

1 вариант. Поймавший мяч бросает его ведущему, называя какое-либо действие этого животного.

Образец:

Корова – мычит; лягушка – квакает; кошка – мяукает; волк – воет; собака – лает; тигр – рычит.

2 вариант. Ведущий называет какую – либо профессию. Поймавший мяч называет, что делает человек этой профессии.

Образец:

Врач – лечит; художник – рисует; повар – варит; пожарник – тушит; плотник – строгаёт.

3 вариант. Ведущий называет имя ребенка. Поймавший мяч называет какое-либо действие его.

Образец:

Сережа – катает; Люба – играет; Дима – прыгает.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

(интерактивная технология «Работа малых групп»)

Цель: Учить детей составлять сложносочиненное предложение.

Оборудование: предметные картинки с изображением овощей и фруктов

Ход игры

Дети разбиваются на микрогруппы. Один ребёнок микрогруппы начинает предложение, второй-заканчивает. Например:

Лимон кислый, а арбуз (сладкий).

Дыня сладкая, а редька ... (горькая).

Рыба солёная, а сахар ... (сладкий).

Виноград сладкий, а лук ... (горький).

Перец горький, а мед ... (сладкий) и т. д



3.3. Игровая деятельность с использованием интерактивных форм и методов по звуковой культуре речи

«Таинственный мир звуков»

«УЗНАЙ, ЧТО ЗВУЧИТ?»

(интерактивная технология «Микрофон»)

Цель: формировать слуховое внимание и восприятие детей на неречевых звуках, закреплять знания детей о музыкальных инструментах. Уметь задавать и отвечать на вопросы своих сверстников. Развивать речевую активность.

Материал: микрофон, детские музыкальные инструменты, ширма, оформление «телестудии».

Ход игры

Детям предлагается поиграть в игру «Музыкальная телепередача», выбираются по очереди, ведущие (по 3 ребёнка). Один ребёнок ведущий (задаёт вопросы), второй за ширмой производит звуки на музыкальных инструментах, третий уточняет правильность ответов или исправляет неточности в ответах «зрителей».

«ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ?»

(интерактивная технология «Работа в микрогруппах»)

Цель: развивать фонематический слух; учить различать на слух и называть слова начинающиеся, и заканчиваются на определённый звук; чётко произносить окончания слов; находить и объяснять главный смысл произведения (хвастовство, трудолюбие, дружба).

Материал: песенка мышонка из мультфильма «Какой чудесный день», карточки с заданиями, маски героев.

Ход игры

Создаются группы по 4 ребёнка. Каждая группа получает по заданию.

1 задание: разложить последовательно карточки появления героев (мышонок, зайчата, бельчонок, ёж, заяц, бобёр). Определить на какие звуки начинаются (заканчиваются) имена героев.

2 задание: по карточкам классифицировать музыкальные инструменты (струнные, ударные, клавишные) Назвать на какой звук начинается музыкальный инструмент, на котором играл Мышонок.

3 задание: без звука показать сюжет (детям повторить движения бобра) Изобразить, что делала Белочка (поднимала грибы в дупло), зайчики (поливала морковь), ёж, бобёр и заяц (строили дом, кладка кирпича), сорока (обед варила). Дети из других команд отгадывают, кто это из героев и что он делает.

4 задание: прослушать и проговорить быстро скороговорку Сороки «Кто работал, кто устал, час обеденный настал». Распределить между собой героев мультфильма, представиться и спеть финальную песню друзей.

Затем совместно со всеми детьми, обсудить слова героев: «Не хочу, не умею», «Тоже не умели», «Научились».

«НАЗОВИ ЗВУКИ»

(интерактивная технология «Мозговой штурм»)

Цель: развивать фонематические процессы, уметь самостоятельно оперировать предлагаемым для изучения материалом. Использовать опыт детей с целью решения проблем и разработки идей.

Материал: звуки городских улиц; звуки моря и её обитателей; жизнь насекомых, гроза, дождь, пение птиц.

Ход игры

Группы детей по 5 -7 человек прослушивают разные записи.

Задание для каждой группы: услышать звуки, назвать, зарисовать, доказать и объяснить всем участникам мозгового штурма почему они считают, что это именно эти звуки обозначают содержание видео. В конце просматривают видео и делают выводы.

«Жмурки с колокольчиками»

(интерактивная технология «Большой круг»)

Цель: развивать общую, мелкую и артикуляционную моторику детей. Формировать слуховое внимание, умение ориентироваться на фонему, различать близкие по звучанию фонемы. Объяснить, что голоса можно менять, учить изменять голос.

Материал: набор колокольчиков (маленькие, большие; фарфоровые, металлические, стеклянные, деревянные)

Ход игры

Взрослый создает игровую ситуацию, в соответствии с которой он гуляет в горах или в лесу. По звону колокольчика, в зависимости от его размера ребенок с закрытыми глазами должен безошибочно повторить чистоговорки или скороговорки (тихо говорить – маленький колокольчик, громко-большой; зажав нос – деревянный, положив руки на губы – стеклянный; сжав губы – металлический, долгий звон – пропевая слова), то есть изображает эхо.

«МОРЗЯНКА»

(интерактивная технология «Лицом к лицу»)

Цель: развивать слуховое внимание детей, развивать чувство ритма и уметь воспроизводить ритмы различными способами. С помощью творческого задания придать смысл обучению, мотивировать детей познавать новое. Формировать умение работать с графическими карточками и самостоятельно составлять ритмический рисунок.

Материал: барабан, бубен, металлофон; карточки с ритмами; Ритмический рисунок (хлопки)

Простые ритмы	Сложные ритмы
!!-!	!!!-!-!
!-!!	!-!!-!!
!!-!-!	!-!!!-!
!-!-!!	!!-!!!-!
!-!!!	!!-!!!-!!!
!-!!-!	!!!-!!-!!
!-!!!!-!	!-!!-!!!
!!!-!!-!	!!!-!!-!
!-!!!-!!!	!-!!!-!-!!

Ход игры

Дети играют парами под руководством взрослых, помогая друг другу и находить правильное решение поставленной задачи

- 1 – отхлопывание в ладоши, отстукивание мячом об пол, использование музыкальных инструментов – барабана, бубна, металлофона;
- 2 – хлопнуть в ладоши столько раз, сколько точек на кубике (сколько точек на карточке);
- 3 – сосчитать, сколько раз хлопнули в ладоши, и поднять карточку с соответствующей цифрой (ритм сначала предлагается простой, а затем сложный);
- 4 – сравнение ритмов: !-!!; !!-!!-!;
- 5 – узнавание ритмов и соотнесение их с определенным ритмическим рисунком, записанным символами;
- 6 – воспроизведение определенного ритма по образцу взрослого, по заданному рисунку;
- 7 – задания с использованием удара для выделения части ритмического рисунка: !!!; !!!!!;
- 8 – произвольное воспроизведение ритма ребенком с последующей записью ритмического рисунка символами;
- 9 – воспроизведение долгих звуков (дудка, губная гармошка – символ «~») и коротких (барабан, бубен – символ «+»).

«ЗВУКОВОЕ ДОМИНО»

(интерактивная технология «Работа в микрогруппах»)

Цель: вызывать эмоциональный отклик у ребёнка с помощью движения и звуков в мультипликации. Развивать речевую активность, определять место звука в слове. Решение проблемных задач с помощью карточек домино, поощрять ребенка при их правильном решении, для развития познавательной активности.

Материал: мультфильм «Бременские музыканты».

Песни «Ничего на свете лучше нету!»; «Кто увидит нас тот сразу ахнет»; «Песня сыщика»; «Концерт на площади». Карточки домино с изображением героев различных мультфильмов и музыкальных инструментов.

Ход игры

После просмотра сюжетов мультфильма, предложить детям разделить детей на три группы. По считалке команды получают задания в конвертах. При правильном выполнении заданий команда сможет открыть сюрпризный 4 конверт.

1 группа: выложить карточки последовательного появления героев игры на музыкальных инструментах (трубадур, пёс, кот, кот), добавить в левый ряд карточки (муз. инструменты) кто на каком играл (трубадур гитара, пес гитара, кот гитара, кот труба). Определить с какого звука начинаются и заканчиваются названия инструментов.

2 группа: выбрать карточки в названии предметов где есть данные звуки и определить в каких словах песни тоже есть эти звуки -ч- (горячий), -ж- (нежность, жареное, держим), -ш- (душа, баклуши), -з- (разбойники).

3 группа: разложить карточки в которых произносится звук -щ- и соединить их с карточками слов из песни сыщика (сыщик, прыщ, помощь).

После обсуждения ответов взрослый предлагает заглянуть в конверт номер 4 (карточка со слогами: му-зы-ка, при сложении слово «музыка»). Включается «Концерт на площади», дети танцуют, поют, воспроизводят ритм хлопков в ладоши, как зрители концерта бременских музыкантов.

«ЧТО ТЫ СЛЫШИШЬ?»

(интерактивная игра «Работа в малых группах»)

Цель: развивать диалогическую речь, дыхание, голос. Воспитывать умение слушать друг друга, развивать способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога.

Материал: «Песня папы Карло», карточки с буквами.

Ход игры

Прослушивается «Песня папы Карло», дети, сидя в круг, отгадывают кто поёт, о ком песня, какие музыкальные инструменты слышны (скрипка, балалайка, фортепиано), стук молотка (деревянного или железного), возглас Буратино, смех взрослого (тихий) и ребёнка (громкий и звонкий) – за каждый правильный ответ ребёнок получает карточку с буквой.

Итог: из полученных букв выложить по слогам БУ- РА- ТИ –НО. Просмотр видеосюжета «Песня папы Карло».

«ОПРЕДЕЛИ ЗВУК В СЛОВЕ»

(интерактивная игра «Цепочка»)

Цель: формировать умение работать в команде, последовательное решение одной задачи каждым участником. Развивать слуховое восприятие, память

Материал: песня кукол «Приключения Буратино»; «Песенка кота Базилио и лисы Алисы».

Ход игры

Детям предлагается открыть тайну, волшебного сундука, для этого необходимо услышать и описать звуки песни. Несколько раз прослушивается песня кукол, затем каждому ребёнку задание: какой слышен музыкальный инструмент (трещотки); в каком слове есть звуки –к-, -р-, -б-, -с-; кто поёт (дети); какое слово часто повторяется (тише); сколько раз (8); сколько прозвучало одиночных звуков металлофона (4). За правильные ответы карточки с буквами.

Необходимо из полученных карточек выложить слова ЛИСА и КОТ, как только дети справятся с заданием, включается видеозапись «Песня лисы Алисы и кота Базилио» предложить детям потанцевать и повторить напевы кота и лисы (артикуляционная гимнастика).

«В СЛОВЕ ЕСТЬ ЗВУКИ?»

(интерактивная игра «Драматизация»)

Цель: различать на слух и отчётливо произносить сходные по артикуляции и звучанию согласные звуки: с-ц, ч-ц, ж-з, с-ш отрабатывать интонационную выразительность речи. Воспитывать у детей желание выступать перед аудиторией, быть внимательным зрителем.

Материал: «Муха-Цокотуха», маски героев сказки, декорация базар, стол для чаепития, логово пука

Ход игры

Выбирается чтец, распределяются роли, проводится драматизация. Затем предлагается героям найти свои домики со своими звуками: ц – цокотуха; ж – жучки, сороконожки; ч – паучок-старичок, пчела, червяки, козявочки, кузнечик, бабочки; ш – букашки, блошки. Есть ли в сказке название насекомого в котором есть два звука -ш- и –ч – (таракашечки)

Итог: просмотр «Муха-Цокотуха».

« ДЕРЕВО ЗНАНИЙ »

(интерактивная технология «Дерево знаний»)

Цель: развивать артикуляционный аппарат, правильно и чётко произносить слова, учить обобщать и делать выводы, доводить начатое дело до конца

Материал: мультфильм Свинка Пеппа «Тайны»

Листочки – схемы с заданиями вывешиваются на дерево.

Ход игры

Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют задание, и один ребенок рассказывает о том, как они выполнили задание, дети слушают, анализируют и дают оценку.

Задания:

- Кто больше всего задаст вопросов героям
- выбрать картинки из мультфильма где есть звук -д- (брат Джордж, динозавр, дом, диван, двери)
- сколько кубиков было в комнате, нарисовать изображения на кубиках (цифры и буквы)
- соединив точки можно узнать, что лежало в тайных коробочках Пеппы и Джорджа (барабан, труба, сахарный пончик)

« ШУТКИ-МИНУТКИ »

(интерактивная игра «Хоровод»)

«Антошка» Спеть песню перед зеркалом, кто и как пел неправильно (девочка) с-ш

«Крокодил Гена» Спеть песню. Назвать слова в которых есть звуки ж-з; ш-с; з-с

«Кручу, кручу педали кручу» Спеть песню. Каких звуков много -ч- и -ж-. Определить какие слова повторяются много раз (кручу верчу, по плечу, качу, хочу, лечу- лечу)

« ВОЛШЕБНЫЙ КОВРИК »

(интерактивная игра «Работа в тройках»)

Цели: учить детей определять первый звук в слове и обозначать его фишкой нужного цвета. К – красной фишкой; С – синей фишкой; З – зеленой фишкой; Ж – желтой фишкой; Ч – черной фишкой; развивать у детей цветовой гнозис, фонематический слух; воспитывать желание прийти на помощь тем, кто в этом нуждается.

Материал: Карточка с изображением контуров 9 кругов на каждого ребёнка. Карточка с изображением контуров 16 кругов. Карточка с изображением контуров 25 кругов на каждого ребёнка. Фишки – цветные круги: по 100 штук красного, синего, жёлтого, зелёного, чёрного цветов. Образцы узоров.

Раздаточный материал:

1. На каждого ребёнка: 1 карточка с 9 кругами и фишки 2-х цветов (синего и красного) по 10 штук.
- 2 – усложнение: 1 карточка с 9 кругами на каждого ребёнка, фишки по 10 штук каждого цвета (синего, красного, зелёного)
- 3 – усложнение: 1 карточка с 16 контурами кругов на каждого ребёнка, фишки по 10 штук каждого цвета (синего, красного, зелёного, жёлтого)
- 4 – усложнение: 1 карточка с контурами 25 кругов на каждого ребёнка, фишки по 10 штук каждого цвета (синего, красного, зелёного, жёлтого, чёрного)

Ход игры

Давным-давно жил был художник. Он был бедным и зарабатывал себе на хлеб тем, что придумывал на холсте узоры для коврика. Затем эти рисунки он отдавал ткачам короля, и они ткали прекрасный ковёр. Однажды художник трудился целый день и закончил свою работу поздно вечером. Он очень устал, ведь он не ел с самого утра. Когда работа была закончена, он оставил холст высыхать, а сам пошёл ужинать в свою хижину. И вдруг пошёл дождь, который смыл весь узор. Увидев чистый холст, художник очень расстроился, ведь у него не было денег купить новые краски. Давайте, ребята, поможем художнику сделать новый узор? Для работы нам понадобится карточка, на которой нарисованы 9 контуров кругов. И фишки красного и синего цвета. Узор у нас будет из красных и синих кругов. Начнём выкладывать узор с верхней дорожки слева направо. Я называю слова. Если слово начинается на звук К – закрываем контур красным кружком, если на звук С – синим кружком.

Слова: куст, собака, каша,
сок, сын, стакан,
компот, сапоги, кукушка.

Показать образец узора, дети проверяют себя.

2 усложнение – проводится аналогично, добавив зелёные фишки.

Слова: кот, зубы, кувшинка,
сон, квас, суп,
кабан, звонок, качели.

3 усложнение – коврик из 16 кругов и добавили фишки жёлтого цвета.

Слова: карандаш, кран, жара, жаба,
солнце, сыч, зола, забор,
жир, журнал, камень, капуста,
закладка, зубр, сын, сок.

4 усложнение – коврик из 25 кругов, добавили фишки чёрного цвета.

Слова: капуста, червяк, квас, человек, кусок,
зубы, жук, квакушка, живот, замок,
стакан, крокодил, краски, кофта, сок,
забор, Чебурашка, компот, чучело, змея,
кольцо, жираф, клёст, жасмин, круг.

Показать образец коврика. Дети проверили свои коврики.

Рефлексия. Подведение итогов игры. Можно предложить детям самостоятельно придумать узор для коврика.

«ЧУДЕСНЫЙ ХУДОЖНИК»

(интерактивная игра «Перекрестные группы»)

Цель: развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание, мелкую моторику.

Ход игры

Детям предлагается распределиться на подгруппы и нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

«ЗАПОМИНАЙКА»

(интерактивная игра «Цепочка»)

Цель: развивать слуховое внимание, память.

Ход игры

Взрослый проговаривает ряды слов, а дети запоминают и повторяют. Первое задание состоит из двух слов, далее их количество постепенно увеличивается (три, четыре, пять и т. д., например:

сад – сани сок – шок

сумка – суп – сапоги шапка – сын – шуба.

При подборе соответствующего речевого материала в ходе игры можно проводить работу по автоматизации и дифференциации звуков, развитию фонематического восприятия, фонематических представлений.

«БУСЫ»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: развивать фонематические представления, анализ, слуховое внимание, память.

Ход игры

После слов ведущего: Рассыпались бусы.

Мы их соберем,

Нанижем на нитку

И слово найдем.

Участники игры по цепочке произносят слова-«бусинки» на определенный звук (без повторов, например: на звук [Р] – радуга–ракета–каравай–пар–рука; на звуки [Р]–[Л] – рак–лампа–нора–лук–рыба–мыло.

«ПОВТОРИ И ПРИБАВЬ»

(интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: развивать слуховое внимание, память.

Ход игры

Первый играющий произносит слово, второй, повторяя его, добавляет свое и т. д. Каждый участник увеличивает ряд на одно слово. Игра останавливается и начинается сначала, после того как кто-либо из игроков изменит последовательность слов, например: на звук [Ж] –

жук

жук, жаба

жук, жаба, ужи

жук, жаба, ужи, ежи и т. д.

«СЛОЖИ ЗВУКИ»

(интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: развивать фонематический синтез, слуховое внимание, память.

Ход игры

Взрослый произносит ряд звуков, а дети проговаривают составленные из них слоги или слова, например: [П], [А] – ПА; [Н], [О], [С] – НОС.

«СКАЖИ НАОБОРОТ».

(интерактивная игра «Большой круг»)

Цель: развивать фонематическое восприятие, фонематические представления, анализ и синтез, слуховое внимание и память.

Ход игры

Взрослый проговаривает два-три звука, а дети должны произнести их в обратном порядке.

1 вариант – с гласными звуками А, У – У, А И, О – (О, И) У, О, А – А, О, У Э, Ы, И– (И, Ы, Э)

2 вариант – с твердыми согласными звуками

ПА – АП АП – ПА

ПО – (ОП) ОП–. (ПО)

ПУ – (УП) ЫП –. (ПЫ)

ПЭ–. (ЭП) УП –. (ПУ)

ПЫ –. (ЫП) ЭП –. (ПЭ)

3 вариант – с твердыми и мягкими согласными звуками

ПА – ПЯ ПЯ – ПА

ПУ –. (ПЮ) ПИ –. (ПЫ)

ПЭ–. (ПЕ) ПЮ –. (ПУ)

ПО–. (ПЁ) ПЁ–. (ПО)

ПЫ –. (ПИ) ПЕ –. (ПЭ)

«ЭХО»

(интерактивная технология «Большой круг»)

Цель: упражнение фонематического слуха и точности слухового восприятия

Ход игры

Перед игрой взрослый обращается к детям: "Вы слышали когда-нибудь эхо? (когда мы путешествуем в горах или по лесу. Проходим через арку или находимся в большой пустом зале). То есть увидеть-то его, нам, конечно, не удастся, а вот услышать – можно. Если вы скажете: "Эхо, привет! ", то и оно вам ответит: "Эхо, привет!", потому что всегда в точности повторяет то, что вы ему скажете. А теперь давайте поиграем в эхо".

Затем назначают водящего – "Эхо", который и должен повторять то, что ему скажут. Начните с простых слов, затем перейдите к трудным и длинным (например, "ау", "скорее", "бурелом"). Используйте в игре иностранные слова, не забывая при этом объяснять их значение (например, "Hallo, monkey!" – "Привет, обезьянка"). Попробуйте предлагать для повторения стихотворные и прозаические фразы (Я пришел к тебе с приветом, Рассказать, что солнце встало! "). Если "Эхо" ответило правильно 5 раз, назначайте по кругу водящим следующего участника игры.

«ЗАКОЛДОВАННОЕ СЛОВО»

(интерактивная игра «Драматизация»)

Цель: способствовать развитию фонематического слуха и звукового анализа языка

Ход игры

Ведущий-взрослый рассказывает детям историю о злом волшебнике, который заколдовывает слова, и поэтому они не могут вырваться из замка волшебника. Слова не знают, из каких звуков они состоят, и надо им это объяснить. Как только звуки – слова

правильно называются в нужном порядке, слово считается спасенным, свободным. Игра проводится как обычная сюжетно-ролевая, причем взрослый как единственный грамотный всегда остается помощником, дети исполняют роли спасителей, а один из участников представляет злого волшебника, который время от времени отлучается из замки; именно тогда и могут быть спасены буквы.

Взрослый называет слово – жертву заключения, а спасители должны внятно повторить звуки, из которых оно состоит. Необходимо следить за тем, чтобы они произносились тщательно, с проговариванием всех гласных. Начинают с простых трех-четырёхбуквенных слов, затем усложняя "заколдованные" слова. Например, "расколдовываем" слово "яблоко" – "Я, б, л, о, к,

«ЗВУЧАЩИЕ КАРТИНКИ»

(интерактивная игра «Хоровод»)

Цель: развивать фонематический слух и языковую реакцию.

Материал: для игры используются карточки с изображением предметов. Можно играть и с обычным лото, но в этом случае нужно модифицировать предложения.

Ход игры

Взрослый (ребенок) называет предложение, а ребенок находит карточки с теми предметами, которые упоминались в этом предложении. Если ребенок не может этого сделать, нужно помочь ему, но в этом случае карточки он забрать не может. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся или пока не устанет ребенок.

Примеры предложений

На звук **С** – Осы залетели в сумку. Бусы привезли в самолете.

На звук **З** – Коза пасется у забора. Заяц держит рот на замке.

На звук **Ц** – Цыпленок вылупился из яйца. Цапля и курица – птицы.

На звуки **С, З, Ц** – Огурцы взвесили на весах. Осы кусают куриц. На гнезде сидит сова.

На звук **Ш** – Мышь спряталась в шкафу. Шишки хранятся в мешке.

На звук **Ж** – Ружье и лыжи хранятся в сарае. Жук и жаба – животные.

На звуки **Ш** и **Ж** – Ружье висит в шкафу. Ножи кладут в мешок.

На звук **Ч** – Чайник и чашка нужны для чая. Чемодан открывается ключом.

На звук **Щ** – Клещи и щипцы – инструменты. Щука и лещ – разные рыбы.

На звук **Л** – Лопатой вскопали грядку для лука. Пила и лопата нужны в деревне.

На звук **Р** – Ребенку купили ручку. Рыбки и раки живут в воде.

На звуки **Р** и **Л** – Рыбы плавают под лодкой. Белка прячется в дупле.

«ПУТАНИЦА»

(интерактивная игра «Аквариум»)

Цель: развивать звуковое различение.

Ход игры

Обратите внимание ребенка на то, как важно не путать звуки между собой. Для подтверждения этой мысли попросите его прочесть (или прочтите ему сами, если он еще не умеет) следующие шуточные предложения.

Русская красавица своей козой славится. Тацит мышонок в норку огромную хлебную горку. Поэт закончил строчку, в конце поставил дочку.

Задайте вопрос ребенку, что перепутал поэт? Какие слова нужно употребить вместо этих?

Непосредственно образовательная деятельность

ТЕМА: «Кто главнее?» (интерактивное занятие по развитию речи)

Цель: закрепить правильное, отчетливое произнесение звуков;

- продолжать учить определять место звука в слове, учить различать на слух и отчетливо произносить сходные по артикуляции и звучанию согласные;
- развивать фонематический слух, интонационную выразительность речи;
- продолжаем формировать диалогическую речь, умение работать командой;
- учить вступать в дискуссию, анализировать конкретную ситуацию;
- создать комфортные условия для активного взаимодействия между детьми.

Оборудование: карточки со схематическим изображением звуков (гласные и согласные); пиктограммы с изображением лиц, выражающих различные эмоции (грусть, злость, веселье, обида и т.п.); предметные картинки с изображением животных, предметов, различных состояний погоды, бытовой техники; карточки с буквами, обозначающими звонкие согласные; карточки (два экземпляра) с буквами, из которых можно составить слова «мама», «школа», «песня»; проигрыватель, диск с любой танцевальной мелодией.

Ход:

Дети делятся на команды «Гласные» и «Согласные», взяв карточки, на которых изображен схематический знак данных звуков. Задания (игры) команды выполняют после обсуждения задачи, выбора участника, который расскажет или покажет выполненное решение, ответ.

1. **«Какие звуки могут издавать эти предметы?»:** командам раздаются картинки с изображением животных, предметов, различных состояний погоды, бытовой техники.
2. Ведущий задает вопросы детям: какие звуки вы можете услышать, увидев эти предметы, воспроизведите их.
3. **«Наша Таня»:** команды получают пиктограммы с изображением лиц, выражающих различные эмоции (грусть, злость, веселье, обида и т.п.); представители от команд должны прочесть стихотворение А.Барто «Наша Таня» с указанной эмоцией.
4. **Физпауза «Повторяй за мной»** (танцевальный баттл): команды выбирают по 3 танцевальных движения и по очереди показывают их, соперники должны повторить.
5. **«Эхо»:** членам команды через одного раздаются карточки с буквами, обозначающими звонкие согласные, команды выстраиваются друг напротив друга, один член команды громко произносит звонкий согласный, другой член противоположной команды, как эхо, вторит ему уже потише, называя парный глухой. Затем вторая команда произносит звонкий, а первая – глухой.

Фонетический эксперимент **«Кто главнее»:**

– Как вы думаете, какие звуки важнее – гласные или согласные?

Командам раздаются карточки с буквами, из которых составлены слова «мама», «школа» и «песня».

Команде «Гласные» предлагают убрать буквы, обозначающие согласные звуки, а команде «Согласные» – обозначающие гласные звуки.

– Можно ли догадаться, какие это слова? Так кто же главнее – гласные или согласные? Подумайте и объясните, почему вы так считаете?

6. **Песня «Дружба крепкая».**



3.4. Игровая деятельность с использованием интерактивных форм и методов по развитию монологической речи

«Грамматика фантазии»

Владение связной монологической речью является высшим достижением речевого воспитания дошкольников

О.С.Ушакова

ИГРА "КАРТИНКИ-ЗАГАДКИ".

(интерактивная технология «Большой круг»)

Цель: развивать умение описывать предмет.

Материал: коробка, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото)

Ход

Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Водящий подходит к воспитателю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

ИГРА "ОПРЕДЕЛИ ИГРУШКУ".

(интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: учить составлять истории с игрушками.

Материал: детские игрушки.

Ход

Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3-5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие воспитатель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек. Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением "он" или "она". История рассказывается в течение 3-5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории. Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

ИГРА "СОЧИНИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ".

(интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: стимулировать у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

Материал: карточки с картинками

Ход

Воспитатель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Примечание: если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

ИГРА "МОСТИК".

(интерактивная технология «Хоровод»)

Цель: развивать словарный запас.

Материал: картинки-лото

Ход

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

Примечание: игра подходит и для индивидуальных занятий с ребенком.

ИГРА «СНЕЖНЫЙ КОМ».

(интерактивная технология «Большой круг»)

Цель: развивать слуховую память, удерживая часть предложения, употреблять различные словесные конструкции.

Ход

Игроки по очереди добавляют слова к предложенному началу фразы. Варианты игры:

1. Ведущий: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан ...".

Ребенок: "Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло". Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д. По такому же принципу обыгрываются и другие ситуации, например,

2. "Готовим завтрак, обед, полдник, ужин"

Ведущий: "Мы готовим завтрак, давай составим меню".

Ребенок: "Обычно на завтрак я ем бутерброд".

Следующий игрок: "А я не ем на завтрак бутерброд, я предпочитаю ...". Следующий "Я не люблю, ни бутерброд, ни..., я предпочитаю ..." и т. д.

3. "Накрываем на стол"

Ведущий: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу". Ребенок: "Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу, подставку для салфеток". Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что еще считает необходимым и т. д.

4. "Собираемся на прогулку"

Ведущий: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги". Ребенок: "Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги, возьму лукошко". Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д.

5. "Ждем гостей"

Ведущий: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы". Ребенок: "К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы, показывать фокусы". Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т.

ИГРА «ИСТОРИЯ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ»

(интерактивная технология «Аквариум»)

Цель: развивать монологическую речь, умение последовательно излагать события.

Ход

Разделить детей на две группы.

Предложить одной группе детям сложить историю. Первый игрок произносит первое предложение, второй повторяет то, что сказал первый, и добавляет свое предложение и т. д. Вторая группа слушает историю. Потом группы меняются местами.

ИГРА «КТО В ДОМИКЕ ЖИВЕТ?»

(интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель: упражнять в объяснении значения слов.

Материал: игрушечный домик, картинки с изображением (подснежник, ливень, магазин, осень и т.д.)

Ход

Дети объединяются в пары. Каждая пара идет к домику, берет картинку и объясняет значение слова. Например, магазин – это место, где продаются вещи и продукты. Туда приходят люди, чтобы купить их.

ИГРА «ЗАГАДКИ-ОПИСАНИЯ»

(интерактивная технология «Работа в малых группах (тройках)»)

Цель: упражнять в составлении небольшого рассказа-описания, выделяя характерные признаки.

Материал: картинки зимней тематики (снегирь, новогодняя елка, горка, санки, подарки, варежки), доска со шторками.

Ход.

На доске под шторками спрятаны картинки. Дети тройками поочередно выходят к доске, выбирают картинку, садятся малыми группами-тройками и тихо обсуждают, придумывая загадку-описание по картинке. Потом каждая тройка загадывает свою загадку, а дети отгадывают.

ИГРА «ЧТО ЛИШНЕЕ?»

*(интерактивная технология «Цепочка», «Работа в парах»,
«Работа в тройках»)*

Цель: упражнять в умении строить сложные предложения, развивать речь-рассуждение, формировать логическое мышление.

Материал: картинки

Ход

Детям предлагается рассмотреть ряд картинок, подумать, какая картинка лишняя и почему. Например, елка – цветок – грибок – ягода – солнце; корова – свинья – коза – овца.

ИГРА «ЗАГАДКИ ОТ ЗАЙЧИКОВ»

(интерактивная технология «Аквариум»)

Цель: упражнять детей в умении отгадывать загадки и доказывать правильность своего ответа. Учить строить сложные предложения.

Материал: игрушки зайчат.

Ход

Педагог сообщает о том, что Зайчики просят помочь им отгадать загадки, которые загадали в лесной школе. Предлагается разделить на две команды: команды серого и белого зайчика. Педагог от имени зайчиков зачитывает загадки. Одна команда отгадывает загадку, доказывая правильность своих ответов, другая – слушает. Потом меняются ролями.

ИГРА «ПОЕЗД»

(интерактивная технология «Хоровод»)

Цель: упражнять в умении сравнивать, обобщать, находить общие признаки у разных предметов, развивать вариативность мышления.

Материал: паровозик, вагончики, разнообразные картинки.

Ход

Педагог раздает набор картинок-вагончиков, Детям предлагается составить поезд из отдельных «вагончиков» и «скрепить» их друг с другом, найдя общий признак. (При этом следует ключевая фраза: «Я прицепляю мяч к солнцу, потому что они круглые»)

Например: мяч – солнце – дождь – зонт – слон – ручка – дверь и т.д.

*Интерактивных игры по развитию монологической речи
на этапе составления рассказа по схематическим зарисовкам.*

ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «ХОРОВОД»

Цель: развитие монологической речи.

Задачи: учить составлять короткий рассказ, опираясь на схематическую зарисовку.

Оборудование: таблицы к рассказам

Ход: детям раздаются карточки к рассказам. Каждый ребенок составляет рассказ. Потом дети меняются карточками.

Рассказ «Клубничное утро» (см. Приложение 2)

Утром Павел решил надеть жёлтую футболку.

Потом Павел пошел к холодильнику, достал из холодильника спелую клубнику.

Павел взял клубнику и положил ее на стол.

После этого сел на стул и съел клубнику.

Что было дальше? *(дети предлагают свои варианты)*

Дополнительные вопросы:

– Павел надел желтую футболку. Какие еще цвета со звуком [л] ты знаешь? *(белый, голубой, золотой, коралловый)*

– Как еще можно назвать мальчика? Вспомни мужские имена *(Кирилл, Даниил, Михаил)*

Рассказ «Прогулка» (см. Приложение 3)

Клава пошла гулять в еловый лес. Там она увидела пчелу. Пчела села на колокольчик. С колокольчика пчела перелетела на подсолнух. Целый день Клава наблюдала за пчелой.

Рассказ «Свекольный салат» (см. Приложение 4)

Лада посадила свеклу. Наступила осень. Лада взяла лопату и выкопала свеклу. Из свеклы Лада сделала салат. Она угостила салатом из свеклы Кирилла. Каким салатом, Лада угостила Кирилла?

ИСТОРИИ В КАРТИНКАХ

(интерактивные игры «Работа в малых группах»)

Серии сюжетных картин, предназначенные для самостоятельного составления рассказов детьми.

Цель: развивать связную монологическую речь у детей.

Задачи:

1. Упражнять детей в рассматривании и описании отдельных сюжетных картинок с последовательным действием, а затем в составлении целостного рассказа по ним, используя схемы-таблицы, сюжетные картинки
2. Учить детей предполагать, что было раньше, а, что будет после относительно данного сюжета, т.е развивать логическое мышление.
3. Воспитывать умение выслушивать других и дополнять услышанный рассказ; помочь усвоить некоторые правила поведения.
4. Использовать в работе интерактивные технологии «Работа в парах», «Мозговой штурм» при составлении окончания рассказа.

ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК *(см. Приложение 5)*

Дети объединяются в пары с помощью игры «Кто, где живет?» (на столе разложены картинки: птица – гнездо, рыба – река, мышка – норка, собака – будка). Каждая пара берет одну сюжетную картинку и раскладывают их в логической последовательности.

Дети отвечают на вопросы в парах

Кто и где потерял воздушный шарик?

Кто нашёл шарик на поле?

Какой был мышонок и как его звали?

Чем мышонок занимался на поле?

Что мышонок стал делать с шариком?

Чем закончилась игра с шариком?

Образец рассказа «Воздушный шарик».

Рассказ детям не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

Девочки рвали в поле васильки и потеряли воздушный шарик. Маленький мышонок Митька бегал по полю. Он искал сладкие зёрнышки овса, но вместо них в траве нашёл воздушный шарик. Митька стал надувать шарик. Он дул, дул, а шарик становился все больше и больше, пока не превратился в огромный красный шар. Подул ветерок, подхватил Митьку с шариком и понес над полем.

Что же случилось дальше? Каждая пара придумывает конец истории, делает к ней рисунок и рассказывает.

ДОМИК ДЛЯ ГУСЕНИЦЫ *(см. Приложение 6)*

Алгоритм составления рассказа аналогичный

Воспитатель просит детей, работающих в парах(тройка), разложить сюжетные картинки в логической последовательности.

Ответить на вопросы:

Про кого будем составлять рассказ?

Расскажи, какая была гусеница и как её звали?

Чем гусеница занималась летом?

Куда однажды заползла гусеница? Что там увидела?

Что гусеница сделала с яблоком?

Почему гусеница решила остаться в яблоке?

Что гусеница смастерила в своём новом жилище?

Составить рассказ и придумать его продолжение.

Образец рассказа «Домик для гусеницы».

Рассказ детям не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

Жила-поживала молодая, зелёная гусеница. Звали её Настя. Хорошо ей жилось летом: лазила по деревьям, лакомилась листочками, нежилась под солнышком. Вот только дома у гусеницы не было, и она мечтала его найти. Один раз гусеница заползла на яблоню. Увидела красное большое яблоко и начала его грызть. Яблоко было такое вкусное, что гусеница не заметила, как прогрызла его насквозь. Гусеница Настя решила остаться жить в яблоке. Ей там было тепло и уютно. Скоро гусеница смастерила в своём жилище окошко и дверцу. Получился чудесный домик.

КАК МЫШОНОК ЗАБОР КРАСИЛ

(см. Приложение 7)

Воспитатель просит детей разложить сюжетные картинки в логической последовательности.

Ответить на вопросы:

Придумай кличку мышонку, о котором будешь рассказывать в рассказе.

Чем решил заняться в выходной день мышонок?

Что мышонок купил в магазине?

Расскажи, какого цвета была краска в ведрах

Какой краской мышонок стал красить забор?

Красками какого цвета мышонок нарисовал на заборе цветы и листочки?

Придумай продолжение этого рассказа.

Составить рассказ с продолжением.

Образец рассказа «Как мышонок забор красил».

Рассказ детям не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

В выходной день мышонок Прошка решил покрасить забор около своего домика. Утром Прошка сходил в магазин и купил в магазине три ведра с краской. Открыл и увидел: в одном ведре- красная краска, в другом – оранжевая, а в третьем ведре зеленая краска. Мышонки Проша взял кисточку и стал красить забор оранжевой краской. Когда забор был покрашен, мышонки обмакнул кисточку в красную краску и нарисовал цветы. Зеленой краской Проша нарисовал листочки. Когда работа была выполнена, к мышонку в гости пришли друзья, чтобы посмотреть на новый забор.

УДАЧНАЯ РЫБАЛКА

(см. Приложение 8)

Воспитатель просит детей разложить сюжетные картинки в логической последовательности.

Ответить на вопросы:

Кто однажды летом пошел на рыбалку? Придумай клички коту и псу.

Что взяли с собой друзья?

Где друзья устроились для ловли рыбы?

Как ты думаешь, что стал кричать кот, когда увидел, что поплавок ушёл под воду?

Куда кот кинул пойманную рыбку?

Почему кот решил украсть рыбку, которую выловил пёс?

Расскажи, как псу удалось поймать вторую рыбку.

Как ты думаешь, кот и пёс ходят ещё вместе на рыбалку?

Составить рассказ с продолжением.

Образец рассказа «Удачная рыбалка».

Рассказ детям не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

Однажды летом Кот Тимофей и пёс Полкан пошли на рыбалку. Кот взял ведро, а пёс удочку. Сели на бережок реки и стали ловить. Поплавок ушёл под воду. Тимофей стал громко кричать: «Рыбка, рыбка, тяни, тяни». Полкан вытянул рыбку, а кот кинул её в ведро. Пёс во второй раз кинул удочку в воду, но на этот раз поймал старый сапог. Увидев сапог, Тимофей решил с Полканом рыбкой не делиться. Кот быстро подхватил ведро и побежал домой обедать. А Полкан вылил воду из сапога, а там была другая рыбка. С тех пор пёс и кот на рыбалку вместе не ходят.

НАХОДЧИВЫЙ МЫШОНОК

(см. Приложение 9)

Воспитатель просит детей разложить сюжетные картинки в логической последовательности.

Ответить на вопросы:

Придумай имя девочке, клички кошке, мышонку.

Расскажи, кто жил в доме у девочки.

Что девочка налила в кошачью миску?

Что сделала кошка?

Откуда выбежал мышонок и что увидел в кошачьей миске?

Что сделал мышонок, чтобы напиться молока?

Чему удивилась кошка, когда проснулась?

Придумай продолжение этой истории.

Составить рассказ.

Образец рассказа «Находчивый мышонок».

Рассказ ребёнку не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

Наташа налила кошке Вишенке в миску молока. Кошка немного полакала молока, положила ушки на подушку и уснула. В это время из-за шкафа выбежал мышонок Тишка. Он огляделся и увидел в кошачьей миске молоко. Мышонок захотел молока. Он залез на стул и

вытянул из коробки длинную макаронину. Мышонок Тишка тихонько подкрался к плошке, опустил макаронину в молоко и выпил его. Кошка Вишенка услышала шум, вскочила и увидела пустую плошку. Кошка удивилась, а мышонок убежал обратно за шкаф.

НЕУДАЧНАЯ ПРОГУЛКА

(см. Приложение 10)

Воспитатель просит детей разложить сюжетные картинки в логической последовательности.

Ответить на вопросы:

Назови, кого ты видишь на картинке. Придумай имя мальчику и кличку собаке.

Где гулял мальчик со своей собакой?

Что увидела собака и куда побежала?

Кто вылетел из яркого цветка?

Что маленькая пчёлка делала в цветке?

Почему пчёлка укусила собаку?

Что случилось с собакой после укуса пчелы?

Расскажи, как мальчик помог своей собаке?

Составить рассказ.

Образец рассказа «Неудачная прогулка».

Рассказ детям не читается, а может использоваться в качестве помощи в случае затруднений при составлении детского, авторского рассказа.

Стас и собака Сойка гуляли по аллее парка. Сойка увидела яркий цветок и побежала его нюхать. Собака носом коснулась цветка, и он закачался. Из цветка вылетела маленькая пчёлка. Она собирала сладкий нектар. Пчелка разозлилась и укусила собаку за нос. У собаки распух нос, из глаз потекли слезы. Сойка опустила хвост. Стас забеспокоился. Он достал из сумки пластырь и заклеил им собаке нос. Боль успокоилась. Собака лизнула Стаса в щёку и завиляла хвостом. Друзья поспешили домой.

Рассказ с элементами творчества – это придуманные детьми рассказы с самостоятельным выбором содержания (ситуаций, действий, образов), логически построенным сюжетом, облеченным в соответствующую словесную форму. Эти придуманные рассказы, представляют собой результат детской фантазии, требующие от ребенка развитого воображения, образного мышления, способности самостоятельно моделировать схему рассказа. Необходимо помнить, что ребенок зачастую боится самостоятельно придумывать какой-либо рассказ, и здесь нам на помощь приходит метод моделирования с использованием интерактивных технологий.

Выделяется следующая схема обучения ребенка составлению творческого рассказа:

- Педагог предлагает конкретные персонажи рассказа, а событийную сторону и действие, происходящее в рассказе, дети придумывают самостоятельно;
- конкретные персонажи заменяются силуэтными изображениями, которые дети вырезают самостоятельно, что позволяет детям проявить творчество в описании внешнего вида героев, их характеров и действий, выполняемых этими героями;
- детям предлагается составить сказку по модели, включающей геометрические фигуры или схематические изображения героев. Необходимо выбрать название сказки, например, «Приключения слоника в Чудесном городе»;
- каждый ребенок самостоятельно выбирает тему и героев своего рассказа.

Интерактивная технология «Дерево знаний», «Работа в малых группах».

Цель: развитие монологической речи.

Материал: силуэтные изображения (см. Приложение 11)

Ход

Педагог предлагает следующий оригинальный прием обучения творческому рассказу: использование для данного вида деятельности **силуэтных персонажей**. Проводится предварительная работа: дети вырезают силуэты зверей, птиц, растений из бумаги или картона необходимые для составления сказки. Педагог развешивает заранее эти изображения на «Дереве знаний» и знакомит детей с персонажами, которые будут использованы в сказке.

Педагог дает начало сказки: «Однажды, в далеком лесу и так далее». Дети, разделившись на мини группы, выбирают силуэты и самостоятельно сочиняют последовательность сюжета, определяют его начало и конец, придумывают характеры, внешний вид своим героям. На последующих этапах один ребенок из мини-группы рассказывает часть сказки, другой продолжает.

Упражнения для развития монологической речи с использованием различных приемов.

Примечание: педагог на свое усмотрение применяет различные интерактивные технологии.

ПРИЕМ СОЧИНЕНИЯ РАССКАЗОВ.

Измени сказку

Цель: учить использовать прием реконструкции.

Например, педагог предлагает детям рассказать, как бы изменилась сказка «Красная шапочка» если бы волк стал очень добрым.

РАССКАЖЕМ ПРО ОЛЮ (МАШУ, СВЕТУ)

Цель: развивать вариативность мышления, уметь составлять совместный, последовательный текст.

Например, педагог начинает: «Как-то раз Оля (дети предлагают варианты) и пошла в лес. Она (дети продолжают). Дети взяли с собой...(варианты). На полянке...(варианты) и т.д.

СОЕДИНИ СКАЗКИ

Цель: учить использовать прием агглютинации.

Педагог предлагает детям придумать истории, в которых фигурируют персонажи известных сказок.

СОЧИНЯЕМ СКАЗКУ

Цель: развивать воображение при составлении коллективной сказки.

Педагог предлагает детям сочинить одну общую сказку дополняя по очереди фразы друг друга.

Прием решения проблемных ситуаций

КАК ВЫТЯНУТЬ РЕПКУ.

Цель: развивать мышление, учить искать выходы из проблемных ситуаций.

Например, педагог вспоминает с детьми сказку «Репку», затем сообщает, что в новой сказке дед жил один и ему некого было позвать на помощь. Как помочь деду вытянуть репку.

ПОМОГИ ГЕРОЯМ

Цель та же.

Педагог рассказывает, что Дюймовочка оказалась на большом цветке, растущем на воде. Детям предлагается придумать, как можно помочь ей спуститься и нарисовать предметы, которые ей помогут.

Прием морфологического анализа

ПУТЕШЕСТВИЕ КОШКИ И ТАПОЧЕК ПО ВОЛШЕБНОЙ ДОРОЖКЕ

Цель: учить аналитически мыслить.

Педагог: «В одном доме жили кошка и детские тапочки. Они дружили. Однажды кошка и тапочки отправились в путешествие по волшебной дорожке. Как только встали они на дорожку, наступило утро. Что кошка делает утром? Что происходит утром с тапочками? За утром наступает день. Что делает кошка днем? Что происходит днем с тапочками? После дня наступает вечер...

За вечером следует ночь. Чем занимается кошка ночью? Где тапочки?»

Прием решения проблемных ситуаций

СЛОЖНЫЕ СИТУАЦИИ

Цель: учить искать способы решения проблемных ситуаций с помощью приема «мозгового штурма».

Педагог предлагает детям подискутировать по следующим вопросам:

- из какого материала муравьи могут построить кораблик чтобы переплыть речку?
- где в лесу от дождя может спрятаться божья коровка?
- что бы случилось в природе, если бы весна не наступила?
- что может случиться, если все взрослые станут детьми, а дети – взрослыми?
- что будет, если люди не смогут разговаривать?



3.5. Беседы с использованием интерактивных форм и методов по развитию диалогической речи «Радость общения»

Тема: «Наши четвероногие друзья»

Цель: развивать диалогическую форму речи, умение принимать участие в групповом разговоре (внимательно слушать, отвечать на вопросы, инициативно высказываться, реагировать на высказывания партнера).

Материал. Демонстрационный: открытки с изображением домашних животных (собака, кошка, черепаха, попугайчик, хомячок, рыбки и т.д.).

Ход беседы.

На панно выставляются открытки с изображением животных. Дети рассматривают открытки, обмениваются впечатлениями.

- Какие животные живут у вас дома (ответы детей).
- Как живет вашими животным друзьям.
- Как выглядят ваши животные?
- Что они умеют делать, как проводят время?
- Как вы ухаживаете за животными, как с ними играете?
- Чем кормите?
- Что любят ваши питомцы?
- Случалось ли что-то интересное, смешное с вашими животными, птичками, рыбками?

Практическая часть.

Используя интерактивную форму работы, педагог предлагает детям рассказать случай из их личного опыта при общении с животными.

Игровая деятельность с использованием интерактивных форм и методов по развитию диалогической речи

«ДА И НЕТ»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

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

Материал. Демонстрационный: семь-восемь предметов различного назначения – игрушки, предметы быта, овощи, одежда.

Ход игры

Педагог раскладывает предметы на столе и предлагает детям посоветоваться друг с другом и загадать какой-нибудь предмет, но ему не говорить. Педагог, чтобы угадать какой предмет загадали дети, задает вопросы. Дети могут отвечать только «да» или «нет». Воспитанникам дается время для обдумывания.

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.

Затем педагог предлагает детям поменяться ролями: он загадает предмет, а дети будут 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.

«П О Ч Т А»

(Интерактивная технология «Работа в микрогруппах»)

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры

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

- Динь-динь-динь.
- Кто там?
- Почта.
- Откуда?
- Из Донецка. (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.

«В О Т Т А К»

(Интерактивная технология «Большой круг»)

Цель. Закрепить умение детей отвечать на вопросы, согласовывать движения со словами.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Педагог 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!»

(Интерактивная технология «Большой круг»)

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. 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»

(Интерактивная технология «Карусель»)

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»

(Интерактивная технология «Аквариум»)

Цель. 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. Демонстрационный: 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»)

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель. 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 педагог.

- 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»

(Интерактивная технология «Большой круг»)

Цель. Развивать внимание к речевым сообщениям и умение толерантно относиться к ошибочным суждениям, доброжелательно их исправлять; выражать согласие в ответ на верные сообщения.

Ход игры

Педагог: 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»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель. Активизировать в речи детей различные варианты выражения просьбы.

Материал. *Демонстрационный:* разноцветные конверты, набор картинок.

Ход игры

В игре участвуют 5-7 детей. Они сидят на стульчиках в ряд. Педагог-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. Ребенок, получивший письмо, благодарит. Игра продолжается. Педагог 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.

Педагог: 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»

(Интерактивная технология «Древо знаний»)

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

Ход игры

Игра организуется в ходе проведения режимных процессов. Например, педагог 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 педагог 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»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

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»

(Интерактивная технология «Работа в микрогруппах»)

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

Материал. *Демонстрационный:* фотографии и открытки с видами родного города, карта города; *раздаточный:* 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.

«БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ»

(Интерактивная технология «Хоровод»)

Цель: Учить детей рассуждать. Обосновывать свое согласие или несогласие с высказываниями партнера. Соблюдать очередность речевых действий. Поддерживать диалог при составлении коллективного рассказа.

Игровые действия. Внимательно слушать, замечать небылицы и исправлять их.

Игровое правило. Соблюдать очередность игровых и речевых действий.

Ход игры

Педагог объясняет содержание и правила игры.

– Внимательно слушайте, что я скажу. Если заметите небылицу, скажите, что так не бывает, и исправьте ошибку. Действовать надо по очереди. Сначала Аня соглашается или не соглашается со мной, потом Ася.

– Кот Васька стащил сметану. Так бывает? Съел сметану и довольный залаял: «Ав-ав-ав!». Так бывает? Почему? А так бывает? (Ответы Ани).

– Услышав Ваську пес Арапка замыкал: «И я хочу сметаны». Так бывает?

– Кот Васька любит рыбу. Залез на сосну и ловит в дупле окуньков. Окуньки сидят в гнездышке и пищат: «Пи-пи-пи». Папа-окунь учит окуньков летать. Окуньки летают быстро. А кот Васька летает еще быстрее.

– Пес Арапка любит поесть. Он охотится на мышей и крыс. Ляжет пес Арапка около норки и караулит. Мыши живут в печке. Они едят дрова и угольки. Мыши вылезают из печки такие беленькие, такие чистенькие. Пес Арапка ловит мышей на удочку и жарит в холодильнике.

– А теперь Аня с Асей расскажут свой рассказ про Арапку и кота Ваську и о том, что бывает и чего не бывает. Рассказывайте по очереди.

«КАКАЯ, КАКОЙ, КАКОЕ?»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель. Слушать партнера, дополнять его высказывания.

Оборудование: демонстрационный: картинки: яблоко, груша, лиса, белка, ежик; раздаточный: фишки.

Игровое действие. Подобрать к слову как можно больше определений.

Игровое правило. Уже сказанное не повторять.

Ход игры

Педагог: Поиграем со словами. Я назову предмет, а вы его опишите, скажете, какой он.

– Яблоко. (Демонстрируется картинка.) Какое оно? Дети подбирают определения. За каждый ответ получают фишку. Когда иссякает запас определений, воспитатель подсказывает слова, которые не назвали дети. Далее воспитатель демонстрирует картинки, а дети подбирают определения.

- Яблоко... (круглое, румяное, сочное, душистое, спелое, большое, наливное).
- Груша... (сочная, душистая, спелая, ароматная).
- Лиса... (хитрая, пушистая, рыжая, быстрая, проворная, большая, запасливая).
- Ежик... (колючий, запасливый, пугливый, проворный, маленький, ушастый).

Педагог задает наводящие вопросы: Как сказать о ежике, чтобы было понятно, что его тело покрыто иголками? Что он делает съестные припасы, боится лисы, быстро бегают, у него большие ушки?

В конце игры педагог объединяет вместе все фишки, хвалит детей.

«ТЕЛЕВИЗОР»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель: учим устанавливать «обратную связь» при взаимодействии с другими людьми.

Ход игры

Выбирают одного ребенка (ведущий телепередачи); остальные дети делятся на 2 группы и уходят в другое помещение.

Педагог дает ведущему задание показать по ТВ (окно в ширме или стульчик со спинкой) передачу «Новости» («В мире животных», «Самый умный» и т. д.). Пока он готовится, взрослый приглашает 1 группу телезрителей, рассказывает им о событиях, которые будут показаны, телезрители по описанию угадывают, что за передача, и договариваются, как расскажут о ней 2 группе детей. Телезрители передают им информацию об увиденной передаче. Эта группа детей говорит, какую передачу они смотрели. Затем дети меняются ролями.

«УГАДАЙ, ИЗ КАКОЙ Я СКАЗКИ»

(Интерактивная технология «Карусель»)

Цель: учить детей воспринимать сообщения и высказывать в ответ свое мнение. Развивать умение давать обдуманный ответ. Воспитывать сдержанность, умение соблюдать правила игры.

Правила игры: с помощью детской считалочки выбирается ведущий. Его задача – представить себя в роли сказочного персонажа и назвать свои характерные черты (или черту). Остальные дети отгадывают. Ребенок, давший правильный ответ становится ведущим.

Ход игры

Ведущий, например, говорит:

- Я очень маленького роста.
- 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.

«НЕВПОПАД»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель. Развивать у детей умение отвечать на вопросы и задавать их. Формировать умение слушать и слышать собеседника, используя для этого различные игры.

Игровые правила. Нужно заменить ответ на заданный вопрос ответом на другую тему. Если ребёнок отвечает на заданный вопрос, он выходит из игры.

«ВОЛШЕБНЫЙ МЕШОК»

(Интерактивная технология «Хоровод»)

Цель. Развивать у детей умение отвечать на вопросы и задавать их. Формировать умение слушать и слышать собеседника, используя для этого различные игры.

Игровые правила.

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

«НАЙДИТЕ БОЛЬШЕ»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель. Учить детей ориентироваться на высказывания партнера; дополнять мысль партнера новой информацией.

Материал. Раздаточный: фишки.

Игровые действия. Назвать как можно больше предметов, обладающих определенным признаком.

Игровое правило. Сказанное не повторять.

Ход игры

Педагог показывает детям фишки, которые они получают за правильные ответы. Задание: вспомнить, какой предмет – живой, неживой – имеет ручки (ножки).

Когда ответы исчерпаны, взрослый собирает фишки.

Педагог не сравнивает, кто больше наберет фишек, чтобы не обижать детей. Если один из играющих плохо справляется с заданием, педагог задает ему вопросы-подсказки.

«СНЕГОВИКИ»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель. Учить детей умению общаться в процессе совместной работы; обмениваясь материалами, доброжелательно обращаться с просьбой.

Материал. Демонстрационный: «Снеговик» – 2 аппликации одинакового размера, но составленные из разнообразных геометрических форм разного цвета (у одного снеговика глаза синие, у другого – черные; у одного – на голове красное ведро, у другого – оранжевое).

Раздаточный: Два конверта, в которых неравное количество геометрических форм.

Игровые действия. Выложить аппликацию по образцу из имеющихся материалов; если материала не хватает, вежливо обратиться за помощью к соседу.

Игровое правило. Обращаться друг к другу с просьбой по имени, используя волшебное слово «пожалуйста».

Ход игры

Педагог раздает конверты с материалами, предлагает составить аппликации по образцам. В конвертах геометрические формы. Обращается внимание: если каких-то деталей не хватает, они в конверте партнера.

В процессе работы дети должны иметь возможность свободно общаться, комментировать свои действия, обмениваться материалами, не забывая при этом волшебного слова «пожалуйста». Если что-то не получается, воспитатель подсказывает. В конце игры дети проверяют друг друга и по необходимости исправляют ошибки.

«УГАДАЙ НА ОЩУПЬ»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель. Обучать диалогическому общению: ориентироваться в игре на действия партнера, выслушивать его высказывания, соблюдать очередность ходов; обращаться к товарищу доброжелательно, обосновывать согласие или несогласие с его действиями.

Материал. *Раздаточный:* Кузовок. Салфетка. Предметы и игрушки, в названиях которых есть звук «с» (18 предметов); для контроля – предметы, в названиях которых нет ни свистящих, ни шипящих звуков (7 предметов).

Игровые действия. На ощупь угадать предмет, определить, есть ли в его названии звук «с». Вместе с товарищем разделить предметы на те, в названиях которых есть звук «с», и на те, в которых его нет.

Игровое правило. Действовать по очереди. Отвечая на действия партнера согласием или несогласием, обосновывать свой ответ (проверять правильность выполнения задания, выделяя в произношении заданный звук).

Ход игры

Педагог знакомит детей с содержанием и правилами игры. Предлагает первому ребенку отгадать предмет на ощупь и сказать, есть ли в его названии звук «с». Партнеру предлагает высказать свое согласие или несогласие.

Затем дети играют самостоятельно. Важно, чтобы они не только решали интеллектуальную задачу, но самостоятельно регулировали очередность ходов, умели аргументировано выразить свое согласие или несогласие с действиями партнера. Взрослый побуждает их к этому взглядами, жестами, краткими замечаниями.

«ЧЕГО НЕ СТАЛО?»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель: Ориентироваться на партнера. Обращаться к нему с высказываниями-побуждениями, вопросами. Поддерживать короткий диалог.

Материал. *Демонстрационный:* картинки с группами предметов: тапочки, сапоги, ботинки, кони, лоси, гуси, олени (6-7 групп).

Игровые действия: запомнить картинки, назвать, чего не стало.

Игровое правило: соблюдать в игре последовательность игровых и речевых действий: запомнить картинки; закрыть глаза; партнеру спрятать некоторые из картинок; игроку открыть глаза и сказать, чего не стало. Поменяться ролями с партнером.

Ход игры

Педагог предлагает поиграть в игру «Чего не стало?» Раскладывает картинки. Вместе их называют.

– Запомните картинки. Закройте глаза. Чего не стало? (Оленей.) Снова закройте глаза. Чего не стало? (Тапочек). Теперь поиграйте сами. Петя прячет, а Сережа отгадывает. Так по очереди и играйте дальше.

По ходу игры в случае необходимости Педагог подсказывает очередность действий, правильную грамматическую форму слова.

«ДИКТАНТ»

(Интерактивная технология «Работа в парах»)

Цель: ориентироваться на высказывания партнера, уточнить информацию, задавая вопросы, уточнение цвета, формы, величины предмета.

Материал. *Раздаточный:* геометрические формы (из картона, фанеры, пластмассы) разного цвета и размера. Фигурок должно быть по 2-3 штуки каждого вида, в них должны быть отверстия, шнурок, полоски бумаги со схемами из 10-12 позиций из трех чередующихся форм, различающихся по величине и цвету.

Ход игры

Дети садятся с противоположных сторон стола напротив друг друга. Между ними перегородка (ширма).

Сейчас будем играть в диктант. У тебя, Коля, геометрические фигурки разной величины и цвета. А у тебя, Денис, схема. Ты должен смотреть на схему и диктовать по ней Коле, какую фигурку нанизывать на шнурок. Коля, если ты не понял, какого размер или цвета нужно взять фигурку, уточняй, какая она – большая или маленькая, какая по цвету.

После выполнения задания проверяется его правильность.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «У МАЗАЛЯ»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: совершенствовать согласованность движений. Содействовать развитию речи. Способствовать приучению детей к очередности реплик, к внимательному выслушиванию реплик своих партнеров.

Ход игры

Участники сидят на стульях, выбирают деда Мазалья. Все остальные отходят от него и договариваются, что будут показывать. После чего идут и говорят:

– Здравствуй, дедушка Мазаль с длинной белой бородой, с карими глазами, с белыми усами»

– Здравствуйте, детки! Где вы были, что делали?

– Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем.

Все выполняют движения, о которых договаривались. Когда дед отгадает, играющие разбегаются, а он их ловит.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КРАСКИ»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: закреплять знание цвета и оттенков; совершенствовать навыки основных движений. Содействовать развитию речи. Способствовать приучению детей к очередности реплик, к внимательному выслушиванию реплик своих партнеров.

Ход игры

Выбирают хозяина и двух продавцов. Все остальные игроки – краски, которые выбирают себе цвета. Покупатель стучится:

- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если данной краски нет, хозяин говорит: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Выигрывает тот покупатель, который угадал больше красок.

РОЛЕВАЯ ИГРА «МЫ В ЭФИРЕ»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель: Закреплять ролевые умения телеведущих. Формировать положительные взаимоотношения между детьми в процессе игры. Развивать связную диалогическую речь. Воспитывать культуру поведения.

Игровое действие: Открылась новая программа на телевидении. Дети выполняют роли ведущих и артистов.

РОЛЕВАЯ ИГРА «ТЕЛЕВИДЕНИЕ»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель: Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд – коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Формировать представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей. Развивать умение работать в паре, группе, развивать диалогическую речь у детей, обогащать словарный запас. Воспитывать дружеские отношения в группе.

Оборудование: компьютеры, рации, микрофоны, фотоаппараты, символика различных программ, элементы костюмов, грим, косметические наборы, элементы интерьера, декорации, сценарии, фотографии.

Игровое действие: Выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов для новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление студии; работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

РОЛЕВАЯ ИГРА «ИНТЕРВЬЮ С ЛИТЕРАТУРНЫМ ГЕРОЕМ»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель: Учить детей брать интервью у литературного героя после прочтения произведения. Развивать умение вести диалог, отвечать от имени героя. Упражнять в ведении диалога в игре, использовать в речи формы вежливости. Воспитывать уважительное отношение к героям.

Оборудование: Микрофоны, камеры, фотоаппараты

Игровое действие: Составление вопросов для героя, примерные ответы.

РОЛЕВАЯ ИГРА «БЕРЁМ ИНТЕРВЬЮ»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель: Учить детей брать интервью у детей, сотрудников детского сада и родителей. Развивать умение задавать вопросы, ориентироваться в непредвиденной ситуации. Воспитывать уважительное отношение к взрослым, называя их по имени и отчеству.

Оборудование: Блокноты, ручки, кепки, косынки, микрофоны, камеры, фотоаппараты.

Игровое действие: Составляем вопросы для интервью, повторяем правила диалогического общения, творческие командировки на кухню, прачку, в медицинский кабинет, кабинет заведующего, берём интервью у сотрудников.

РОЛЕВАЯ ИГРА «МЫ – ЖУРНАЛИСТЫ»

(Интерактивная технология «Интервью»)

Цель. Развитие связной диалогической речи, коммуникативности и личностного взаимодействия детей друг с другом.

Задачи: расширять и активизировать словарный запас старших дошкольников; закреплять навыки ведения диалога; развивать умения слушать собеседника и общаться в паре, в группе, в коллективе.

Оборудование и атрибутика к игре «Мы – журналисты». Детские компьютеры, детские кинокамеры, детские фотоаппараты, блокноты, карандаши, нагрудные знаки, кепки с символикой, косынки-галстуки, микрофоны .

Алгоритм проведения сюжетно-ролевой игры «Мы – журналисты»

1. **Подготовительная работа:** изготовление атрибутов, предварительная речевая подготовка, чтение произведений, тематические беседы, обогащение словарного запаса, дидактические игры.

2. Творческие задания, командировки.

3. Творческие отчеты.

4. Выпуск детско-родительской газеты «Вести из «Ромашки».

РОЛЕВАЯ ИГРА «ШОФЕРЫ И СТРОИТЕЛИ»

(Интерактивная технология «Работа в малых группах»)

Цель: развивать у детей деловое общение, учить правильно выражать свою просьбу, обращаться к товарищу, внимательно слушать и выполнять просьбу товарища, учить благодарить за помощь.

Материал: крупный строительный материал, грузовые машины соответствующих размеров, рисунки образцы с изображениями построек (ворота, гараж, мост, башня, дом, лесенка и т.д.).

Ход игры

Дети распределяются на шоферов и строителей. У каждого строителя есть свой шофер, вместе они создают одну постройку. Каждый ребенок – строитель получает свой рисунок – образец и не показывает его шоферу. Рассмотрев образец, строитель просит привезти шофера нужные элементы строителя (бруски, кубики, башенки, пластины) и указывает их количество. Получив необходимые предметы, он должен поблагодарить водителя. Если шофер что-то забыл, он может вернуться и переспросить. По окончании работы строитель и шофер совместно проверяют по рисунку правильность постройки.

*Игры-драматизации с использованием интерактивных форм и методов
по развитию диалогической речи*

«КОЛОБОК»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель: формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети, произнося готовый текст, вступали в подлинное общение, действовали эмоционально.

Материал: шапочки или маски колобка, зайки, мишки, лисы, деда, бабы.

Ход игры

Педагог распределяет между детьми роли и раздает им шапочки. Затем педагог рассказывает сказку, а дети ее изображают, вступая в разговор по тексту сказки. Диалог должен быть эмоциональным, передавать взаимоотношения Колобка с разными зверями. Так же не следует стремиться к дословному повторению текста.

*Игры-инсценировки с использованием интерактивных форм и методов
по развитию диалогической речи*

ИГРА-ИНСЦЕНИРОВКА ПО СКАЗКЕ В. СУТЕЕВА «ПОД ГРИБОМ»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель игры: продолжать упражнять детей в драматизации небольших знакомых сказок, передавать в образе характер литературного героя. Учить детей рассказывать сказку по ролям, вступать в диалог, соблюдая последовательность действий сказки.

Предварительная работа: чтение сказки В.Сутеева «Под грибом», обыгрывание эпизодов. Беседа о характерах героев сказки. Показ сказки, используя настольный театр.

Материал, оборудование и атрибуты: Настенное панно или большая иллюстрация, изображающая большой гриб и маленький (2 иллюстрации).

Маски или шапочки: муравья, бабочки, мышки, воробья, зайца, лисы, лягушки.

Ход игры

В зале или группе, на стене изображение маленького гриба. Дети одевают маски персонажей сказки.

Воспитатель читает слова автора сказки В.Сутеева «Под грибом». Дети драматизируют (выполняют действия персонажей сказки) и произносят слова персонажей, стараясь передать характер и настроение каждого героя.

Педагог: Как-то застал Муравья сильный дождь. Куда спрятаться? Увидел Муравей на полянке маленький грибок, добежал до него и спрятался под его шляпкой.

Ребенок-муравей: Бежит, съезжился, смотрит по сторонам, подбегает к грибу, радуется и встает с одной стороны.

Педагог: Сидит под грибом – дождь пережидает. А дождь все сильнее и сильнее идет. Ползет к грибу мокрая бабочка.

Ребенок-бабочка: *(Идет на корточках, изображая бабочку с намокшими крыльями. Подходит к муравью.)* Муравей, Муравей, пусти меня под грибок! Промокла я – лететь не могу! *(говорит жалобным голосом).*

Муравей: Куда же я пушу тебя? Я один тут кое-как уместился. *(оправдывается).*

Бабочка: Ничего! В тесноте, да не в обиде. *(уговаривает муравья).*

Педагог: Пустил Муравей Бабочку под грибок. *(Бабочка заходит и встает рядом с Муравьем)* А дождь все сильнее идет. Бежит мимо Мышка.

Ребенок-мышка: (Бежит маленькими шагами, оглядывается, пригибается под дождем) Пустите меня под грибок! Вода с меня ручьем течет (говорит жалобным голосом, пищит).

Муравей и бабочка: Куда же мы тебя пустим? Тут и места нет.

Мышка: Потеснитесь, немножко! (уговаривает).

Педагог: Потеснились, пустили мышку под грибок. (Мышка заходит под грибок и встает рядом с другими персонажами). А дождь все льет и не перестает... Мимо гриба воробей скачет и плачет:

Ребенок-воробей: (Передвигается прыжками, оглядывается, плачущим голосом) Намокли перышки, устали крылышки! Пустите меня под грибок обсохнуть, отдохнуть, дождь переждать!

Муравей, бабочка и мышка: Тут места нет.

Воробей: Потеснитесь, пожалуйста!

Муравей, бабочка и мышка: Ладно (соглашаются).

Педагог: Подвинулись – нашлось место и воробью. (Педагог меняет изображение гриба на стене на более крупное.)

Педагог: И тут заяц на полянку выскочил, увидел гриб.

Ребенок-заяц: Бежит, оглядывается по сторонам, ищет, куда бы ему спрятаться. Спрячьте, спасите! За мной лиса, гонится! (говорит быстро, отрывисто, хриплым голосом).

Муравей: Жалко зайца, давайте еще, потеснимся (персонажи отходят, пропуская зайца, и прячут его за собой).

Педагог: Только спрятали зайца – лиса прибежала.

Ребенок-лиса: (Бежит, всматривается, нюхает воздух. Говорит ласковым голосом.) Заяц не видели?

Все: Не видели (отвечают, продолжая прятать зайца).

Лиса: (подходит поближе, нюхает) Не тут ли он спрятался?

Все: Где ему тут спрятаться! (лиса уходит разочарованная, недовольная).

Педагог: Махнула лиса хвостом и ушла. К тому времени дождик кончился – солнышко выглянуло. Вышли все из-под гриба, радуются. (Все персонажи, кроме лисы выходят на середину зала, подпрыгивают, кружатся, танцуют). Муравей задумался и говорит: (Муравей чешет в затылке и удивляется)

Муравей: Как же так? Раньше мне и одному под грибом тесно было, а теперь всем пятерым место нашлось?

Ребенок-лягушка: (Скачет большими прыжками и останавливается возле гриба). Ква-ха-ха! Ква-ха-ха! (квакает и смеется).

Педагог: Все посмотрели, это лягушка хохочет.

Лягушка: Эх, вы! Гриб-то...

Педагог: Недосказала и ускакала. (скачет большими прыжками и уходит). Посмотрели все на гриб и тут догадались, почему сначала одному под грибом тесно было, а потом и пятерым место нашлось. А вы, догадались?

Все дети выходят на середину зала и говорят: Гриб-то, вырос!

ИГРА-ИНСЦЕНИРОВКА ПО СКАЗКЕ А.Н.ТОЛСТОГО «ЕЖ»
(Интерактивная технология «Работа в малых группах» (тройках))

Цель. Учить детей пересказывать сказку, сохраняя некоторые авторские обороты. Совершенствовать интонационную выразительность речи.

Задачи: учить целостно и эмоционально воспринимать произведение с природовеческим содержанием; учить составлять простые предложения самостоятельно опираясь на схемы. Формировать связную речь, зрительную память, мышление, координацию движений. Развивать способность к наглядному моделированию.

Материал: кукла «Ласковушка», игрушки (ежик и теленок), графические схемы.

Предварительная работа: чтение рассказов и сказок А. Н. Толстого, рассмотрение иллюстраций к сказкам.

Ход игры

Дети получают от Ласкавушки приглашение в комнату сказок. Дети рассаживаются на стульчиках. Педагог достает из-за ширмы ежика и теленка. Предлагает послушать, какая история с ними приключилась. Рассказывает сказку.

Педагог: Слушайте ее внимательно и постарайтесь запомнить, потому что потом вы будете ее сами пересказывать эту сказку. Чтобы вам было легче пересказывать, я приготовила для вас карточки-подсказки. Я буду рассказывать, а вы внимательно слушайте и смотрите на карточки (*показывает модели сказки и начинает рассказывать сказку*).

«Теленок увидел ежа и говорит:

– Я тебя съем!

Еж не знал, что теленок ежей не ест, испугался, клубком свернулся и фыркнул:

– Попробуй...

Задрав хвост, запрыгал глупый теленок, боднуть норовит, потом растопырил передние ноги и лизнул ежа.

– Ой, ой, ой! – заревел теленок и побежал к корове-матери, жалуется:

– Еж меня за язык укусил.

Корова подняла голову, поглядела задумчиво и опять принялась рвать траву. А еж покатился в темную нору под рябиновый корень и сказал ежихе:

– Я огромного зверя победил, должно быть льва!

И пошла слава про храбрость ежовую за синее море, за темный лес.

– У нас еж – богатырь, – шепотом со страхом говорили звери».

Педагог: Понравилась сказка? Зачем теленок сказал, что хочет съесть ежа? (*хотел поиграть, напугать*). Кто хочет изобразить, как теленок заигрывал с ежиком?

Если у детей не получается, воспитатель встает и разыгрывает диалог теленка с ежиком: обнюхивает, пытается поддеть рогом, грозит съесть, пытается лизнуть, стонет от боли; после показа сценка разыгрывается кем-то из детей.

Педагог: Каким оказался в сказке теленок? (*Игривым, любопытным, глупым*). Что подумал о теленке ежик? (*Я огромного зверя победил, должно быть, льва.*) Какой в этой сказке ежик? (*Смелый, догадливый, хвастливый.*) Как еще можно назвать смелого зверя? Подберите слова, близкие по смыслу слову «смелый». (*Храбрый, отважный, бесстрашный.*) (*Если дети не называют, воспитатель подсказывает начало слова.*)

Педагог: А теперь я предлагаю рассказать сказку по частям. Сказку мы с вами разделим на три части. Один ребенок начинает пересказывать, второй – продолжает, третий – заканчивает сказку.

Педагог вызывает ребенка пересказать сказку, а тот приглашает следующего, желающего, который в свою очередь выбирает третьего рассказчика. Напоминает, чтобы дети вежливо приглашали друг друга. Дети пересказывают, вызывают следующую тройку. Педагог в случае надобности помогает, подсказывая начало фразы, чтобы диалог проходил легко и непринужденно.

ИНСЦЕНИРОВКА СКАЗКИ «ЛИСА И РАК»

(Интерактивная технология «Цепочка»)

Цель. Учить детей рассказывать и разыгрывать сказку; образовывать близкие по смыслу однокоренные слова (хитрый, хитрющий, хитроватый, хитрый-прехитрый), подбирать к ним синонимы (не хитрая, а глупая, глуповатая, простоватая, неумная).

Материал. Игрушки-самоделки: лиса и рак.

Ход игры

Педагог рассказывает детям полукругом возле стола, в середине которого установлены игрушки.

Педагог (действуя игрушками). Лиса встретила рака и говорит ему:

- Давай с тобой перегоняться!
- Ну, что ж, лиса, давай.

Начали перегоняться. Как только лиса побежала, рак уцепился ей за хвост. Добежала лиса до места, а рак не отцепляется. Обернулась лиса посмотреть, далеко ли рак ползет, вильнула хвостом. Рак отцепился и говорит:

- А я тебя давно тут жду.

Что предложила лиса раку? (Ответы.) Как об этом сказать по-другому? (Бежать наперегонки, кто раньше добежит, кто скорее.) Каким в сказке оказался рак? Как об этом сказать по-другому? Какой в этой сказке представлена лиса? Не хитрая, а ... (ответы).

Далее педагог предлагает двоим детям разыграть прочитанную сказку, но предварительно договорится, кто исполняет роль лисы, кто рака. Педагог читает авторский текст, а дети говорят от лица персонажей и изображают их действия.

По окончании игрушки остаются в пользовании детей, чтобы они смогли самостоятельно разыграть сказку.

Непосредственно образовательная деятельность с использованием интерактивных форм и методов по развитию диалогической речи

Тема: «Берем интервью у повара»

Цель: Развитие диалогической речи.

Задачи: Активизация словаря по теме «Профессия повар». Совершенствование умения строить диалог с использованием опорных карт-схем. Развитие способности к сотрудничеству, умения выдерживать паузы во время разговора, слушать и слышать других.

Оборудование: детские кинокамеры, фотоаппараты диктофон микрофоны косынки кепки с символикой карточки-символы блокноты с кармашками для карточек

Предварительная работа: (проводится воспитателем в группе) тематические беседы, сюжетно-ролевые, дидактические игры, направленные на накопление и активизацию словаря по теме.

Ход:

Интерактивная игра «Большие пальцы вверх, шепчем все вместе»

Правила проведения игры:

Педагог задает детям несколько вопросов. Каждый, кто знает ответ, должен поднять руку, сложить пальцы в кулак, а большой палец поднять вверх. Когда все получают достаточно времени для размышлений, и педагог увидит много поднятых вверх пальцев, он начинает считать: "Раз, два, три..." На счет "три" дети все вместе должны будут прошептать педагогу ответ.

- Чем режут хлеб?
- Чем наливают суп из кастрюли в тарелку?
- На чем готовят еду?
- Из чего готовят еду?
- У какого предмета есть дно, крышка и ручки?

Педагог: Мы назвали много слов: нож, черпак, плита, продукты. Как вы думаете, человеку какой профессии нужны эти предметы? (*ответы детей*)

Педагог: Сегодня мы с вами отправимся в командировку на кухню и возьмем интервью у повара. О чем корреспондент может спросить у повара?

Педагог предлагает для запоминания последовательности и содержания вопросов зрительную опору в виде карточек с изображением символа вопроса.

- Чем будет заниматься фотограф?
- Как он обратится к повару с предложением сделать фотографию?
- Что может сказать фотограф после окончания своей работы?

Эмоциональная разминка.

Педагог предлагает детям сделать злое, затем грустное, затем веселое выражение лица. По ходу дела уточнения, комментирует положение губ, бровей и т. д.

Педагог: Как выдумаете, обрадуются ли повара, если мы придем к ним с такими выражениями на лицах?

«Творческая командировка на кухню» – ролевая игра

(См. схему ведения диалога в форме интервью см. Приложение 12)

Сюрпризный момент:

Педагог: Ребята, пока мы с вами вели беседу на кухне, нам пришло письмо от взрослых журналистов.

Педагог достает из письма значки (эмблемы) и награждает каждого журналиста, отмечая успешность выполнения им задания.

Тема: «Мы – журналисты»

Цель: закрепить знания детей о творческой профессии журналиста.

Задачи: Сформировать организаторские способности, умения, навыки и действия по определенным игровым правилам. Побуждать детей творчески использовать в играх знания о жизни журналистов.

Развивать умение строить связные высказывания, использовать различные средства связи частей предложения. Развивать мышление, внимание. Развивать навыки активного контроля и самоконтроля.

Воспитывать умение работать в подгруппе, координируя свои действия с действиями партнёров.

Предварительная работа: Рассмотрение иллюстраций («Мы журналисты», «Берём

интервью») и составление рассказов по ним. Экскурсия в типографию. Выставка книг и журналов. Беседа о профессии «Журналист». Просмотр видеофрагментов по ТВ.

Методические приёмы: Моделирование, объяснения, беседа, вопросы, рассматривание, игровое упражнение, дидактические игры, образец ведения интервью.

Материалы для занятия.

- Картинки для игры «Разрезные картинки».
- План-карта для игры «Что изменилось?»
- Картинки (22 шт.) для игры «Знаете ли вы предметы, которые необходимы юному журналисту в работе?»
- Фишки красного, синего, жёлтого, зелёного цветов.
- Опорные схемы-картинки для ведения интервью.
- Эмблемы, блокноты и ручки для награждения.

Ход

1. Введение в тему занятия

Педагог: Наше занятие будет не совсем обычным. О чём оно будет? Это вы сможете определить с помощью разрезных картинок.

Проводится игра «Разрезные картинки». Выбираются картинки с изображением средств массовой информации журналистов, орудий труда. Каждая из них разделена на 4 фрагмента и имеет рубашку своего цвета, отличного от цвета рубашек других. Фрагменты картинок разложены на одном столе рубашками вверх. (Педагог предлагает детям подойти к столу и взять по одному фрагменту картинки). Затем дети идут к столам, на которых лежат метки такого же цвета, как рубашки у картинок. Таким образом, дети разделяются на подгруппы по 4 человека, в составе которых будут работать в течение всего занятия. На столах они составляют картинку из фрагментов, после чего делают вывод о теме занятия.

2. Дорога в типографию.

Игра на развитие памяти и внимания «Что изменилось?»

Педагог: Ребята, подойдите к магнитной доске. Итак, разговор сегодня пойдёт о журналистах. Чтобы познакомиться с этой профессией лучше, мы отправимся в типографию.

Для этого у нас есть карта. Посмотрите на неё внимательно. Мы выходим из детского сада, который на карте обозначен красным прямоугольником. Возле детского сада много высоких городских домов – они обозначены синим прямоугольником. Проходим автобусную остановку. (Она обозначена синим треугольником.) На углу, рядом с остановкой стоит магазин. (Он обозначен зелёным кружком.) Затем идём мимо банка (жёлтый круг), за ним попадаем, наконец, в типографию.

План-карта предлагается детям или в уже готовом виде (магнитной доске), или выкладывается у них на глазах. После подробного её рассматривания педагог предлагает детям ненадолго закрыть глаза и убирает одну из геометрических фигур. Затем задаёт вопрос: «Что изменилось на нашей карте?» Фигуры можно не только убирать, но и заменять другими, менять их местами.

3. Беседа о работе типографии

Педагог: Мы добрались до типографии. Итак, сегодня я предлагаю вам побывать в роли юных журналистов. Я буду главным редактором вашей редколлегии. Прежде чем принять участие в работе типографии, скажите: какими качествами должен обладать человек данной профессии? (умный, воспитанный, вежливый, сообразительный, соблюдать речевой этикет, должен уметь задавать остроумные, чёткие содержательные вопросы, обладать чувством юмора и т.д.)

Какую пользу приносит его труд людям? (огромную пользу, так как с помощью журналистов мы можем узнавать все новости мира).

Что необходимо делать, чтобы стать журналистом? (заниматься хорошо, на занятии уметь слушать, читать много книг и т.д.)

Теперь мы знаем, какими должны быть журналисты. В работе журналистами или юнкорами вы покажете свои знания и умения. Вот вам первое задание. Оно называется «*Не ошибись*». Я буду называть слова, а вы услышав слово, относящееся к журналистике, должны хлопнуть в ладоши.

Слова: торт, видеокамера, интервью, шприц, компьютер, фотоаппарат, бинт, кисть, микрофон, магнитофон, телевизор, диктор, фоторепортёр, звукооператор, рисует, тушит, поёт.

4. Выполнение задания

Педагог предлагает детям сесть за столы.

Задание: «Знаете ли вы предметы, которые необходимы юному журналисту в работе?» Выберите те картинки, на которых изображены орудия труда журналиста.

У каждой команды картинки, дети советуются и дают ответ, картинки прикрепляют на мольберты.

1 группа	2 группа
Микрофон, веник	Видеокамера, каска
Ручка, ведро	Магнитофон, сверло
Блокнот, топор	Сотовый телефон, спички
Лопата, утюг	Часы, ноты
Компьютер, малярная кисть	Фотоаппарат, огнетушитель

За каждый правильный ответ команды получают фишку. Молодцы! Знаете предметы, которые нужны юнкору в работе.

5 Физкультминутка «Девочки и мальчики».

При подобной организации занятия физкультминутка может и не потребоваться.

6. Игра «Берём интервью у литературного героя»

(При проведении этой игры дети пользуются опорными схемами ведения интервью)

Каждая группа должна обсудить у какого литературного героя будут брать интервью, распределить роли между собой (звукооператор, журналист, литературный герой, фотокорреспондент) Продумайте ситуацию.

– Как, где и при каких обстоятельствах вы встретились с этим литературным персонажем?

– Какова цель вашего интервью?

– Какие вопросы вы зададите вашему герою?

– Как начнёте интервью?

– Как закончите?

Интервью детей оцениваются фишками. А что тебе понравилось? (воспитатель подчёркивает, что лучшие, самые интересные интервью получились у тех команд, где дети сумели договориться, согласовать свои действия).

7. Заключение. Выход из занятия

Оценку результатов занятия педагог предлагает сделать детям. Для этого он просит их выбрать фишки красного цвета, если занятие детям понравилось и было интересно; фишки жёлтого цвета, если что-то в занятии не понравилось; и фишки синего цвета, если занятие не понравилось вовсе. Конечно, с теми детьми, которые выбрали жёлтые и синие фишки, нужно

побеседовать более подробно.

Затем педагог предлагает детям оценить собственную работу на занятиях с помощью тех же фишек это помогает детям выработать навыки контроля за своей работой. При неправильной самооценке логопед просит других детей высказать своё мнение о работе друга, его взаимоотношениях с другими детьми.

Педагог: Ребята, все ответы отмечались фишками. Сейчас подсчитаем фишки, и у нас определится команда-победитель.

Воспитатель, оценивая работу детей на занятии, обращает внимание на то, что успеха добилась та команда, участники которой действовали особенно дружно.

– Молодцы! Вы настоящие журналисты.

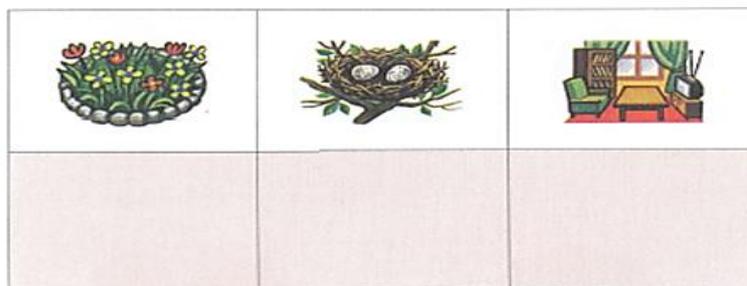
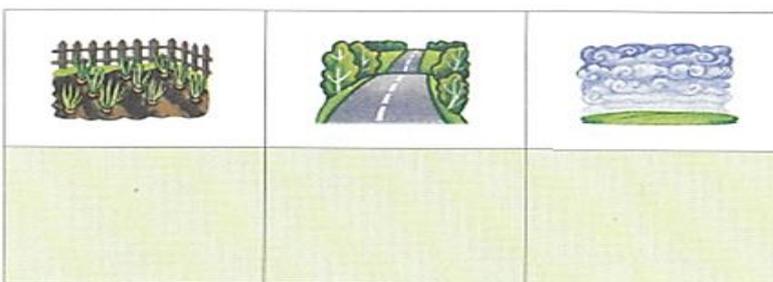
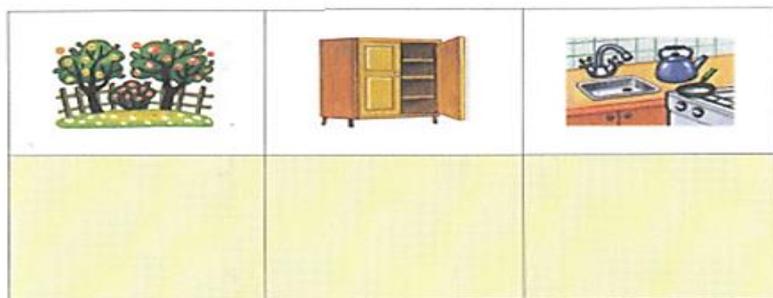
Детям вручают эмблемы, блокноты и ручки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Типовая образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» <http://mondnr.ru/?cat=76>
2. Государственный стандарт дошкольного образования на 2015-2017 гг. – URL: <http://mondnr.ru/programmy-do/send/4-prikazy/900-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya-na-2015-2017-gg>
3. Арушанова А.Г. Речь и речевое общение детей: Книга для воспитателей детского сада. – М.: Мозаика – Синтез, 2000. – 272 с.
4. Богуш А.М., Гавриш Н.В. Розвиток мовлення дітей старшого дошкільного віку. – Київ «Генеза», 2013. – 160с.
5. Богуш А.М., Гавриш Н.В., Саприкіна О.В. Теорія і методика розвитку мовлення дітей раннього віку. – К.: «Слово», 2009. – 408с.
6. Ушакова О.С. Развитие речи дошкольников. – М.:Изд-во Института Психотерапии, 2001. – 240с.
7. Дошкольная лингво-дидактика / А.М. Богуш, Н.В. Гавриш – Киев «Высшая школа» , 2007
8. Алексеева М.М. Речевое развитие дошкольников / М.М. Алексеева, В.И. Яшина. – М.: Академия, 1998.
9. Арушанова А.Г. Речь и речевое общение детей: развитие диалогического общения: метод. пособие. / А.Г.Арушанова. – М.: Мозаика-синтез, 2005.
10. Ушакова О.С. Программа развития речи детей дошкольного возраста в детском саду / О.С. Ушакова. – М.: ТЦ сфера, 2004.
11. Шипицына Л.М. Азбука общения: развитие личности ребенка, навыков общения со взрослыми и сверстниками /Л.М.Шипицына, О.В.Защиринская, А.П.Воронова, Т.А.Нилова. – СПб.: Детство-пресс, 2008.
12. Нищева Н. В. Разноцветные сказки. – СПб., «Детство-пресс», 1999.
13. Нищева Н. В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с ОНР. – СПб., «Детство-пресс», 2001.
14. Методические указания по использованию игр и игровых приёмов в работе с детьми дошкольного возраста, страдающими общим недоразвитием речи (Составители: Т.А. Логвинова, Т.А. Гуничева).г. Славянск СГПИ,1990 г. -стр. 40-41.
15. Агранович З.Е. Логопедическая работа по преодолению нарушений слоговой структуры слов у детей.СПб: ДЕТСТВО – ПРЕСС,2001.-20-21стр.

ПРИЛОЖЕНИЯ

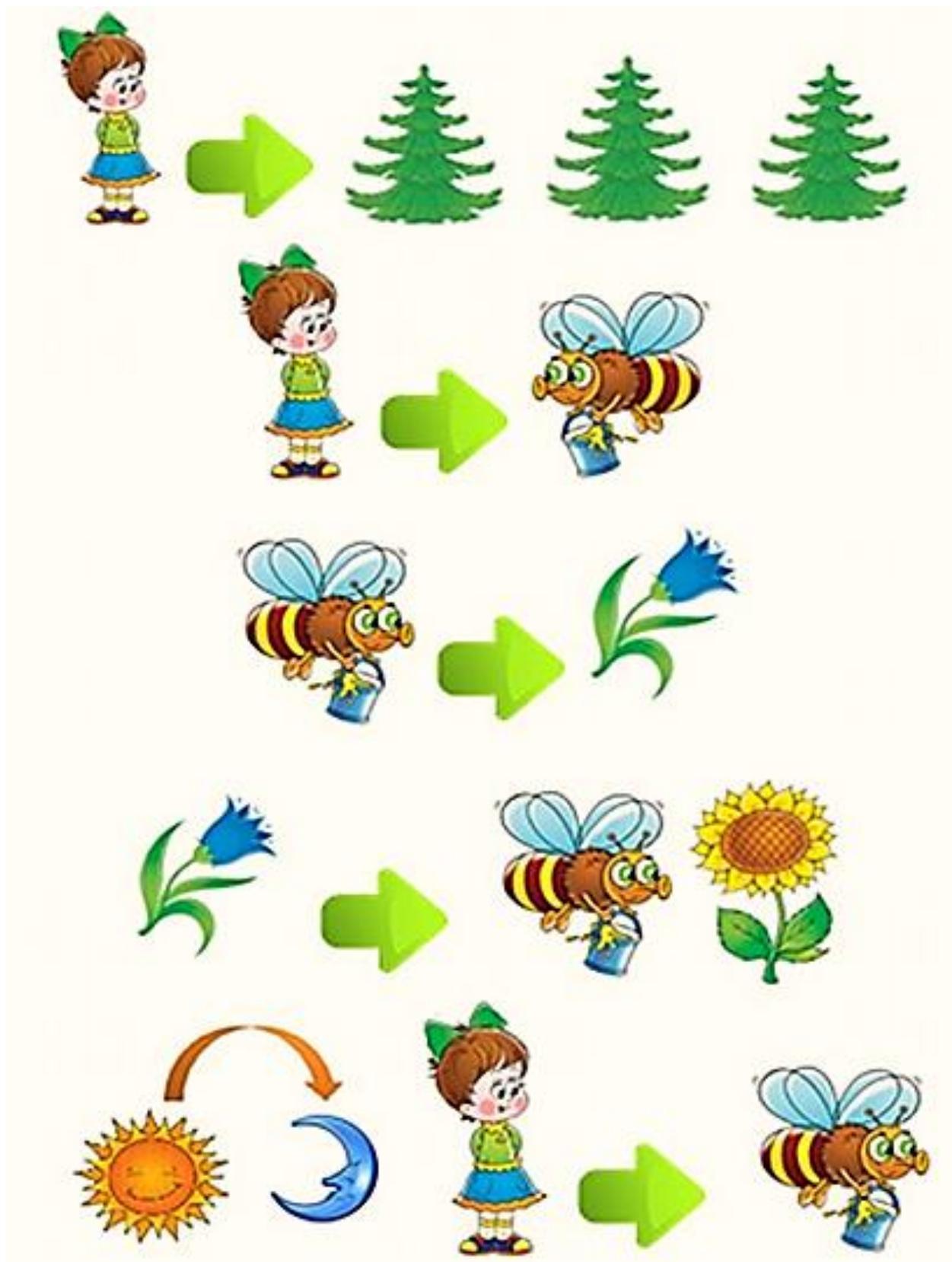
Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4



Приложение 5



Приложение 6



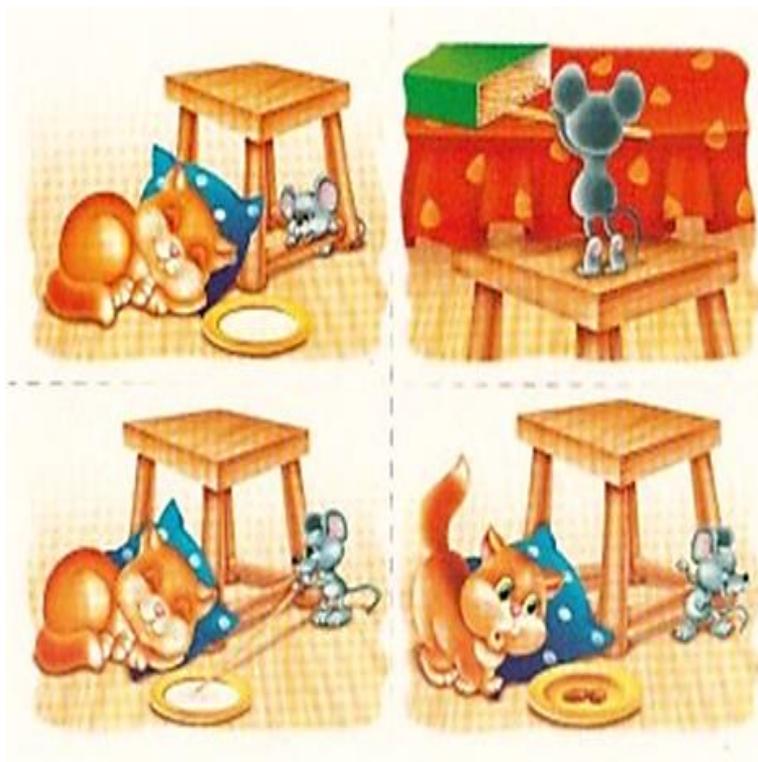
Приложение 7



Приложение 8



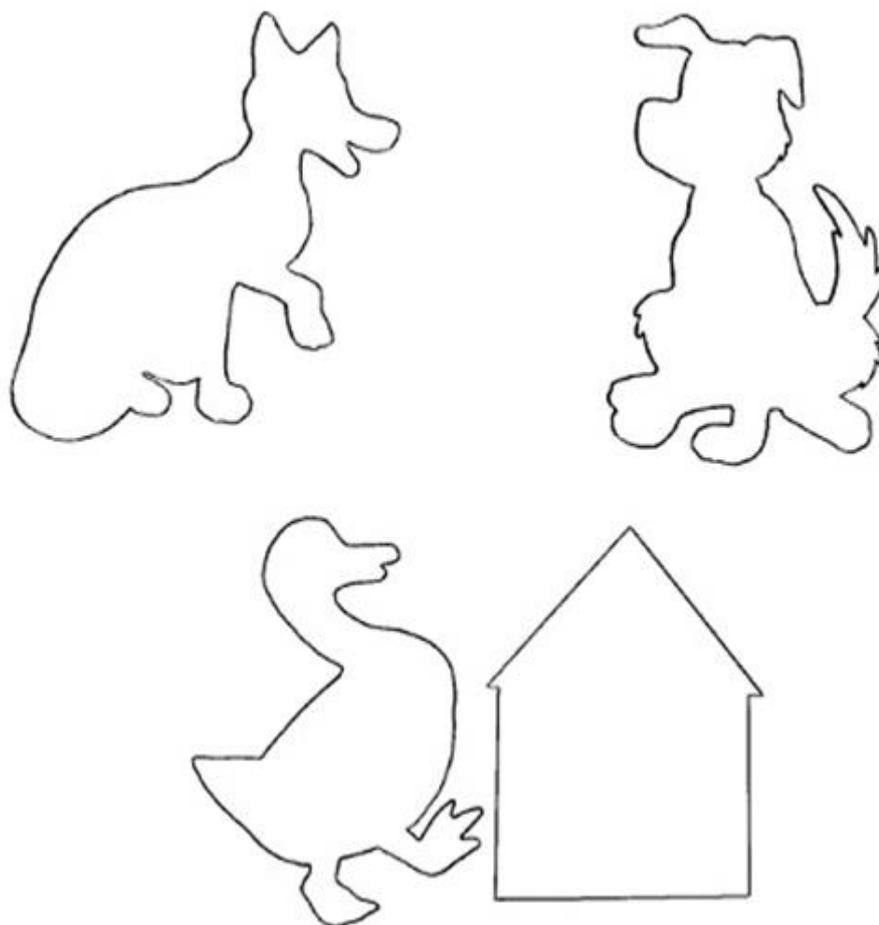
Приложение 9



Приложение 10



Приложение 11



Приложение 12

Схема-подсказка для ведения диалога в форме интервью

№	Картинка-символ	Тема речевого высказывания	Варианты речевых обращений
1		Вход в диалог Приветствие	Здравствуйте! Добрый день (утро, вечер)! Мы рады встрече с вами!
2		Цель	- Разрешите задать Вам несколько вопросов? - Мы хотим побеседовать с Вами о - Расскажите нам, пожалуйста, о
3		Рассказ о работе (профессии)	- Чем Вы занимаетесь? - Что Вы делаете? - Что Вы можете рассказать о своей профессии?
4		Обучение данной профессии	- Где учились ...? - Кто Вас научил? - Долго ли Вы учились?
5		Рабочие инструменты	- Какие инструменты Вам нужны? - Чем Вы работаете? - Расскажите о своих помощниках в работе?
6		Отношение к профессии	- Любите ли вы свою профессию? - За что Вы любите свою профессию?
7		Фото на память	- Разрешите с Вами сфотографироваться на память?
8.		Выход из диалога. Выражение благодарности. прощание	- Вы очень интересно рассказали о ... - Спасибо вам за рассказ. - Нам понравилось...

Методическое пособие

**Развитие
коммуникативно-речевой компетентности
детей дошкольного возраста
средствами интерактивных форм,
методов и приемов**

5-7 лет

Технический редактор Шевченко И.В.