Муниципальное казенное

дошкольное образовательное

 учреждение -детский сад

комбинированного вида №3
 Барабинского района

Методическое объединение средних групп

«Речевое развитие дошкольников через интеграцию образовательных областей с учетом ФГОС ДО»

Мастер-класс для воспитателей

«Игры на развитие диалогической речи дошкольников»

 Подготовила:

 Галинова Нина Ивановна

 ВКК 2020г

 Мастер-класс для воспитателей «Игры по развитию диалогической речи»

Цель: актуализировать знания педагогов о формах общения, предложить практический материал для **развитие диалогической речи**.

**Диалог** – является формой непосредственного общения людей. Участвовать в **диалоге** иногда бывает труднее, чем строить монологическое высказывание. Обдумывание своих реплик, вопросов происходит одновременно с **восприятием чужой речи**. В процессе общения наиболее часто встречаются фатический, информационный, дискуссионный и исповедальный типы **диалогов**.

Фатический **диалог** - это обмен речевыми высказываниями единственно для поддержания **диалога**, разговора.

Информационный **диалог** - это обмен информацией самого различного свойства.

Дискуссионный тип **диалога** возникает при столкновении различных точек зрения. Дискуссионный **диалог** сопутствует общению во всех сферах жизнедеятельности, так как взаимодействие в каждой из них обычно требует согласования индивидуальных усилий партнеров, что, как правило, происходит в процессе дискуссии.

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

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

Основная цель работы по **развитию диалогической речи** у детей дошкольного возраста состоит в том, чтобы научить их пользоваться **диалогом как формой общения**. Задача взрослого — помочь малышу усвоить это как можно быстрее. В решении этой задачи лучший помощник – игра. **Игры** можно включать не только в занятия и в совместную деятельность **воспитателя с детьми**, но и в самостоятельную деятельность детей. Такие **игры** создают благоприятный эмоциональный климат. Трудности, встречающиеся в игре, преодолеваются детьми охотнее и с удовольствием.

А сейчас, уважаемые педагоги, я предлагаю Вам поиграть вместе с детьми. В группу заходят дети, которым предлагается выбрать себе партнёра по играм.

*(выбор основывается по визуальной симпатии)*

Отвечай быстро

Цель. Закрепить умение детей внимательно слушать собеседника.

Ход игры

**Воспитатель**, держа мяч, становится в круг вместе с детьми и объясняет правила **игры**:

— Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, затем он сам называет любой цвет и бросает мяч следующему игроку.

— Зеленый, — говорит **воспитатель** и бросает мяч одному

из детей.

— Лист, — отвечает ребенок и, говоря *«голубой»*, бросает мяч следующему.

Зелёный – лист, огурец, крокодил

Голубой – мяч, вагон, цвет, глаз, камень

Жёлтый –лимон, карандаш, осенний лист, цветок, подсолнух

Оранжевый – апельсин, мандарин, костюм, цвет, цветок

Розовый – закат, цветок, цвет лица.

Сереневая – кофта

Красная - роза

Чёрный – кот

Серая – ворона, шуба

Белый – карандаш, воротник, лист бумаги

Синяя – футболка, куртка

Коричневая – вода, ручка,дверь

Ошибка

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

Ход игры

**Воспитатель**: «Я буду сообщать вам о чем-то. Если вы заметите ошибку в моих рассуждениях, исправьте ее и объясните, почему вы так считаете. А если вы согласны с моим утверждением,то скажите так: *«Да, вы правы, И. О.»* или *«Я согласен с вами, И. О.»*.

Примеры суждений:

• Карлсон жил в маленьком домике у леса.

• Пятница идет после среды.

• Буратино — один из жителей цветочного городка.

• Мыть руки вредно для здоровья.

• Если слушаться взрослых, то ничего интересного не будет.

• Если на деревьях есть листья, то это лето.

• После зимы идёт весна

• Всего 3 времени года

• Футбол зимний вид спорта

• После вечера наступает ночь

• Колобок герой сказки теремок

• Красная шапочка – дружила с волком

• Зубы чистят ночью

• Весной возвращаются перелётные птицы

• Лук и морковка вредные овощи

• Чтобы быть здоровым надо закаляться

• Заяц – домашнее животное

• Спички – детям не игрушка

**Игры** с готовыми текстами – **диалогами**

Почта

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры.

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

• Динь-динь-динь.

• Кто там?

• Почта.

• Откуда?

• Из Коми *(Называется любой город, республика)*

• И что там делают?

• Поют *(называется любое действие)*

Все играющие должны изобразить названные действия.

Краски

Цель: Учить детей задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры.

Участники **игры** выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет, и называет его хозяину. Цветовую фишку держит в руках, но так что бы покупатель, ни видел.Затем приходит покупатель:

- Тук-тук!

- Кто там? - Покупатель.

- Зачем пришел? — За краской.

- За какой? - За голубой.

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

**Игры**, в которых дети конструируют **диалоги**.

Вопрос с подсказкой

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

Ход игры

**Воспитатель** знакомит детей с символами, после чего предлагает задавать вопросы по симврлам. Из чудесного мешочка вынимается игрушка, педагог поочередно показывает слайды с разными символами, а дети задают соответствующие вопросы. За каждый правильно сформулированный вопрос дается фишка. Почти по каждому символу могут быть заданы разные вопросы.

Предлагаються следующие символы:

• Знак вопроса – *«Что это?»*

• Цвет – *«Какого цвета?»*

• Геометрические формы – *«Какой формы?»*

• Цифры – *«Количество деталей?»*

• Изображение предметов разного размера – *«Какие части у предмета?»*

• Схематическое изображение человечков в разных позах — *«Что делают?»*;

• Изображение человечков по отношению к предмету *(за, под, на)* — *«Где?»*;

• Изображение руки человека — *«Для чего?»*;

• Изображение удивленного человека - *«Откуда?»*, *«Кто подарил?»*

• Изображение улыбки, смайлика, восклицательного знака – *«Тебе нравится этот предмет? Почему?»*