

РАЗ СЛОВЕЧКО, ДВА СЛОВЕЧКО

Дошкольный возраст, как известно, — период интенсивного развития ребёнка, а своевременное овладение правильной речью, в том числе активное пользование ею, является одним из основных условий нормального психофизического развития ребёнка, формирования полноценной личности, подготовки детей к обучению в школе. Развитие и формирование речи ребёнка являются неотъемлемой частью умственного развития в целом. Умственное развитие предполагает развитие любознательности и умственных способностей, которое происходит через познание окружающего мира. А речь, как способ выражения отношения ребёнка к окружающему миру, является инструментом в его познании. Каждый человек обладает определённым уровнем интеллекта. И этот уровень интеллекта определяется, в частности, и тем, каким образом он может донести свои мысли до собеседника. Я считаю, что в наш век прогрессивных технологий каждый гражданин нашей страны должен владеть грамотной речью. Сегодня вопрос развития речи дошкольников стоит особенно остро. Вероятно, это связано с тем, что дети, да и взрослые тоже, стали больше общаться с компьютером и другими средствами технического прогресса, чем друг с другом.

Психологи утверждают: дошкольный возраст — сензитивный период, а значит, он наиболее благоприятен для развития речи, формирования культуры речевого общения. Практика показывает: это очень трудоёмкая и ответственная работа, требующая определённой системы и терпения со стороны взрослого, подбора наиболее действенных средств и методов обучения. Чтобы ребёнок своевременно и качественно овладевал устной речью, необходимо, чтобы он пользовался ею как можно чаще, вступая в контакт со сверстниками и взрослыми, т.е. обладал определённой речевой активностью. При нормальном становлении речи этот процесс протекает незаметно, сам собой,

а педагогически правильная организация жизни и общения детей позволяет ускорить формирование речевой активности.

Активизация речевой деятельности в целом невозможна без активизации её основных компонентов, поэтому большое внимание следует уделять словесным играм, цель которых — обогащение словарного запаса, формирование грамматической правильности речи, интонационной выразительности и, главное, развитие умения использовать уже имеющиеся средства в речевой деятельности. Ценность таких игр в том, что дети не только получают и анализируют языковую информацию, но и оперируют ею, что стимулирует их собственную речевую активность.

Кто быстрее?

Педагог произносит какое-либо слово (существительные, конкретные и абстрактные, глаголы, прилагательные, наречия), в ответ дети называют слово, которое первым пришло им в голову. Например, бабочка — красивая, дерево — сухое, стоит — столб, петля — петлю, сердитый — папа, высоко — лететь и т.п. Фишку получает ребёнок, который быстрее произнесёт слово. В конце игры подсчитывается количество фишек у каждого ребёнка и определяется победитель.

Пара к паре

Детям предлагается закончить начатое предложение, одним словом по аналогии. Например, «огурец — овощ, а ромашка... (цветок); помидор — огород, а яблоко... (сад); телефон — ухо, а телевизор... (глаз)».

Домашние животные

Из предложенных слов дети выбирают название домашнего животного и как можно быстрее его произносят. Аналогичные игры можно проводить по темам «Транспорт» (только воздушный), «Овощи» (только красные), «Фрукты» (только круглые) и др.

Подбор прилагательных

Педагог показывает картинку, игрушку или называет слово, а дети указывают как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Например: стол — деревянный, кухонный, столовый, старый, новый, удобный и т.п. Выигрывает тот, кто назовёт больше признаков, чем другие.

Любопытный

Дети образуют круг. Водящий («любопытный») называет букву, с которой должны начинаться ответы. Затем обращается к какому-ли-

бо игроку и задаёт короткие вопросы типа: «Кто?», «Что делает?», «Какой?», «Когда?», «Зачем?» и т.п. Задача играющих — отвечать как можно скорее. Например, объявлен звук «Р». Возможные ответы: рак, рисует, розовый, ранним утром. Если ребёнок затрудняется с ответом, «любопытный» обращается к другому участнику. За быстрый ответ игрок награждается фишкой.

Скажи наоборот

Взрослый или ребёнок называет слово и бросает мяч одному из детей. Тот вспоминает слово, противоположное по значению, и бросает мяч обратно. Например: одеть (раздеть), дать (взять), поднять (опустить) и т.п. Аналогично проводятся игры на подбор синонимов («Слова-приятели», «На что похоже?» и т.п.).

Закончи предложение

По кругу передаётся флажок, и тот, у кого он в руках, должен закончить предложение ведущего. Например: «Я надела теплую шубу, чтобы... Мы зажгли свет, чтобы... Мы полили цветы, чтобы...» и т.д.

Кто скажет больше?

Детям предлагается составить длинное предложение сначала из четырёх, потом из пяти и более слов. Выигрывает тот, у кого в предложении окажется больше всего слов.

Телефонный разговор

Ребёнок или педагог говорит что-то по телефону (шёпотом) одному из детей (используются только простые предложения), например: «Даня, принеси твою машину» или «Сегодня плохая погода». Тот, кому «звонили» по телефону, громко повторяет то, что ему сказали, например: «Ваня сказал мне, чтобы я принёс мою машину» или: «Оля сказала, что сегодня плохая погода».

Импровизация

Педагог предлагает детям составить рассказ, добавляя начатый им текст, например: «Однажды летом была хорошая... и мы с семьёй поехали на... Там мы... Приехали домой...». Детям разрешается выкрикивать слова, поощряется несколько вариантов у одного ребёнка. Самые активные награждаются звёздочками.

Сочиним историю, или Сказка по кругу

Ведущий начинает рассказывать историю: «Жили-были...», следующий ребёнок продолжает и так далее по кругу.

Шкатулка сказок

В цветную коробку складывают различные предметы. Ребёнок вытаскивает один из них и начинает сочинять сказку или историю о нём. Произнеся первое предложение, передаёт предмет следующему, который придумывает второе предложение, и т.д. Сказка становится результатом коллективного творчества детей; при этом актуализируется лексика, развивается связная речь.

Новая история

Педагог объявляет детям, что они все вместе будут сочинять историю. Он составляет несколько предложений, первый ребёнок продолжает, и так по очереди. Например: «Однажды утром встретились ёжик и белка. Они решили найти самое лучшее грибное место в лесу. Гуляли-гуляли они по лесу и увидели под ёлкой большой гриб. Обрадовались белка и ёжик. Подбежали к ёлке. Смотрят — а это не гриб, а маленький гномик».

Закончи предложение

(употребление сложноподчинённых предложений)

- Мама положила хлеб... куда? (в хлебницу)
- Брат насыпал сахар... куда? (в сахарницу)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (в салатницу)
- Папа принёс конфеты и положил их... куда? (в конфетницу)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела)
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно)
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано)
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода)
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты)
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (спастись от собаки)

Режим дня

8–10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня. Предложить рассмотреть, а затем расположить в определённой последовательности и объяснить.

Кому угощение?

(употребление трудных форм существительных)

Воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится их перепутать. Просит помочь. Предлагаются картинки с изображением медведя, гусей, кур, лебедей, лошади, волка, лисы, рыси, обе-

А.П. Коржова. Раз словечко, два словечко

зьяны, кенгуру, жирафа, слона. Кому мёд? Кому зерно? Кому мясо?
Кому фрукты?

Назови три слова

(активизация словаря)

Дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

Что можно купить? (платье, костюм, брюки) Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

Кто кем хочет стать?

(употребление трудных форм глагола)

Детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

Зоопарк

(развитие связной речи)

Дети садятся в круг, получая по картинке, но не показывают их друг другу. Каждый должен описать своё животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.
2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

Сравни предметы

(на развитие наблюдательности, уточнение словаря за счёт названий деталей и частей предметов, их качеств)

В игре можно использовать как вещи и игрушки, одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, так и парные предметные картинки. Например, два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

Взрослый сообщает, что в детский сад прислали посылку. Что же это? Достает вещи. «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рас-

сказывать об одной вещи, а кто-то из вас — о другой. Рассказывать будем по очереди».

Например:

Взрослый: «У меня нарядный фартук».

Ребёнок: «У меня рабочий фартук».

Взрослый: «Он белого цвета в красный горошек».

Ребёнок: «А мой — тёмно-синего цвета».

Взрослый: «Мой украшен кружевными оборками».

Ребёнок: «А мой — красной лентой».

Взрослый: «У этого фартука по бокам два кармана».

Ребёнок: «А у этого — один большой на груди».

Взрослый: «На этих карманах — узор из цветов».

Ребёнок: «А на этом нарисованы инструменты».

Взрослый: «В этом фартуке накрывают на стол».

Ребёнок: «А этот надевают для работы в мастерской».

Кто кем был или что чем было

(активизация словаря и расширение знаний об окружающем мире)

Кем или чем раньше были: цыплёнок (яйцом), лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т.д.

Назови как можно больше предметов

(активизация словаря, развитие внимания)

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперёд. Выигрывает тот, кто правильно и чётко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

Подбери рифму

(развивает фонематический слух)

Воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них и такие, которые звучат похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

*По дороге шёл жучок,
Песню пел в траве... (сверчок).*

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

Назови части предмета

(обогащение словаря, развитие умения соотносить предмет и его части)

Воспитатель показывает картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы и т.д.

I вариант: дети по очереди называют части предметов.

II вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

Игра с подозрной трубой

(упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, изображённые на картине, и давать им соответствующие названия)

Материалы: рассматриваемая картина, альбомный лист бумаги, свёрнутый для имитации подозрной трубы.

Ход игры: каждый ребёнок по очереди рассматривает картину в «подозрную трубу» и называет только один объект. Например: мама-собака, щенок с рыжими пятнами, щенок с чёрными пятнами, щенок с коричневыми пятнами, косточка, миска с молоком, будка, дом, ёлка, верёвка, трава...

Внимание! Не забудьте назвать с детьми небо и землю.

Кто в кружочке живёт?

(учить детей производить замену выделенных объектов схемами)

Материалы: картина, чистый лист бумаги (50 – 30 см), фломастер одного цвета (например, синий).

Ход игры: каждый ребёнок должен назвать, кто из персонажей или объектов картины «живёт» в указанном педагогом кружочке, и схематично нарисовать названное существо или предмет.

Игровое правило: в кружке должен находиться только один объект.

Ищу родственников

(учить детей классифицировать объекты на картине и активизировать словарь обобщающими понятиями)

Игровое действие: нахождение однородных объектов по заданному классификационному принципу:

1. Природный мир — рукотворный мир.
2. Живая — неживая природа.

3. Целое — частное.
4. По месту нахождения.
5. По выполняемой функции.

Например:

1. Собака, щенки, трава, земля, небо, деревья, молоко — природный мир.

Будка, миска, дом, верёвка — рукотворный мир.

2. Собака, щенки, трава — живая природа.

Небо, земля — неживая природа.

3. Крыша, труба, окна, стены — дом.

Голова, туловище, ноги, хвост — собака.

4. Берёза, ель, кусты, трава — опушка леса.

Собака, щенята, будка, пища — лужайка перед домом.

5. Дом, будка — здание, сооружение.

Миски глубокая и мелкая — посуда.

Ищу друзей/недрузгов

(установление эмоционально-духовных связей и взаимодействий между изображёнными объектами на уровне «хорошо — плохо»; развитие связной речи; упражнение в использовании предложений со сложноподчинительной связью)

Игровое действие: поиск «друзей/недрузгов» применительно к конкретному объекту.

Необходимо следить за тем, чтобы дети не повторяли ответы других, отвечали развёрнуто и доказательно.

Примеры:

1. Собака — дом.

Собака с удовольствием сторожит дом, потому что хозяева дома кормят её, заботятся о ней: приносят вовремя пищу и даже построили будку.

2. Верёвка — собака.

Собаке неприятно, что верёвка не пускает её гулять туда, куда она хочет. Но это и хорошо, потому что верёвка удерживает её у дома, который должна сторожить собака.

Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит

(учить детей объяснять взаимодействие между объектами на уровне физических связей; подвести их к выводу, что всё на картине взаимосвязано; упражнять в умении строить рассуждение, соблюдая его структуру)

Материалы: картина, лист со схематически обозначенными объектами (из игры «Кто в кружочке»), фломастеры контрастных цветов.

Игровое действие: нахождение физических связей между объектами. Нужно соединить кружочки с выбранными объектами линией и обосновать их связь, не повторяя друг друга.

При установлении взаимосвязей педагог должен обращать внимание детей на то, что один объект при взаимодействии с другим всегда что-то приобретает и что-то отдаёт.

Например:

щенок — ель.

Щенок и ель находятся на земле. Ель берёт соки у земли, для того чтобы расти, а земля с помощью ели укрывается от солнца. Щенок стоит четырьмя лапами на земле, и его тень тоже укрывает землю.

Живые картинки

(учить детей ориентироваться в двухмерном и трёхмерном пространстве, отвечать развёрнутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта)

Ход игры: каждый ребёнок «превращается» в один из объектов на картине, объясняет словами своё местонахождение в двухмерном пространстве относительно других объектов, изображённых на картине, а затем моделирует его в трёхмерном пространстве (на ковре).

Каждая «живая картинка» предполагает фиксацию местонахождения объектов в трёхмерном пространстве и наблюдается воспитателем 5–7 секунд после построения всех детей-объектов на ковре.

Пример игры:

Распределение ролей: дом — Оля, будка — Лена, собака — Вася, ель — Оксана, верёвка — Федя.

Дом — Оля: «Я нахожусь на опушке леса, окнами смотрю на будку и собаку с щенятами, сзади меня, наверное, есть

огород. Поэтому на ковре я должна встать подальше от края».

Будка — Лена: «Позади меня дом, а впереди — собака со щенятами. На ковре я встану между собакой и домом».

Ель — Оксана: «На картине я нахожусь далеко, дальше дома — в лесу. На ковре я встану позади дома».

Собака — Вася: «Я нахожусь в середине лужайки на картине. На ковре я встану в центре перед будкой».

Верёвка — Федя: «Я — верёвка и соединяю будку и собаку. На ковре я нахожусь между будкой и собакой».

К нам пришёл волшебник: я могу только слышать

(учить представлять различные звуки и передавать свои представления в законченном рассказе; побуждать к фантазированию путём построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами по сюжету картины).

Ход игры: всматриваясь в объекты, изображённые на картине, нужно представить издаваемые ими звуки и затем составить связный рассказ на тему «Я слышу только звуки на этой картине». Составить рассказ «О чём говорят объекты». Составить диалоги «от имени» объектов.

Примерные варианты рассказов:

1. «Я слышу, как два щенка визжат и пищат, когда играют, как третий щенок грызёт кость, как быстро дышит собака, как она радостно лает, как шумит ветер в лесу и где-то кричат и играют деревенские мальчишки».

2. «Я слышу, как собака-мама разговаривает со щенками: «Грызи кость лучше, точи свои зубки. Молодец! Не то, что твои братцы, которые только и знают, что играть».

К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей

(учить детей представлять возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки и составлять законченный рассказ)

Ход игры: нужно представить ощущения, возникающие при воображаемом касании руками или иным кожным соприкосновении с объ-

ектами на картине, и затем составить рассказ «Я ощущаю руками и лицом».

Пример рассказа:

«Я глажу руками щенят и собаку. Шерстка у щенят мягкая и пушистая, а у собаки — жёсткая и гладкая. Язычок у собаки мокрый и тёплый, а нос холодный. Молоко в миске тёплое, а в другой миске мясо холодное. На улице жарко, а в лесу прохладно. Прохладно и в доме у человека, и в будке собаки. Если пройти босиком, то по травке идти приятно и мягко, а по земле — жёстко и больно».

К нам пришёл волшебник: я пробую всё на вкус

(учить детей разделять объекты на съедобные/несъедобные, с точки зрения человека и других живых существ, изображённых на картине; уточнить представления о способах и продуктах питания; побуждать передавать в речи различные вкусовые характеристики)

Игровые действия: объекты, имеющиеся на картине, разделяются на относящиеся к растительному или животному миру. Воспитатель объясняет, кто чем и как питается. Дети ищут слова, обозначающие отношение каждого живого существа к продуктам питания (любит/не любит, вкусно/невкусно, сытый/голодный и т.п.), и описывают разные способы питания. Затем они описывают свои предполагаемые вкусовые ощущения в рассказе «Что мне вкусно и невкусно» (с точки зрения выбранного на картине объекта).

Примеры рассказов:

1. «Я — рыжий щенок и грызу косточку. В некоторых местах она вкусная и сладкая, а в некоторых — жёсткая, и я не могу её разгрызть. Самое вкусное для меня — это мамино молочко, но я уже умею лакать из миски. Я всё время голодный».
2. «Я — ель. Расту на опушке леса. Земля тут мягкая. Мои корни берут из неё воду и нужные мне вещества. Я не умею ни грызть кость, ни пить молоко. Мне это и невкусно».

Подбери такое же по цвету

(упражнять детей в сравнении объектов по цвету и учить находить ярко выраженное цветовое решение в знакомых гетям объектах)

Игровое действие: назвать цвета объектов или их частей на картине и найти данный цвет в предметах окружающего мира.

Составление открытых описательных загадок, которые подходят под разные объекты и имеют множество отгадок.



ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

Например:

Белый цвет. Загадка: белый как снег, как простыня, халат доктора и т.п. (Под эту характеристику подходят: частичный окрас собаки, её щенят, молока, занавесок в доме и косточки в зубах одного из щенков.)

Сравни по форме

(упражнять детей в сравнении предметов по форме и учить находить выделенную форму в предметах окружающего мира)

Игровое действие: назвать форму объектов или их частей на картине и найти данную форму в предметах окружающего мира.

Составление открытых загадок.

Сравни по материалу

(упражнять детей в сравнении предметов по материалу и учить находить выделенный материал в предметах окружающего мира)

Игровое действие: назвать материал, из которого сделан объект, изображённый на картине, и найти предметы, сделанные из такого же материала, в окружающей среде.