

Інтерактивні ігри у мовленнєвому розвитку дітей дошкільного віку



Запропоновано ряд інтерактивних ігор мовленнєвого змісту, характерними особливостями яких є оптимальна мовленнєва активізація дітей, рівноправне спілкування вихователя та дошкільнят у створенні умов для переживання успіху кожним учасником педагогічної взаємодії. Адже метою сучасної лінгводидактики на етапі дошкільного дитинства є виховання мовленнєво компетентної особистості, яка адекватно, доречно, вільно і творчо застосовує мову в різних ситуаціях задля реалізації власних мовленнєвих завдань, за допомогою яких

вона встановлює контакт із довкіллям і завдяки якому відбувається її соціалізація.

Ключові слова: інтерактивні ігри, мовленнєва компетенція, мовленнєва взаємодія, мовленнєво-ігрова діяльність, комунікативні вміння.

Demchuk O. O. Interactive Games in the Speech Development of Preschool Children.

A number of interactive speech games is proposed, the characteristic features of which are optimal speech activation of children, equal communication of the educator and preschoolers in creating conditions for success of each participant in pedagogical interaction. After all, the goal of modern linguodidactics at preschool childhood is the education of a competent person, which adequately, appropriately, freely and creatively uses the language in different situations in order to implement its own speech tasks, by which he establishes contact with the surrounding persons.

Key words: interactive games, speech competence, speech interaction, speech-game activity, communicative skills.

Якщо ми визнаємо, що на душу дитини та на напрям її розвитку впливають навколишня природа, люди, картини, іграшки, то невже ми можемо не визнати впливу такого перейнятого своєрідним характером явища як мова – цього першого тлумача і природи, і життя, і ставлення до людей, цієї тонкої, що обіймає душу, атмосфери, крізь яку дитина все бачить, розуміє й відчуває?

Костянтин Ушинський

Мовленнєвий розвиток дітей дошкільного віку є однією зі стрижневих проблем сучасної дошкільної лінгводидактики. Її актуальність зумовлюється пріоритетними напрямками Національної доктрини розвитку освіти України у XXI столітті, Законів України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», спрямованими на модернізацію дошкільної освіти, оновлення змісту, вдосконалення форм, методів і технологій навчання дітей рідної мови, розвитку культури мовлення та мовленнєвого спілкування.

Базовий компонент дошкільної освіти ставить перед педагогами основне завдання – виховати особистість, яка успішно діє в різних життєвих ситуаціях. А здатність

швидко адаптуватися до нових соціальних умов безпосередньо залежить від комунікативних умінь та навичок, достатній рівень яких дає дитині змогу самореалізуватися й адекватно діяти у соціальному оточенні. Освітня лінія «Мовлення дитини» передбачає формування мовленнєвої компетенції як однієї з базисних характеристик особистості.

Мовленнєва компетенція – це готовність та спроможність особистості адекватно й доречно застосовувати мову в конкретних ситуаціях (висловлювати свої думки, бажання, наміри, прохання тощо), використовуючи для цього як мовні, так і позамовні (міміка, жести, рухи) та інтонаційні засоби

виразності. Це полікомпонентний утвір, що містить такі компетенції:

– фонетичну (правильна звуковимова, розвинений фонематичний слух, володіння інтонаційними засобами виразності);

– лексичну (наявність певного запасу слів у межах вікового періоду, їх доречне застосування, вживання засобів мовної виразності – приказки, прислів'я, епітети, порівняння);

– граматичну (практичне вживання відповідних граматичних форм рідної мови – рід, число, відмінки, час тощо);

– діалогологічну (розуміння зв'язного тексту, вміння відповідати та звертатися із запитаннями, вести діалог, складати різні види розповідей, переказувати).

Мовленнєво-ігрова діяльність є провідним видом діяльності дітей дошкільного віку. І тому розвиток мовлення дошкільнят повинен відбуватись насамперед у контексті гри, в ігровій діяльності. Гра – це своєрідна чарівна паличка, яка вмить перетворює процес навчання дошкільника з сухого, нудного й формального заняття на яскраву, цікаву, захопливу пригоду. Тому саме грі надаємо важливого значення у формуванні та становленні мовної особистості.

Особливу увагу відводимо інтерактивним іграм, які створюють унікальний мікроклімат, де з'являються можливості для мовленнєвої взаємодії; спонукають дітей до активності й мовленнєвої творчості; розвивають такі комунікативні уміння: слухати і чути іншого, брати участь у вільній бесіді, бути уважним до самого себе, розуміти почуття і настрої іншого.

Пропонуємо вашій увазі добірку інтерактивних ігор на формування навичок мовленнєвої взаємодії дошкільників.

Ігри на формування фонетичної компетенції

«Комахи і квіти»

Мета: формувати фонетичне сприймання на основі впізнавання та розрізнення не мовленнєвих звуків; закріпити назви основних кольорів. Розвивати загальну моторику, слухову увагу, просторову орієнтацію, пам'ять.

Матеріал: зображення квітів, нагрудники комах (комар, бджола, жук).

Хід гри

Вихователь: Діти, я запрошую вас на прогулянку на зелений лужок. Подивіться, як багато тут різнобарвних квітів! Яких вони кольорів? До них прилітають різні комахи. Гойдаються на квіточках, п'ють смачний нектар і пісеньки співають. Як співає бджілка? (Дж-дж-дж). А комарик? (З-з-з). А жучки? (Ж-ж-ж).

Уявімо, що всі ми комахи, і полетимо на прогулянку на зелений лужок. Я буду читати вірш. Він вам підкаже, хто полетить на лужок і на яку квіточку сяде. Тільки не забувайте під час свого польоту співати «пісеньку». (Діти за бажанням стають комариками, бджілками, жучками).

Комарики веселі

На луг полетіли.

На червону квіточку

Комарики сіли.

Діти-комарики співають свою пісеньку (з-з-з), летять до червоної квітки, присідають навколо неї. Далі вихователь повторює вірш, змінюючи назви кольорів квітів та комах.

«Листоноша»

Мета: вправляти у вмінні виділяти перший звук у слові та на визначений звук придумувати нове слово; співвідносити слова за першим звуком. Розвивати фонематичний слух, увагу, логічне мислення, вміння працювати в команді.

Матеріал: листівки із зображенням предметних картинок, стільці.

Хід гри

Діти об'єднуються у три команди і готуються взяти участь в естафеті. Кожний гравець, який стоїть першим у своїй команді, – це «листоноша». У протилежному кінці кімнати стоять три стільці, на яких лежать «листівки» (предметні малюнки), – це «пошта». За сигналом вихователя «листоноші» з кожної команди біжать на «пошту», беруть по одній «листівці», демонструють її команді та виділяють перший звук у назві малюнка. Команда має швидко придумати ім'я адресата, що починається з виділеного звука. Після цього «листоноші» несуть «листівки» командам (адресатам) і передають естафету наступним гравцям.

Якщо команді не вдалося придумати ім'я адресата чи була допущена помилка, «листівка» залишається на «пошті», а «листоноша» повертається до команди і передає естафету наступному гравцеві. Перемагає та команда, яка назбирає більшу кількість «листівок».

«Овочева рагу»

Мета: вправляти у вмінні виділяти заданий звук у слові, визначати його місце у контексті слова; формувати вміння вести діалог від уявної особи, використовуючи метод емпатії. Розвивати фонематичний слух, діалогічне мовлення.

Хід гри

Діти сидять колом на килимку. Вихователь пропонує дітям «зварити» овочева рагу для певного звука, наприклад, «К». Кожній дитині називає на вушко

назву овоча і просить його запам'ятати. Дітям пояснюють, що для рагу потрібні лише овочі, у назвах яких є звук «К». Вихователь запитує дітей по колу:

- Ти хто? (*Картопля*).
- Ти потрібна для рагу? (*Так*).
- То стрибай в каструлю.
(*Дитина стрибає у коло*).
- Ти хто? (*Помідор*).
- Ти потрібен для рагу? (*Ні*).
- То залишайся на столі.

Коли рагу «зварено», діти можуть розповісти про його смак:

- Яке вийшло рагу? (*Смачне, корисне, вітамінне, гаряче, ароматне...*).

Інтерактивні ігри на формування лексичної компетенції «Кольори та відтінки»

Мета: збагатити словник дітей назвами кольорів та їх відтінків, вчити до певного кольору добирати його відтінки; співпрацювати в парі, доброзичливо ставитися до інших. Розвивати увагу, спритність, мислення.

Матеріал: кольорові стрічки.

Хід гри

У кожної дитини в руках є стрічка певного кольору або його відтінку. (зелений – салатковий, фіолетовий – бузковий, червоний – рожевий, синій – блакитний). Діти вільно рухаються. За сигналом вихователя: «Знайди пару!» – кожний учасник гри намагається якнайшвидше знайти іншу дитину, яка тримає в руках стрічку відповідного кольору чи відтінку. Коли пару знайдено, діти беруть один одного за руки і називають свої кольори та предмети такого ж кольору або відтінку.

«Додай своє слово»

Мета: вчити дітей добирати слова-ознаки до іменників, узгоджувати їх у роді, числі й відмінку. Збагатити словник дітей, формувати граматичну правильність мови. Розвивати слухову пам'ять, довільне запам'ятовування і відтворення, відчуття власної значущості для спільної діяльності.

Матеріал: предметні картинки із зображенням тварин.

Хід гри

Діти стають півколом. Вихователь дає першій дитині картинку і запитує:

- Хто це? (*Зайчик*).
- Який він? (*Сіренький*).

Далі дитина передає картинку наступному учасникові гри, той, у свою чергу, повинен повторити

попереднє слово і назвати своє (*зайчик сіренький і довговухий*). Наступна дитина називає по порядку названі слова і додає своє (*зайчик сіренький, довговухий, куцохвостий*).

«Чарівний стілець»

Мета: збагатити словник дітей словами, що вказують на моральні чесноти. Розвивати моральні якості та творчі здібності дітей, почуття взаємоповаги.

Матеріал: стілець, прикрашений к'юльками, квітами, метеликами, сердечками і т. ін.

Хід гри

Перед початком гри розказати дітям про те, що «чарівний стілець» уміє дарувати дітям добрі якості й, навпаки, віднімає в них усе погане. Але щоб це побачити, потрібно дивитися чарівними очима на того, хто сидить на «чарівному стільці».

Діти стають у коло, в центрі якого – «чарівний стілець», ідуть по колу і співають:

- Хто сьогодні найгарніший?*
- Хто із нас найщасливіший?*
- Ти з'явись, часу не гай!*
- На чарівний стілець сідай!*

Діти по черзі сідають на стілець, і кожен по колу повинен сказати тому, хто сидить на ньому, що-небудь хороше, добре і приємне.

«Веселий бубон»

Мета: формувати вміння дітей добирати слова за спільною ознакою (кольором, формою, матеріалом, відчуттям на смак, дотик). Збагатити й активізувати словник.

Матеріал: бубон.

Хід гри

Діти стають у коло. Вихователь дає їм бубон і пропонує передати по колу, промовляючи: «Ти котись, веселий бубон, швидше, швидше по руках! У кого веселий бубон – називає хай слова». Той, у кого опинився бубон, називає слова за вказівкою вихователя.

Наприклад: «колючі» слова (*їжак, ялинка, кактус*); «гарячі» слова (*сонце, праска, чайник*); «дерев'яні» слова (*стіл, двері, шафа*); «зелені» слова (*жабка, огірок, травичка*).

Інтерактивні ігри на формування граматичної компетенції «Утвори слово»

Мета: вправляти в утворенні споріднених слів. Формувати граматичну правильність мови. Розвивати мислення, координацію рухів, дружні взаємини.

Матеріал: сніжки, квіти, кошики.

Хід гри

Діти об'єднуються у дві команди. Біля команд – порожні кошики. Вихователь називає кожній команді своє слово (наприклад, «мороз» і «квітка»).

Вихователь пропонує дітям придумати якнайбільше споріднених слів до слова «мороз» – для першої команди і слова «квітка» – для другої. Діти по черзі називають слова, біжать у протилежний бік кімнати, беруть сніжку чи квітку (відповідно до назви команди), повертаються до своєї команди, кладуть предмет у кошик.

Наприклад: *мороз – морозний, морозець, морозко, морозити, заморозити, морозилка;*

квітка – квіточка, квітенька, квітковий, квітнути, розквітнути, квітчастий.

Переможець визначається за кількістю предметів у кошиках (тобто за кількістю дібраних слів).

«Спринтери»

Мета: вправляти у складанні складнопідрядних речень зі сполучником «тому що...». Формувати граматичну правильність мовлення. Розвивати уяву, фантазію, координацію рухів, навички мовленнєвої взаємодії.

Матеріал: м'яч.

Хід гри

Вихователь креслить дві обмежувальні лінії. Діти стають уздовж однієї з них – це лінія «старту». Вихователь промовляє першу частину складного речення і кидає м'яч одному з учасників гри. Той, хто упіймав м'яч, має швидко придумати продовження думки і промовити речення, що утворилося. Наприклад: *Я люблю осінь, тому що дерева стають різнобарвними.* Після цього гравець робить один крок уперед.

Якщо речення скласти не вдалося, гравець залишається на місці, а вихователь виголошує новий початок речення та кидає м'яч наступній дитині. Перемагає той учасник гри, який першим перетне лінію «фінішу».

«Хустинка»

Мета: вправляти дітей у вживанні іменників зменшувально-пестливої форми. Розвивати образне мислення.

Матеріал: хустинка із зображенням предметів.

Хід гри

Діти стоять у колі, взявшись за руки. Вихователь знайомить дітей із чарівною хустиною. Діти йдуть по колу під віршований супровід:

Ой хустинонько шовкова,

Ти пливи, пливи по колу!

В руки хто тебе візьме,

Хай нам відповідь дає.

З останніми словами всі зупиняються. Вихователь передає хустинку дитині, навпроти якої він зупинився. Називає будь-який предмет, зображений на ній, і просить назвати його пестливо. Наприклад: *сонце – сонечко, хліб – хлібчик, лялька – лялечка, квітка – квіточка, листок – листочок.*

«Склади загадку»

Мета: вправляти у складанні й відгадуванні загадок, описуючи зовнішні та функціональні ознаки предмета. Розвивати граматичну правильність мови, вміння будувати речення з однорідними означеннями та сполучником «але».

Матеріал: предметні картинки.

Хід гри

На столі малюнком донизу лежать предметні картинки. Дитина бере одну, розглядає, не показуючи іншим. Далі вона повинна скласти загадку про зображений предмет, тобто описати хоча б дві його характерні ознаки, та вказавши на ще один предмет із такими ж характеристиками. Наприклад: *круглий, смугастий, але не м'яч. (Кавун). Екзотичний, кислий, але не лимон. (Ківі).*

На наступному етапі дітей слід спонукати до виділення функціональних ознак у складанні загадок. Наприклад: *Перевозить, сигналізує, але не автомобіль. (Автобус). Малює, пише, але не ручка. (Олівець).*

Інтерактивні ігри

на формування діалогової компетенції «Улюблений колір»

Мета: закріпити знання дітей про кольори, вчити встановлювати зв'язок між кольором і предметом. Формувати вміння ставити запитання в межах теми, вести діалог. Розвивати діалогічне мовлення, граматичну правильність мови, мислення, заохочувати дітей співпрацювати в парі.

Матеріал: предметні картинки із зображенням предметів різних кольорів, м'яч.

Хід гри

Діти стають у коло, ведучий кидає комусь з дітей м'яч і веде діалог:

- Який твій улюблений колір?
- Відгадай.
- Твій улюблений колір живе в банані?
- Ні.
- Він живе у травичці?
- Ні.
- Він живе у полуниці?
- Так.

- Це червоний колір?
- Так, червоний.

Якщо колір відгадано, діти міняються місцями, а гра продовжується.

«Хто похвалить найкраще?»

Мета: формувати вміння складати описову розповідь про казкового героя, вказуючи характерні риси його характеру. Розвивати зв'язне мовлення, образне мислення.

Матеріал: предметні картинки із зображенням казкових героїв.

Хід гри

Вихователь визначає для кожного гравця роль казкового персонажа. Гравці мають уявити себе на його місці і довести, що їхній герой найкращий.

Наприклад: «Я – *Лисичка*. Я така гарна, така чепурна, розумна. Я можу всіх перехитрити». «Я – *Пан Коцький*. Я – найголовніший! Я – найрозумніший звір у лісі».

«Склади казочку-небилицю»

Мета: вправляти дітей у складанні зв'язної розповіді за допомогою предметів чи картинок, пов'язуючи кожне наступне слово з попереднім будь-якою спільною дією. Розвивати творчу уяву, фантазію, образне мислення, зв'язне мовлення, навички мовленнєвої взаємодії. Викликати у дітей веселі настрої від складених ними казочок-небилиць.

Матеріал: набір іграшок або предметних картинок.

Хід гри

Перед дітьми ставиться коробка з іграшками (7–8 предметів). Діти по черзі виймають їх, ставлять на стіл і складають небилицю. Кожну наступну іграшку вони повинні пов'язати дією з попередньою.

Наприклад: (*ялинка, книжка, курча, шапка, клоун, ромашка, годинник, ложка, море, шафа, півень*).

У лісі росла ялинка, на ялинці виросла книжка, з книжки вибігло курча, воно вдягнуло шапку, шапку попросив клоун, він поливав квіти, у квітах знаходився годинник, замість стрілок у годинника була ложка, нею черпали море, по морю плавала шафа, у ній сидів півень...

На початковому етапі розповідь може скласти вихователь, а діти повторити її, складаючи іграшки назад у коробку.

«Павутинка»

Мета: спонукати дітей добирати мовленнєві засоби під час розповіді про себе, спілкуватися одне з одним. Розвивати зв'язне мовлення, навички.

Матеріал: клубок ниток.

Хід гри

Діти сідають кружком. Вихователь тримає у руці клубок ниток та пропонує кожному учасникові коротко розповісти про себе. Розпочинає вихователь. Після розповіді, тримаючи кінець нитки у руці, він передає клубок дитині, яка сидить навпроти. Після своєї розповіді ця дитина передає клубок іншій, міцно тримаючи нитку. Так клубок передається з рук у руки, поки всі діти не візьмуть участь у грі й не стануть частиною однієї павутини.

Можна ускладнити гру, пропонуючи дітям розплутати павутину, а для цього кожен учасник повинен повернути клубок попередній дитині, називаючи її ім'я.

«Неіснуюча картина»

Мета: вправляти у вмінні складати творчу розповідь на запропоновану тему. Збагачувати мовлення засобами виразності, спонукати дітей до мовленнєвої творчості. Розвивати асоціативне мислення, зв'язне мовлення, уяву, фантазію.

Матеріал: аркуш білого паперу.

Хід гри

Вихователь показує дітям аркуш і каже: «Це – чарівна картина. Щоб її побачити, необхідно вміти фантазувати. Картина називається „Весняний день”». Діти по черзі розповідають, що на ній зображено. За сигналом передають картину іншому гравцеві і так далі. Завдання вихователя – визначати оригінальні ідеї, допомагати добирати засоби виразності, заохочувати до творчості. Таким чином складається колективна розповідь як результат спільної діяльності.

Висновки. Характерними особливостями запропонованих інтерактивних ігор є: оптимальна мовленнєва активізація дітей; спільна діяльність вихователя та дітей у режимі рівноправного спілкування; створення умов для переживання успіху кожним учасником педагогічної взаємодії.

Активне використання інтерактивних ігор в освітньо-виховному процесі дає можливість створити сприятливі умови для розвитку мовлення дошкільнят, навичок спілкування, вміння користуватися мовою в різних життєвих ситуаціях.

Література

1. Базовий компонент дошкільної освіти / наук. кер. А. М. Боруш. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/doshkilna/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-na-sajt-ostatochnij.pdf>
2. Богуш А. М., Луцан Н. І. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільнят. Київ: Слово, 2014. 304 с.
3. Гончаренко А. М. Розвиток мовленнєвої компетентності старших дошкільників. Київ: Світич, 2009. 160 с.