

Семинар для педагогов

«Технологии и методики развития речи детей дошкольного возраста».

Цель:

Знакомство с технологиями формирования речи детей дошкольного возраста.

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования открывают перед педагогом широкие возможности выбора различных форм и методов проведения образовательной деятельности, направленных на целостное, всестороннее развитие ребенка. И перед воспитателем стоит задача сделать процесс увлекательным и интересным для детей. Добиться этого возможно, используя различные современные технологии и методики. Сегодня мы рассмотрим некоторые технологии и методики речевого развития детей.

Дошкольный возраст является периодом речевого развития ребенка, поэтому одно из ведущих направлений деятельности воспитателя детского сада – формирование устной речи и навыков речевого общения, опирающееся на владение родным литературным языком.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день очень актуальна, т.к.

- Процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким.
- Овладение родным языком является одним из важных приобретений ребенка в дошкольном детстве.
- В современном дошкольном образовании речь рассматривается как одна из основ воспитания и обучения детей.
- С развитием речи связано формирование как личности в целом, так и во всех основных психических процессов.
- Обучение дошкольников родному языку должно стать одной из главных задач подготовки детей к школе.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО), образовательная область «Речевое развитие» включает:

- владение 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;

- знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;

Артикуляционная гимнастика Сказка «У бабушки с дедушкой»

Игровые технологии. Игры для развития мелкой моторики

«Пальцы помогают говорить». Это не просто известное выражение. Часто человек, который не может подобрать необходимых слов, затрудняется в объяснении, помогает себе жестами. В то же время ребенок, увлеченно рисующий, пишущий, помогает себе, непроизвольно высывая язык.

Исследователями разных стран установлено, а практикой подтверждено, что уровень развития речи находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев рук. Оказывается, если внимательно посмотреть снимок головного мозга, то становится ясно, что речевая область находится рядом с двигательной областью, являясь ее частью. 1/3 всей площади двигательной проекции занимает проекция кисти рук, расположенная близко от речевой зоны.

Поэтому тренировка движений пальцев и кистей рук является важнейшим фактором, стимулирующим речевое развитие ребенка, способствующим улучшению артикуляционных движений, подготовке к письму и, что и не менее важно, мощным средством, повышающим работоспособность коры головного мозга, стимулирующим развитие мышления ребенка.

Ребенок, имеющий высокий уровень развития мелкой моторики, умеет логически мыслить, у него достаточно развиты память, внимание и связная речь.

Мария Монтессори заметила связь между развитием тонких движений руки и речью детей. Она заключила, что если с речью не все в порядке, в этом

наверняка виновата мелкая моторика. Известный педагог В.А. Сухомлинский сказал: "Ум ребенка находится на кончиках его пальцев"

Пальчиковые игры

Очень важной частью работы по развитию мелкой моторики являются пальчиковые игры. Игры эти очень эмоциональны, увлекательны. В ходе пальчиковых игр дети, повторяя движения взрослых, активизируют моторику рук, расширяют кругозор и словарный запас детей.

Игры на развитие мелкой моторики:

различные шнуровки, застёжки, плетёнки, мозаику и другие мелкие предметы (пуговицы, крупы, горох, фасоль), счётные палочки, обводки, штриховки и многое другое.

Су-Джок терапия

«Су» в переводе с корейского означает кисть, а «джок» – стопа.

Это воздействие на биологически активные точки на ладони и на стопе. оказывающее позитивное воздействие на речь и здоровье детей при помощи стимулятора-массажёра.

За речь отвечают две зоны, находящиеся в коре головного мозга. Зона Вернике – отвечает за восприятие речи и зона Брока – за произношение звуков. По теории Су-Джок точки соответствия этим зонам, это верхние фаланги пальцев. Поэтому при массаже Су-Джок шариком, необходимо уделять внимание именно этой части кистей рук. Однако, необходимо стимулировать и другие точки соответствия, для оздоровления всего организма.

Хороводные игры

способствуют развитию выразительности речи и согласованности слов с движениями. Такие игры формируют произвольное запоминание текста и движений.

Сюжетно-ролевая игра

способствует развитию речевых навыков и умений. Дети в игре разговаривают с игрушками, подражают голосам зверей, героям произведений, гудению самолета, поезда и т.д. Все это позволяет развивать речевую активность: овладеть навыками монологической и диалогической речи, развивать звуковую культуру речи, формировать грамматический строй речи.

Настольно-печатные игры

способствуют развитию связной речи, грамматического строя речи, обогащают словарный запас, развивают воображение, мышление, память. Существуют различные виды настольно-печатных игр, способствующих речевому развитию. Это домино, лото, звуковые дорожки, кубики с условными знаками, различные «игры- ходилки» (игры- бродилки)

Игры с фонариком

Игры обогащают словарный запас, формируют связную речь, правильное звукопроизношение, развивают умение правильно выразить свои мысли, закрепляют навык построения предложений.

Технология Лэпбук, как средство речевого развития

состоит из папки разного формата, в которую вклеиваются кармашки, книжки-раскладушки, окошки и другие детали с наглядной информацией по определенной теме. Лэпбук может быть изготовлен по любой образовательной области, в том числе и по речевому развитию. Наполнение речевого лэпбука самое разное- игры, загадки, познавательный материал и тд

Сторисек- см. презентацию

Моделирование

Графический способ предоставления информации моделью. Моделью могут служить геометрические фигуры, игрушки, кубики, бросовый материал (пуговицы, цветные камушки, шишки, цветные резинки, ...)

Мнемотехника технология развития памяти при помощи рисунков, схем.

Скрайбинг

зарисовка **образов** происходит прямо во время передачи информации

«Волшебные колечки»

Технология «Синквейн»

Эту технологию педагоги начали применять сравнительно недавно.

Инновационность данной методики состоит в том, что создаются условия для развития личности, способной творчески мыслить, воображать, фантазировать, думать, исключать лишнее и выделять главное, обобщать, классифицировать, высказывать своё мнение, предположение.

При помощи наводящих вопросов дети учатся выделять главную мысль, отвечать на вопросы и по алгоритму создают свои нерифмованные стихотворения.

Предполагается, что с детьми дошкольного возраста строгое, четкое соблюдение правил составления синквейна необязательно. Так в четвертой строке синквейна предложение может состоять не из четырех слов, а из трех. Также можно вспомнить с детьми пословицу, крылатое выражение или афоризм на заданную тему.

Способы работы с дошкольниками по синквейнам.

1. Составление краткого рассказа по готовому синквейну .
2. Составление синквейна по прослушанному рассказу или сказки.
3. Коррекция и совершенствование готового синквейна. (анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части. Например, дан синквейн без указания темы, первой строки – на основе существующих строк необходимо ее определить).

4. Использование на занятиях для закрепления изученной лексической темы;
5. При составлении синквейнов можно использовать соревнование: «кто назовет больше нужных слов».

Театрализованная деятельность

оказывает большое влияние на **речевое развитие** ребенка. Стимулирует активную **речь** за счет активизации словарного запаса, совершенствует звуковую культуру **речи**, ее грамматический строй, артикуляционный аппарат. Ребенок усваивает богатство родного языка, его выразительные средства. Исполняемая роль, произносимые реплики ставят ребенка перед необходимостью ясно, четко, понятно изъясняться.

«Кубик Блума»

Эта технология разработана американским ученым и психологом Бенджамином Блумом.

Развитие самостоятельного мышления, формирование умения находить несколько способов решения задач, в том числе и нестандартных, т.е. выражение личностного отношения в предмету или явлению, умения задавать вопросы и отвечать на них - суть данного педагогического приёма.

По- простому- это **кубик вопросов и ответов или кубик с заданиями**, на гранях которого обозначены вопросы, на которые дети ищут ответы.

Как работать с Кубиком? Педагог формулирует тему и круг вопросов, которые будут обсуждаться. Бросаем кубик и отвечаем на вопрос, выпавший на одной из граней.

Лучше применять на обобщающих занятиях, когда у детей уже есть представления о сути темы.

Возможен вариант подбора картин, иллюстраций, соответствующих теме.

Использование Кубика Блума только на первый взгляд кажется трудным. Но практика показывает, что приём очень нравится детям, они быстро осваивают технику его использования.

Сторителлинг как средство развития связной речи детей старшего дошкольного возраста» ("Кубики историй")

Сторителлинг в переводе с английского означает «рассказывание историй». В [русском языке](#) ему соответствует наиболее подходящий замечательный синоним «сказительство», т. е. повествование сказок, былин, мифов и т.п.

Игру сторителлинг придумал и успешно опробовал на личном опыте Дэвид Армстронг, человек, далёкий от педагогики, глава крупнейшей международной корпорации, и предназначена игра была для взрослых.

Сторителлинг – это игра, которая интересна не только взрослым, но и детям. Состоит она из девяти кубиков, на которые наклеены 54 картинки, которые погружают в мир фантазий и приключений.

Как и у каждой игры в сторителлинге есть свои правила. Они просты и легко запоминаются детьми. Сначала выбираем историю, учитывая детский интерес, тематику, договариваемся о ком будет история, т. е., выбираем главного героя, а также выбираем жанр рассказа (фантастика, детектив или смешная история).

Структура сторителлинга.

В структуру техники сторителлинг входят следующие элементы:

1. Вступление.

Оно должно быть коротким, здесь дети входят в ситуацию и знакомятся с героем.

Варианты вступления:

- Когда-то давным-давно....
- Садитесь поближе, я вам расскажу...
- Однажды...
- В некотором царстве, в некотором государстве...
- Жили-были....
- Это произошло темной и дождливой ночью...
- Наш герой понятия не имел, что его ждет...

2. Развитие событий.

Здесь выявляются сюжетные направления и нравы персонажей. Эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или в конфликт, о котором рассказывается в вступлении. Герой погружается в ситуацию, которая не становится разрешенной, а наоборот, становится все напряжённее.

3. Кульминация.

Именно здесь происходит накал всех страстей. В этой части герой выходит чемпионом (или нет). Это тот момент, где находятся все ответы на вопросы, появляется решение поставленной проблемы. Тайна раскрыта!

4. Заключение.

Заключение должно быть кратким, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне – мораль.

Правила этой игры просты и легко запоминаются детьми, суть её – «бросай» и «рассказывай». Например, игра для одного ребенка. Бросить 9 кубиков на стол, разделить их на 3 части – начало истории, середина и развязка. Опираясь на кубики, ребёнок рассказывает историю. Когда играет больше трёх человек, кубики кидают по очереди и продолжают друг за другом историю. Воспитатель может начать историю, а дети будут продолжать её рассказывать, бросая кубики. Таким образом, дети плавно переходят от одной картинки к другой и сочиняют необычные истории.

В истории должен быть интересный герой. Это может быть кто или что, хоть обычный карандаш, если вам нужно научить детей им пользоваться. Важно, чтобы у этого героя были чувства, чтобы ребенок мог ему сопереживать, а также чтобы герой не был оторван от ситуации, то есть он не существует сам по себе, а «живёт» в каком-то мире.

Рассказ или история, совмещенные с показом сюжетной картинки, помогают более выразительно построить свой монолог, избавиться ребенку от так называемого «страха говорения».

И так! Игра начинается!

Ребенок достает из «волшебного мешочка» кубик, бросает его, и в зависимости от выпавшего изображения начинает рассказывать своим друзьям невероятную историю, затем следующий игрок достает и бросает кубик и продолжает историю, не теряя нить рассказа. Таким образом, плавно переходят от одной картинке к другой и сочиняют необычные смешные, а иногда и грустные истории.

Сначала задачу можно упростить, так как не у всех детей в достаточной степени развиты коммуникативные способности. Поэтому сначала составлять истории можно по очереди так: первый кубик бросает ребенок, а следующий-воспитатель и т. д. Таким образом, взрослый сможет направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении.

Таким образом, техника «сторителлинга», которая лежит в основе игры «Кубики историй», открывает уникальную возможность для развития коммуникативной компетенции детей, облегчает запоминание сюжета, эффективна в процессе рассуждения. Импровизированные рассказы вызывают наибольший интерес, обогащая фантазию, развивая логику.

Каждый ребёнок рассказывает свои истории, опираясь на свой жизненный опыт, наделяя героев историй своими эмоциями, чувствами, мечтами, страхами.

Можно придумать очень много игр с «Кубиками историй» .

- 1. Бросить все 9 кубиков, выбрать один из них как точку старта и рассказать историю, сочетающую все выпавшие элементы.**
- 2. Выбрать заголовок или тему, бросить все 9 кубиков и рассказать историю, связав все выпавшие элементы. Например, с кубиками в наборе «действия» сочините историю: «Плохой день Семёна».**
- 3. Раздать кубики всем играющим. Один начинает. По очереди каждый бросает кубик и продолжает историю на основании выпавшей пиктограммы.**
- 4. Придумайте историю, связав все пиктограммы на одном выбранном кубике;**
- 5. «Помощники» Выберите только те пиктограммы, которые обладают общим качеством, например, «помогают людям»;**

6. Найдите все картинки с признаками предметов- твёрдые, мелкие предметы и т.д.
7. «Парочки» Подберите к предметам (цветок) признаки (пришелец) получится «неземной красоты цветок»;
8. **«Что общее?» Бросьте два кубика и сравните две картинки: найдите общее или отличия. Больше общего можно найти, смешав кубики из разных наборов. Главное творческий подход! Что общего между рыбкой и волшебной палочкой?**
9. Придумайте рифму к слову, обозначенному картинкой. Например, к картинке "пчела", можно подобрать рифму к словам, ассоциирующимся с картинкой- летать, жало, ой, крылышки, полоски, насекомое, испуг, глаз и т.д.
10. «Словарь». Соберите всю информацию о слове, обозначенном картинкой (по возрасту). Например. Что? "фонтан" - существительное, глагол (что делает?) - «плещется, струится», прилагательное(какой?) - «серебристый, шумный, музыкальный» и т.д.
11. «Энциклопедия». Выбери картинку и «расскажи 10 фактов о...»
12. Сочини историю, но «не говори слово...» выберите запретное слово, например, из набора действий - «пошёл».
13. Бросьте кубик и запомните картинку. Бросьте кубики снова и расскажите историю по картинкам, но с точки зрения первого выпавшего лица или предмета.
14. Бросьте кубики и рассмотрите их все 30 секунд. Прикройте кубики и постарайтесь вспомнить картинки через минуту. Секрет: картинки легче запомнить, связав их мысленно в историю.
- 15.«Башня» или «Вертикальная история». Выбирайте по кубику из разных наборов и сочиняя историю, складывайте кубики один на другой. Посмотрите, какую высокую башню получится построить!
16. «Алфавит». Найдите по очереди картинки на букву «А», букву «Б» и т.д., используя не только прямое значение, например, «телескоп» может быть не только на букву «Т», но и на букву «Н» - небо или «З» звёзды.
17. «Неожиданный поворот». Игрок номер один рассказывает свою историю (про кино, которое смотрел или сказку), второй игрок в это время бросает два кубика с точками до тех пор, пока выпадет одинаковое количество точек на двух кубиках. Тогда он имеет право прервать рассказчика и, выбрав новую картинку, изменить сюжет истории.
- 18.«Реклама». Сочините рекламную историю с целью похвалить или продать свой "продукт".
- 19.«Изобретение» - игра с применением ТРИЗ (теория решения изобретательных задач). Выберите две пиктограммы и придумайте, что получится, если их объединить- как и для чего можно применить их комбинацию

20. «Подвижные кубики». Детям нравится так бросать кубики, что они разлетаются в разные стороны. Используйте этот момент, а заодно и дайте возможность подвигаться! Пусть игроки добираются до разлетевшихся кубиков разными способами (пятыся задом, допрыгивают на одной ножке, ползут) – от одного кубика к другому и сочиняют историю!
21. «**Короткая история**». Постарайтесь сочинить максимально короткое грамматически правильное предложение, связав все выпавшие картинки, даже если оно будет нелогичным и смешным.
22. Подберите синонимы к выпавшему слову, обозначенному картинкой.
23. «И жили они долго и счастливо» Сочините историю наоборот!
24. Соберите картинки с кубиков для иллюстрации сказки и перескажите её. Можно нарисовать целый комикс.
25. Стратегия для сочинения связного текста: «кто», «что сделал?», «но...» (что произошло?), «так..» (решение проблемы), «тогда...» (чем всё закончилось?). Шаги записать заранее. Можно даже записать стирающимся маркером прямо на столе. Игроку нужно только выбрать по иллюстрации на каждый шаг- положить кубик на запись и рассказать историю.

«Мультипликация, как средство развития связной речи»

Создание собственного мультфильма – это увлекательная игра, позволяющая решать задачи в соответствии с ФГОС ДО:

Задачи речевого **развития детей** (знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы, обогащение словаря; в ходе озвучивания **мультфильма - развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;**
развитие звуковой и интонационной культуры **речи**, фонематического слуха);

ИКТ

Под ИКТ подразумевается **использование компьютера, Интернета, телевизора, видео, DVD, CD, мультимедиа, аудиовизуального оборудования, презентаций, игр, то есть всего того, что может представлять широкие возможности для коммуникации.**

Рефлексия.

Какие технологии вас заинтересовали, и вы хотите изучить их более глубоко?

Февраль 2023 г.