**Семинар – практикум**

**«Использование интерактивных технологий по развитию речи детей дошкольного возраста»**

Дата проведения: 20.02.2019 г.

Материал подготовила зам. зав. по УВР Рудяк И.В.

Среди многих важных задач воспитания и обучения детей дошкольного возраста в детском саду обучение родному языку – одна из главных. Все достижения ребенка в ознакомлении с миром природы и социума, в математике, развитии речи, изобразительной деятельности не будут заметны, если они не выражаются в его активной речи. Мы всегда стремимся к развитию осознанной и активной речи детей. Именно речевая активность, ее объем, и характер становятся главными показателями успешности учебно-познавательной, игровой, коммуникативной, трудовой и других видов деятельности ***Л.С.Выготский писал: «Есть все фактические и теоретические основания утверждать, что не только интеллектуальное развитие ребенка, но и формирование его характера, эмоций и личности в целом находится в непосредственной зависимости от речи».***

Овладение родным языком является одним из самых важных приобретений ребенка в дошкольном детстве. Именно дошкольное детство особенно сензитивно к усвоению речи. Психологи отмечают, что ребенок усваивает родной язык, прежде всего, подражая разговорной речи окружающих (Д.Б. Эльконин, Р.Е.Левина, А.П. Усова, Е.И.Тихеева и др.). К сожалению, родители в наше время из-за сложных социальных условий, в силу занятости часто забывают об этом и процесс развития речи своего ребенка пускают на самотек. Ребенок больше времени проводит за компьютером, чем в живом общении. А ведь часто, общаясь с человеком, именно по содержанию речи, по ее грамотности мы судим о его культуре, воспитанности и общем интеллектуальном уровне. Чем лучше и понятнее для других говорит ребенок, тем ему легче общаться с людьми.

Поэтому в общей системе речевой работы в детском саду развитие связной речи, обогащение словаря, его закрепление и активизация занимают большое место. И это закономерно. Слово - основная единица языка, и совершенствование речевого общения невозможно без расширения словарного запаса ребенка. Овладение словарем является важным условием умственного развития, поскольку усвоение словаря решает задачу накопления и уточнения представлений, формирования понятий, развития содержательной стороны мышления. Одновременно с этим происходит развитие операциональной стороны мышления, поскольку овладение лексическим значением происходит на основе операций анализа, синтеза, обобщения. Бедность словаря мешает полноценному общению, а, следовательно, и общему развитию ребенка. И напротив, богатство словаря является признаком хорошо развитой речи и показателем высокого уровня умственного развития.

В то же время, известно, что ребенок только тогда может освоить значение слова, когда оно будет употребляться в словосочетаниях, предложениях, связном высказывании. Поэтому формирование словаря должно проходить в тесной взаимосвязи с развитием связной речи детей. С одной стороны, в речи создаются условия для выбора наиболее подходящих по смыслу слов, для действительного освоения лексики языка, а с другой - точность и разнообразие словарного запаса является важнейшим условием развития самой связной речи.

В связной речи реализуется основная функция языка и речи - коммуникативная. Общение с окружающими осуществляется именно при помощи связной речи. В связной речи наиболее ярко выступает взаимосвязь умственного и речевого развития: формирование словаря, грамматического строя, фонематической стороны.

Речь ребенка должна отвечать современным требованиям. Среди них можно выделить содержательность детской речи, точность и ясность изложенной мысли, выразительность.

Для того, чтобы воспитать физически развитого, любознательного, активного, эмоционально отзывчивого, овладевшего средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками ребенка, необходимо сочетать традиционные методы обучения и современные информационные технологии. Педагоги должны идти в ногу со временем, стать для ребенка проводником в мир новых технологий. Дошкольное образование призвано обеспечить полноценный переход детей на следующий уровень системы непрерывного образования, дать возможность стать участниками единого образовательного пространства.

В связи с этим, актуальным становится необходимость совершенствования современных методов и приёмов, использование более эффективных научно-обоснованных путей развития речи у детей дошкольного возраста.

Важным условием развития речи дошкольника является выбор эффективных, целесообразных методов и приёмов, а также форм осуществления данной работы педагогами. Традиционные методы развития речи, используемые в дошкольном образовании, требуют творческого подхода, обновления методики их проведения за счёт поиска эффективных приёмов руководства, мотивации детей.

Интерактивные формы и методы обучения завоевывают сегодня всё большее признание и используются не только в процессе обучения и воспитания детей, но и в работе с их родителями. В этой связи представляется необходимым осмысление качественного своеобразия активных форм и методов обучения.

Использование интерактивных технологий является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения детей, развития у них творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. А также позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок принимает активное участие в данной деятельности. Это способствует осознанному усвоению новых знаний, а также помогает ребенку полноценно овладеть родным языком. Дети учатся ясно, лаконично выражать свои мысли и чувства, учатся подбирать нужные слова, у них развивается чуткость к языку.

Рассмотрим некоторые, наиболее используемые сейчас в детских садах интерактивные методы и приемы.

***Мнемотехника* (слайд 2) -** в переводе с греческого - «искусство запоминания». Это система методов и приемов, обеспечивающих успешное запоминание, сохранение и воспроизведение информации, знаний об особенностях объектов природы, об окружающем мире, эффективное запоминание структуры рассказа, и, конечно, развитие речи. Использование опорных рисунков для обучения заучиванию стихотворений увлекает детей, превращает занятие в игру. Зрительный же образ, сохранившийся у ребенка после прослушивания, сопровождающегося просмотром рисунков, позволяет значительно быстрее запомнить текст.

***Задание педагогам. Игра «Расскажи сказку «Репка» по мнемотаблице.***

***Интеллектуальные карты (слайд 3)*** – это уникальный и простой метод запоминания информации. Автор этого метода известный психолог Тони Бьюзен. По-английски он называется "mind maps". Буквально слово "mind" означает "ум", а слово "maps" — "карты". В итоге получаются "карты ума". Но чаще всего в переводах используется термин "интеллект-карты". В мир дошкольных технологий, интеллект – карты пришли благодаря кандидату педагогических наук В. М. Акименко, который предложил использовать этот метод для развития связной речи у детей. Метод интеллектуальных карт дает возможность фокусироваться на теме, проводить целенаправленную работу по формированию словаря и связной речи. Данный метод помогает пробудить у ребёнка способность к изображению окружающего мира, помогают структурировать информацию, которую ребенку предстоит усвоить, разбить ее на конкретные образные единицы.

Существуют общие требования к составлению **интеллект –карты:**

v Главная идея обводится в центре страницы.

v Лист располагается горизонтально.

v Писать надо разборчиво печатными заглавными буквами.

v Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении), используя ручки, карандаши или фломастеры разного цвета.

v Каждая мысль обводится.

v В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.

v Наглядность представлена в виде предметов, объектов, рисунков и т.д.

***Методика развития связной речи В.К. Воробьевой (картографическая схема).*** Используется слуховая, зрительная, ассоциативная память. Из текста выбираются предметы, они становятся ориентирами рассказа. Составляется предметно-графическая схема или план. Стрелки обозначают действия. Пересказ составляется с опорой на данный предметно - графический план. Для обогащения пересказа признаками, в план вводятся новые обозначения: существительное – наречие.

***Задание педагогам. Игра «Составь рассказ» по картографической схеме.***

***Предметно-схематические модели Т.А.Ткаченко.***

В данных моделях выделенные в объекте познания существенные компоненты и связи между ними обозначаются при помощи предметов-заместителей и графических знаков (например, схема описания посуды).

***Работа со сказками****.* Сказка - это удивительное по силе психологического воздействия средство работы с внутренним миром человека, мощный инструмент развития. Существует много интересных форм и методов работы со сказками, которые активно используются педагогами с целью развития речи дошкольников. Это «Салат из сказок»; «Измени конец сказки»; «Сказка наизнанку» (игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Можно поменять характеры героев. Например, Красная шапочка злая, а волк – добрый); «Сказка в заданном ключе» (сказка открывается в другом времени, месте действия. Например, Жили старик со старухой у самого синего моря в наши дни. Что будет просить старуха?); «Сказка по заданному началу» (Например, «Наступил Новый год. Дед Мороз выехал из дома и поехал развозить детям новогодние подарки и вдруг…. Как вы думаете, что могло случиться?» Дети придумывали свои варианты приключений Деда Мороза).

***Задание педагогам. Игра «Сказка в заданном ключе»» по сказке «Золотая рыбка».***

***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. Интерактивное обучение в парах помогает выработать навыки сотрудничества в ситуации камерного общения.

***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.

***Цепочка***. Интерактивная технология «Цепочка» помогает началу формирования 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.

***Интервью.*** На этапе закрепления или обобщения знаний, подведения итогов работы используется интерактивная технология «Интервью». Благодаря использованию этой технологии у детей активно развивается диалогическая речь, которая побуждает их к взаимодействию «взрослый-ребёнок», «ребёнок-ребёнок».

***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***. Технология 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.

***Кроссенс.*** Слово«кроссенс»означает«пересечение смыслов».  Данный метод, впервые был опубликован в 2002 году в журнале «Наука и жизнь». Он разработан нашими соотечественниками Сергеем Фединым — писателем, педагогом, математиком и Владимиром Бусленко — доктором технических наук, художником и философом. Кроссенс представляет собой стандартное поле из девяти квадратиков, в которых помещены изображения. Задача педагога – объяснить кроссенс, составить рассказ – ассоциативную цепочку, посредством взаимосвязи изображений. Девять изображений расставлены таким образом, что каждая картинка имеет связь с предыдущей и последующей, а центральная объединяет по смыслу сразу несколько. Разгадывая кроссенс, необходимо сопоставлять картинки, установить связи по периметру между квадратами 1–2, 2–3, 3–6, 6–9, 9–8, 8–7, 7–4, 4–1, а также по центральному кресту между квадратами 2–5, 6–5, 8–5 и 4–5.

Алгоритм составления кроссенса:

1. определить тематику, общую идею;
2. поиск и подбор изображений, иллюстрирующих элементы;
3. выделить 9 элементов — изображений, имеющих отношение к идее, теме;
4. найти связь между элементами, определить последовательность;
5. сконцентрировать смысл в одном элементе *(5 — й квадрат)*;
6. выделить отличительные черты, особенности каждого элемента.

***Технологии* ТРИЗ - РТВ**

**“Поиск аналогов”**— необходимо назвать объект и как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным существенным признакам. Например, мяч — яблоко (форма), заяц (скачет), шина (из резины) и т.д.

**“Поиск противоположного объекта”**— необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных. Например, снег — шерсть (холодный — теплая), уголь (белый — черный), металл (легкий — тяжелый), камень (мягкий — твердый) и т.п.

**“Хорошо–плохо”** — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций, и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон. Например, шарф — мягкий, теплый, красивый… колется, можно зацепиться, рвется…

***Игры педагогов***

“Хорошо–плохо”

 Ход игры.

*1 вариант:*

 В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

 Д: Потому, что она сладкая.

 В: Съесть конфету - плохо. Почему?

 Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

*2 вариант:*

 В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

 Д: Потому, что она сладкая.

 В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

 Д: Могут заболеть зубы.

 В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

 Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

“Выбери троих” — из пяти случайных слов нужно выбрать три и рассказать, для чего они нужны и как могут взаимодействовать. То есть игроки ищут логические связи между выделенной задачей и выбранными объектом и субъектом действия.

“Поиск общих признаков” — берутся два объекта, далеко отстоящие друг от друга на смысловой оси, необходимо найти для них как можно больше общих признаков (например, медведь и дедушка).

“Точка зрения” (автор — И.Л. Викентьев) — игроки разбиваются на небольшие группы, которые получают задание описать известную им ситуацию с точки зрения одного из объектов — ее участников или свидетелей. Среди свойств объекта надо найти отличающие его от других и определяющие его специфическую точку зрения на события. Например, рассказ от имени мелка, лежащего в коробке; от имени шкафа, где лежит мелок; от имени девочки, которая нашла мелок в шкафу.

“Да–Нет” — игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”. Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: “да”, “нет”, “и да, и нет”, “это не существенно”, “об этом нет информации”. К примеру:

– Я загадала слово (кошка).

 – Это слово обозначает предмет?

 – Да.

 – Это растение?

 – Нет.

 – Это что-то неживое?

 – Нет.

 – Это животное?

 – Да.

 – Оно белого цвета?

 – Это несущественно.

 И т.д., пока слово не будет угадано.

«Что умеет делать?" Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

 Примерный ход:

 В: Телевизор.

 Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

 В: Что может мяч?

 Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Что может дождь?

 Д: Растворить лед.

 В: Когда и почему?

 Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

 В: Что еще может лед?

 Д: Лед может расколоться, треснуть.

 В: А какие полезные функции у льда?

 Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

 В: Что можно делать со льдом?

 Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

"Мои друзья".

Воспитатель предварительно раздаёт карточки

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы…

В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

В: Выберете слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена… и произносят в качестве упражнения: ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

Игра “Складушки–вычиталки”.

Белка + осень = запасы

Дерево - лист = осеннее дерево

Небо + вода = осенний дождь

Огород + тепло = урожай

Холод + лист = листопад

Человек + холод = теплая одежда

Ученик + осень = школьник

Шишка + сосна = лес

Воздух + холод = ветер

Составление загадок.

В: - Чтобы получилась загадка, надо наши сравнения сравнить с объектами, Например,

Добрая, кто? – бабушка.

Красивая – конфета.

Говорящая – как попугай

С листочками – дерево.

Вставляем слова – связки …НО – НЕ…

|  |  |
| --- | --- |
| **На что похожи** | **Чем отличаются** |
| Но не … | Бабушка |
| добрая | Конфета |
| красивая | Дерево |
| говорящая |  |
| С листочками |  |

**Игры с «подзорной трубой»**. Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы.

**«Цепочка слов»** - Трава какая? – Зеленая, мягкая? А что еще бывает мягкое? – Подушка. А подушка еще какая? –

**«Ожившие предметы».** Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами. Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо дышит.

**«Волшебный гость»**. В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.

**«Живые картинки»** Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.

**«Кто о чем говорит?»** Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».

**«Я ощущаю запах»** Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе. Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».

**«Я ощущаю лицом и руками»**. Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».

**«Я пробую на вкус»** Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.

**«Что было, что будет?»** Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

**«В гости пришли Волшебники Времени».** Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце - хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.

**"Составление рассказов-фантазий"**

Для сочинения фантастических рассказов по картине следует знать основные приемы фантазирования:

• "Увеличение - уменьшение" (преобразование размера, формы, цвета, изменение степени проявления какого-либо свойства объекта);

• "Деление-объединение" (деление объектов на части, объединение их в другой последовательности или взаимообмен объектами своими частями);

• "Оживление-окаменение" (объект наделяется свойствами динамики или статики);

• "Специализация - универсализация" (расширение либо ограничение ресурсов объекта) ;

• "Наоборот" (приобретение объектом инверсных свойств);

• "Ускорение - замедление" (остановка тех или иных процессов, увеличение их скорости, перемещение объекта во времени и др.) .

Используя данные приемы, можно преобразовать какой-либо объект на картине, либо изменить его часть, поменять место нахождения. Составляется рассказ, в котором главной идеей является согласование необычного (фантастического) объекта с окружающим миром.

Методика работы с детьми

Для обучения детей составлению рассказов по картине используется игровой прием "Пришел в гости волшебник… ".

Приглашаются волшебники:

1. Волшебник Увеличения-Уменьшения (ребенок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование).

2. Волшебник Деления-Объединения (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре, либо меняется своими частями с другими объектами).

3. Волшебник Оживления-Окаменения (выбранный объект, либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве).

4. Волшебник Могу Все-Могу Только (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах).

5. Волшебник Наоборот (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное).

6. Волшебник Времени (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Волшебник Ускорения-Замедления, волшебник Обратного Времени, волшебник Перепутывания Времени, волшебник Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени).

Воспитатель предлагает детям выбрать одно из преобразований объекта и ответить на вопросы:

• Что происходит с этим объектом?

• Какие ощущения он испытывает?

• Как он теперь воспринимает окружающий мир?

• Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?

• Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?

• Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?

• Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?

• Как окружение может согласоваться с измененным объектом?

Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.