

Мастер-класс **«Использование инновационных технологий в процессе образовательной деятельности по речевому развитию дошкольников»**

Игровые педагогические технологии

Что является основной формой работы с детьми **дошкольного** возраста и ведущим видом **деятельности**? Конечно же - это игра. Если игра является основным видом **деятельности ребенка**, то педагогу необходимо построить свою **деятельность на ее основе**. Особенность педагогической игры в том, что она познавательна направлена и имеет цель, задачи и результат.

К игровым **технологиям** относят:

- игры на **развитие мелкой моторики**;
- театрализованные игры;
- дидактические игры;
- сюжетно-ролевые игры.

Инновационные игровые технологии – это технологии, появившиеся сравнительно недавно. В своей практике я **использую следующие инновационные игровые приемы**:

Игры «Поезд».

Цель игры «Поезд» (по-другому она называется «*Голова – туловище - хвост*») – определение места звука в слове. На доску прикрепляется нарисованный поезд: голова и 2 вагона, в каждом из которых имеются кармашки. Я раздаю ребятам картинки и даю задание: определить место звука А (*например*) в словах. В соответствии с местом звука картинка помещается в нужный вагон. Данная игра полезна при подготовке детей к обучению грамоте.

Игра «Салат из сказок» помогает **развивать** не только речь ребенка, но и память, мышление, фантазию. Смысл игры состоит в том, что можно сочинить собственную сказку, смешав героев разных сказок.

Технология проблемного обучения основывается на теоретических положениях американского философа, психолога и педагога Джона Дьюи.

Сегодня под проблемным обучением понимается такая организация **образовательной деятельности**, которая предполагает создание под руководством воспитателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную **деятельность воспитанников**, в результате чего и происходит **речевое развитие**.

В своей работе я **использую игру «Что делать если...»**

Я буду называть слова, если в слове есть звук Б, встаньте, если П – присядьте: поезд, бабочка, капуста, поле, булка, вагон, сахар, книга...

Конечно, возникает вопрос, а что делать, если заданного звука нет в слове? Таким **образом, мы не только развиваем внимание**, но и побуждаем детей к **речевой активности**. Данную игру можно **использовать** на занятии вместо физминутки.

Здоровьесберегающие технологии

Цель здоровьесберегающих **образовательных технологий** обучения – обеспечить возможность сохранения здоровья за период обучения и воспитания, сформировать необходимые знания, умения и навыки по здоровому **образу жизни**, научить **использовать** полученные знания в повседневной жизни. К здоровьесберегающим технологиям можно отнести:

- артикуляционную гимнастику;
- пальчиковую гимнастику;

- дыхательную гимнастику;
- гимнастику для глаз;
- ритмопластику и т. д.

Игра «Кричалки – шепталки - молчалки». По сигналу дети выполняют определенные задания: если я показываю карточку зеленого цвета – детям разрешается подвигаться, побегать, громко разговаривать и т. д., если карточку желтого цвета – то бегать уже нельзя, можно ходить спокойно, говорить можно только шепотом, если карточка красного цвета, то дети должны присесть и молча слушать необходимую информацию. Такую игру можно провести и в качестве физминутки.

Игра «Ответ на лбу». Цель ее – угадать предмет по описанию товарищей.

Игра по технологии ТРИЗ – **«Сказки от живых капель и клякс».**

Сначала надо научить детей делать кляксы (*черные, разноцветные*). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть **образы**, предметы или их отдельные детали и ответить на **вопросы**: «*на что похожа твоя или моя клякса?*» «*Кого или что напоминает?*», далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. **Образы “живых” капель**, клякс помогают сочинить сказку. Эта игра **развивает не только речь**, мышление, но и само выдувание клякс является **своеобразной** дыхательной гимнастикой.

Технологии развивающего обучения.

«Волшебные колечки» - эта игра построена на методе **мнемотехники**. Она помогает запоминать небольшие стихотворения с помощью колечек с **изображением** определенных предметов. В данном стихотворении – животные. Так же эту игру можно **использовать** в качестве пальчиковой гимнастики.

*У лисы в лесу глухом
Есть нора — надёжный дом.
Не страшны зимой метели
Белочке в дупле на ели.
Под кустами ёж колючий
Нагребает листья в кучу.
Из ветвей, корней, коры
Хатки делают бобры.
Спит в берлоге косолапый,
До весны сосёт там лапу.
Есть у каждого свой дом,
Всем тепло, уютно в нём.*

Инновационная технология «Скрайбинг»– процесс визуализации сложного содержания простым и доступным способом, во время которого зарисовка **образов** происходит прямо во время передачи информации. Скрайбинг можно выполнять не только в виде рисунка, но и в виде аппликации, лепки, пластилинографии и т. д.

Таким **образом**, использование скрайбинга в формировании связной речи детей существенно увеличивает эффективность **процесса запоминания**, повышает его объём, обогащает словарный запас, **развивает связную речь**, способствует передаче детьми текста в соответствии с его содержанием и **развивает творческое воображение** дошкольников.











