

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КЕРЧИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 11 «РУЧЕЕК»**

Деловая игра для педагогов

**«Использование в ДОУ игровых технологий, направленных на
стимуляцию интеллектуального развития детей и тренировку
речевого аппарата»**

Подготовили:
воспитатель Шафикова А.Б.,

2023г.

Деловая игра для педагогов «Игровые технологии как эффективное средство развития связной речи у дошкольников»

Цель: повышение уровня компетентности педагогов ДООУ в вопросах эффективного использования интерактивных технологий в развитии связной речи дошкольников. Обеспечение условий для развития творчества и профессиональной активности педагогов в использовании ими современных интерактивных методов и приёмов активизации речи детей в игровой деятельности.

Задачи: Совершенствовать профессиональное мастерство педагогов, формировать потребность в творчестве, развивать находчивость, сообразительность, нестандартность мышления, креативность. Вовлечь педагогов в коллективную деятельность, развивать умение работать в команде, желание взаимодействовать друг с другом для решения нестандартных ситуаций. Создать благоприятные условия для общения и взаимодействия педагогов.

В современной педагогике и психологии была и остаётся главной проблема развития речи у детей дошкольного возраста.

Развитие речи детей основывается на овладении ими фонетикой, морфологией, синтаксисом и лексикой в процессе собственной речевой практики. Постепенное овладение языком находит непосредственное отражение в формировании мышления ребенка, а также развитии всех его психических процессов. Одновременно особенности протекания всех психических процессов в совокупности с характером воздействия среды, которая окружает ребенка, накладывают отпечаток на развитие речи.

В.С. Мухина утверждает, что «игра оказывает большое влияние на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенного уровня развития речевого общения».

Современные дети живут в мощном потоке информации. Ушли в прошлое фильмоскопы. На смену пришли телевизоры, компьютеры, планшеты, вместо живой бабушкиной сказки – аудиосказка с магнитофона или диски с видеофильмами. Огромный речевой поток омывает пытливые головы детей: одни с этим справляются, у других непомерный груз информации тормозит не только речевое, но и общее развитие. Эта негативная тенденция, к сожалению, постоянно растет. Увеличивается количество детей с нарушениями речи, с задержкой речевого развития. А речь, как мы знаем, один из наиболее мощных факторов и стимулов развития ребенка в целом.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день особенно актуальна, т.к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Дети испытывают трудности в звукопроизношении, в овладении лексико-грамматическими

формами, имеют скудный словарный запас и не умеют строить связные высказывания.

В настоящее время в дошкольном образовании для развития речи детей широко применяются игровые технологии. Такой выбор не случаен, поскольку игра является ведущим видом деятельности дошкольников.

Игровая мотивация, как известно, доминирует над учебной, но, что особенно важно, на ее базе формируется готовность к обучению в школе.

Использование игровых технологий на всех этапах педагогического процесса решает проблемы снижения речевой активности детей, её низкую коммуникативную направленность. В игре дети естественным образом учатся связно, последовательно и логично излагать свои мысли, развиваются все компоненты речи.

Понятие *«современные игровые технологии в развитии речи»* включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Цель игровых технологий в развитии связной речи – *«разговорить»* детей, насытить познавательной информацией, развить психологические процессы растущего дошкольника, это получение удовольствия и максимальной пользы.

В процессе обучения речевых способностей ребенка педагоги используют разнообразные методы и игровые технологии: артикуляционную гимнастику, дыхательную гимнастику, арт-терапию: музыкотерапию, звукотерапию, куклотерапию, сказкотерапию, разнообразные вопросы, планы, схемы, мнемотаблицы, ребусы, головоломки, ТРИЗ, изображения, речевые и дидактические игры, направленные на развитие определенных компонентов речи.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать доброжелательностью, умением осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазию ребёнка. Только при этих условиях игра будет полезна для детей и атмосферы сотрудничества с взрослым.

Наша деловая игра направлена на совершенствование мастерства педагогов.

Сегодня я предлагаю вам закрепить профессиональные знания в форме игры по применению с детьми игровых технологий для развития связной речи и интеллектуальных способностей.

В деловой игре примут участие 2 команды педагогов ДОУ.

Ход игры

1.Игра «Разминка»

- Давайте вместе поиграем.

(-игры на развитие логического мышления и активизацию словарного запаса дошкольников)

Игра с мячом

Что бывает круглым? (Мяч, шар, колесо, солнце, луна яблоко, вишня...)

Что бывает длинным? (Дорога, река, веревка, нитка, лента, шнур...)

Что бывает высоким? (Гора, дерево, человек, дом, шкаф...)

Что бывает зеленым? (Трава, деревья, кусты, кузнечики, платье...)

Что бывает холодным? (Вода, снег, лед, роса, иней камень, ночь...)

Что бывает гладким? (Стекло, зеркало, камень, яблоко...)

Что бывает сладким? (Сахар, конфеты, пирожки торты, вафли...)

«Как назвать того, кто...?»

Кто на паровозе ездит? (Машинист)

Кто утром делает зарядку? (Физкультурник, спортсмен)

Кто песни сочиняет? (Композитор)

Кто управляет самолётом? (Пилот)

«Закончи предложение»

(- учатся правильно строить предложения с причинно-следственной связью)

Предлагаю закончить предложение.

Мама взяла утюг, она будет... (гладить белье).

Папа взял пилу, он будет... (пилить бревно).

Серёжа взял карандаш, чтобы... (рисовать).

Максим не достаёт до звонка, потому что он... (маленький).

Я не хочу спать, потому что... (ещё рано).

2. Объединение в команды

- Вам необходимо взять из мешочка любую фишку, найти коллег с такой же фишкой и организовать свою команду.

После деления на команды предлагаю выбрать **капитанов** и придумать **названия команды**.

3. Отгадайте загадку:

Зелёная, но не трава.

Холодная, но не лёд.

Поёт, но не птица-

Вот такая небылица.

(Лягушка)

- Верно, это Лягушка и сегодня она герой нашей игры.

Предлагаю каждой команде изготовить лягушку из бумаги.

«Изготовление лягушки»

- Какие симпатичные лягушки у вас получились! Молодцы!

* Известно, что ребёнок, имеющий высокий уровень развития мелкой моторики, умеет логически рассуждать: у него достаточно развиты память и внимание, связная речь.

3. Дыхательная гимнастика

- Эта лягушка не простая, она Царевна! Но превратиться в Царевну она сможет только в том случае, если мы с вами ей в этом поможем.

Для этого нам надо расколдовать ее, выполнив задания.

Для начала подуем так, чтобы лягушка ускакала, как можно дальше.

Посмотрим, чья Лягушка быстрее?

Дуть можно один раз.

Делаем глубокий вдох носом, чтобы произвести глубокий выдох.

Приготовились! И дуем: раз, два, три!

У какой команды Лягушка быстрее?

** Правильное речевое дыхание – основа для нормального звукопроизношения и речи в целом.*

4. Метод «Синквейн»

Первое задание.

Она предлагает использовать метод «Синквейн».

(Это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк. Но важно, чтобы стихотворение было написано по определенным правилам:

1 строка – одно слово – существительное, это предмет – тема.

2 строка – два прилагательных по теме.

3 строка – три глагола по теме.

4 строка – предложение по теме.

5 строка – одно слово предмет: ассоциация по теме.

Нам необходимо составить синквейн на примере басни Крылова «Ворона и Лисица».

У каждой команды лежит алгоритм составления синквейна.

Для 1 команды дается слово «Ворона».

Для 2 команды слово «Лисица».

Например:

Ворона

Доверчивая, глупая.

Сидела, держала, закаркала.

Ворона глупая.

Глупость.

Лисица

Проворная, хитрая.

Крала, говорила, обманула.

Лисица съела сыр.

Хитрость.

5. Метод противоречий

(- наличие двух противоречивых качеств в одном объекте, когда наличие одного свойства исключает возможность других.)

Наша Лягушка особа милая, но довольно противоречивая.

- Предлагаю Вам поиграть в игру «Хорошо – плохо»

1 команда называет **положительные** качества Лягушки,

а 2 команда **отрицательные** качества.

(Например, хорошо, что Лягушка маленькая, ей удобно прыгать - но плохо, что Лягушка маленькая, ее может съесть цапля)

6. Метод фокальных объектов

(- придумать новое, видоизменить, улучшить привычный вид реального объекта, рассмотреть предмет с необычной стороны, составить рассказ, сказку о рассматриваемом объекте, используя найденные определения.)

Вы даже и не предполагали, но Лягушка может превратиться в необычное животное, как раз для этого мы можем применить метод фокальных объектов.

Например:

«Фантастическое животное»

(- научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик)

К примеру, я взяла случайное слово «варежка».

Выделяю 5 свойств данного слова:

Варежка – мягкая, пушистая, теплая, связана из шерстяных ниток, одевают зимой.

Свойства варежки присоединяю к живому объекту и создаю «**Лягуварежку**».
Лягуварежка – она мягкая пушистая и зеленая, любит прыгать и спать в теплом месте, питается мухами, комарами и шерстяными нитками. А еще любит зимой сидеть на руках у девочек.

Каждая команда берет свое случайное слово и называет 5 свойств.

Теперь присоединяем свойства случайного слова к Лягушке и создаем свое «Фантастическое животное».

7. Физминутка

Лягушка не любит долго сидеть на месте, и предлагает провести физминутку:

На болоте две подружки –

Две зеленые лягушки.

Утром рано умывались

Полотенцем растирались.

Ручками хлопали, ножками топали.

Вправо, влево наклонялись –

И обратно возвращались.

8. Игра «Похожие слова»

А еще Лягушка очень любит поиграть со словами.

Игра «Похожие слова»

Есть сладкое слово – конфета,

Есть быстрое слово – ракета,

Есть слово с окошком – вагон.

Есть кислое слово – лимон!

Надо подобрать к прилагательным по 4 существительные по ассоциации.

1 команда. Яркие слова – (солнце, лето, картинка, звезда)

2 команда. Быстрые слова - (ракета, самолет, тигр, орел).

1 команда. Сладкие слова – (конфеты, торт, пирожное, сахар).

2 команда. Кислые слова – (яблоко, сок, лимон, борщ, кефир)

1 команда. Веселые слова – (праздник, клоун, подарок, музыка)

2 команда. Легкие слова – (шар, пух, снег, вата)

Последний метод, который сегодня предлагает нам применить Лягушка, это

9. «Мнемотехника»

(- это система методов и приемов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации и развитие речи.)

*Мнемотаблицы используют: для обогащения словарного запаса, при обучении составления рассказов, при пересказах художественной литературы, при отгадывании и загадывании загадок, при заучивании стихов.

Например:

Используя мнемотаблицу, определите какое стихотворение здесь зашифровано. Какая команда быстрее ответит?

Травка зеленеет

Солнышко блестит.

Ласточка с весною

В сени к нам летит.

Задания для команд

Используя мнемотаблицу, определите, про какую загадку идет речь, назовите отгадку.

1 команда:

Круглая, а не мяч.

Желтая, а не солнце.

С хвостиком, а не мышь

(Репка)

2 команда:

Сидит дед

Во сто шуб одет,

Кто его раздевает –

Тот слезы проливает

(Лук)

10. Театрализованная деятельность

Изобразить то, что написано на карточке другой команды

1 команда

- проспал на работу;
- вы на педсовете;
- укладывает детей спать, а дети не слушаются;
- неожиданно во время прогулки пошел сильный дождь.

2 команда

- во время прогулки, вы заметили на участке злую собаку;
- на ковре у заведующей;
- вы переходите дорогу с воспитанниками;
- вы пытаетесь уговорить ребенка покушать.

11. Сказкотерапия

Предлагаю сыграть сказку в измененном виде.

Команды получают маски-шапочки фруктов или овощей.

Выбирается один член команды хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (*макет теремка*) и начинается новая сказка.

- Кто в теремочке живет?

- Я, груша, а ты кто?

- Я, яблоко, пусти меня жить.

- А ты расскажи, чем похож и чем отличаешься от меня?

Каждый фрукт и овощ должен рассказать, чем он похож и чем отличается от груши.

- Посмотрите, Лягушка превратилась в Царевну! Вы справились с заданием и расколдовали ее.

Значит и процесс обучения детей проходит у вас интересно, занимательно, эффективно.

Рефлексия

«Свободный микрофон»

Ведущий берет в руки микрофон или волшебную палочку, или предмет, похожий на микрофон, поочередно передает участникам и предлагает высказать свое мнение о проведении деловой игры. Понравилось ли им, что нового они узнали для себя, что из увиденного и услышанного хотели бы применить в своей практике.

Подводя итоги деловой игры, хочется отметить, что полноценное овладение детьми навыками связной речи возможно только в условиях целенаправленного обучения, а использование интерактивных методов – это одно из эффективнейших средств развития связной речи детей.

В завершении хочется познакомить вас с правилами для смелых и упорных педагогов.

«Правила для смелых и упорных педагогов»

Если вы испытываете затруднения в работе по развитию речи, то планируйте этот вид деятельности не иногда, не часто, а очень часто.

Через 5 лет станет легче.

Никогда не отвечайте сами на свой же вопрос. Терпите, и вы дождетесь того, что на него станут отвечать ваши дети. Помогать можно только ещё одним вопросом, или двумя, или десятью.

Но помните: количество вопросов обратно пропорционально уровню мастерства.

Никогда не задавайте вопрос, на который можно ответить «да», или «нет». Это не имеет смысла.

После проведения занятия просмотрите конспект еще раз, вспомните все вопросы, которые вы задавали детям, и замените его одним более точным. Если рассказ не получился или получился с трудом – улыбнитесь, ведь это здорово, потому что успех впереди!