

Деловая игра «Развитие речи»

Цель: Продолжать работу по повышению профессионального мастерства педагогических кадров, ориентированных на применение новых педагогических и информационных технологий с целью формирования речевых навыков дошкольников в условиях взаимодействия всех участников образовательных отношений с учетом ФОП

Материал и оборудование: цветные карандаши, ручки, белые листы бумаги А4, приложения 1-4

Ход проведения педсовета:

-Здравствуйтесь, уважаемые педагоги! Мы рады приветствовать вас на нашей деловой игре «Развитие речи»

Эпиграфом к сегодняшней встрече я выбрала стихотворение «Свободный разговор» автор

Маргарита Бузальская

— *Поговорим?*

— *О чем?*

— *О разном и о прочем.*

О том, что хорошо,

И хорошо не очень.

Чего-то знаешь ты.

А что-то мне известно.

Поговорим?

— *Поговорим.*

Вдруг будет интересно.

Давайте сейчас разделимся на 2 команды, задание: придумать название, девиз.

1 задание. *Представление команд*

Прежде чем приступить к нашей викторине, давайте немного разомнемся, вспомним термины, относящиеся к речевому развитию, вспомним инновационные технологии, которые мы используем в работе с детьми.

Разминка «Ромашка» (приложение 1)

У каждой команды есть разобранный цветок - ромашка. Сердцевина ромашки разрезана на несколько частей, на каждой части написан термин, относящийся к речевому развитию детей. На лепестках - объяснение педагогического термина. Ваша задача, собрать ромашку так, чтобы педагогический термин на сердцевине цветка совпал с определением на лепестке. И зачитать полученные определения.

Задание 2. *Технология обучения составлению загадок.* (приложение 2)

В практике работы с детьми дошкольного возраста используются три основные модели составления загадок. Они перед вами на столах. Командам предлагается составить загадки по каждой модели про какой-либо объект. Т. е. каждая команда придумывает 3 загадки, а задача другой команды, отгадать их.

А сейчас давайте немного разомнемся.

Физминутка

Игровые и здоровьесберегающие технологии.

Нам нужны цветные карандаши, мы будем отстукивать ритм под

Стихотворение «Дедушка Молчок».

Чики-чики-чики-чок (*попеременно постукиваем по столу одной и другой палочками*)

Кто ты дедушка Молчок? (*постукивание палочек друг о друга посередине*)

Может ты Боровичок? (*постукивание кончиками палочек*)

Или ты Лесовичок? (*делаем из палочек «рожки»*)

Только лес шумит – шу-шу, (*вращаем палочки между ладонями*)
Только лес шуршит – ша-ша, (*постукивание всеми палочками*)
Только лес поет – ши-ши, (*постукивание всей палочкой о стол*)
Спать пора, малыши! (*постукивание кончиками палочек*).

Задание 3 Мнемотехника (приложение 3)

А сейчас, уважаемые педагоги, предлагаем вам по мнемотаблице вспомнить известные стихотворения и рассказать их.

«Зайка»

Агния Барто

*Зайку бросила хозяйка,
Под дождем остался зайка,
Со скамейки слезть не мог,
Весь до ниточки промок.*

«Кораблик»

Агния Барто

*Матросская шапка,
Веревка в руке,
Тяну я кораблик
По быстрой реке,
И скачут лягушки
За мной по пятам
И просят меня:
- Прокати, капитан!*

Задание 4. Сторителлинг (приложение 4)

Это рассказывание историй от своего имени.

Игра “Длинная история”.

Каждой команде раздаются поровну предметных карточек. Дается время на рассмотрение карточек, команда придумывает название рассказа и начинает его рассказывать. Первый игрок выкладывает на стол карточку и придумывает предложение, в котором упоминается изображённый на карточке предмет, второй игрок выкладывает свою карточку и тоже составляет предложение, чтобы оно с предыдущим образовывало связный рассказ и т. д.

1 команда - море, дети, туча с дождем, черепаха, корабль, матросы, капитан, морское дно, компас, дельфины.

2 команда – лес, солнце, гном, домик, дерево, волк, девочка, мальчик, собака, сундук.

Задание 5. Скрайбинг

Это процесс передачи определенной информации с помощью простых рисунков.

Каждая команда схематично зарисовывает пословицу. Задача другой команды эту пословицу отгадать.

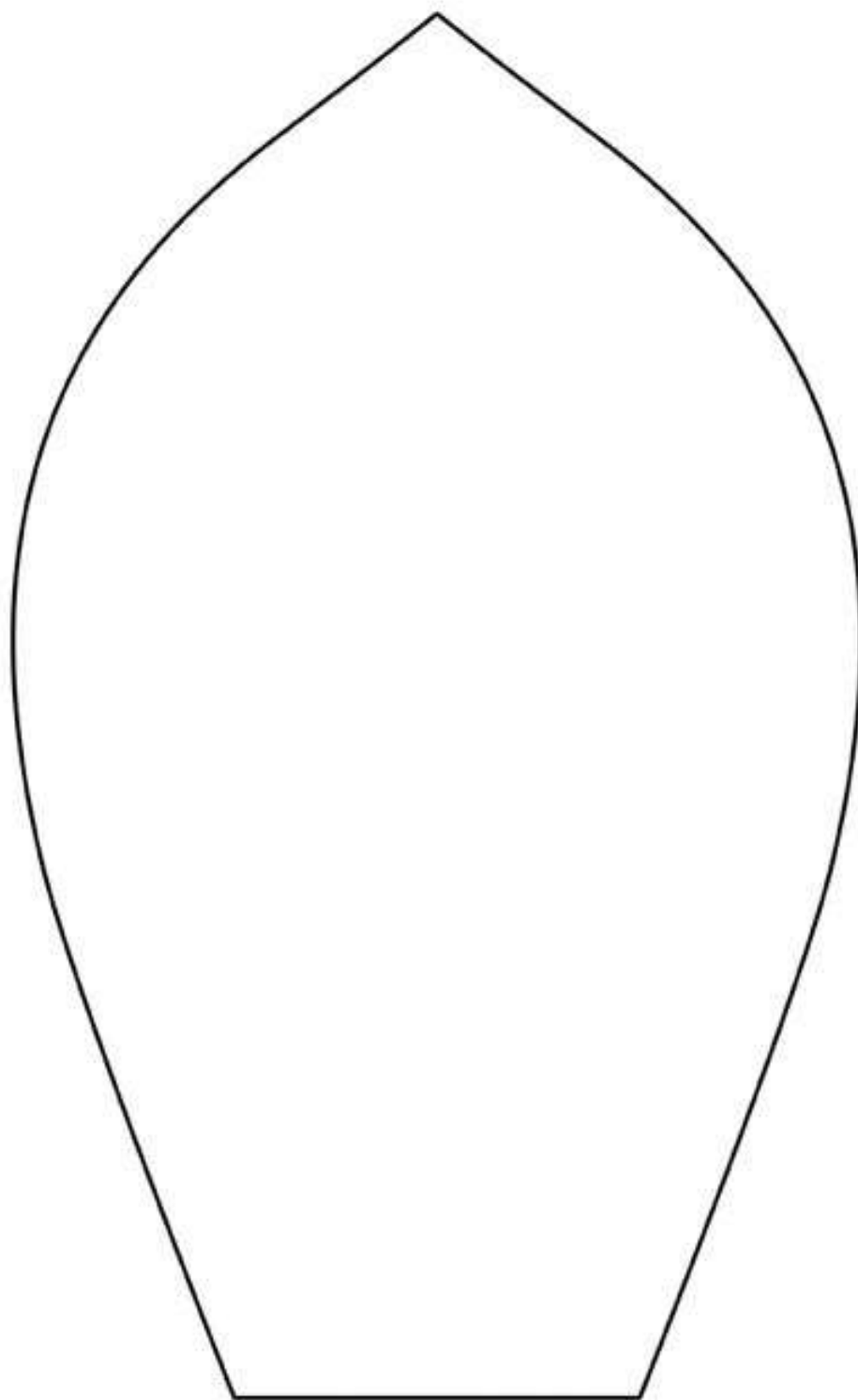
«Без труда не выловишь и рыбку из пруда»

«Семь раз отмерь, один раз отрежь»

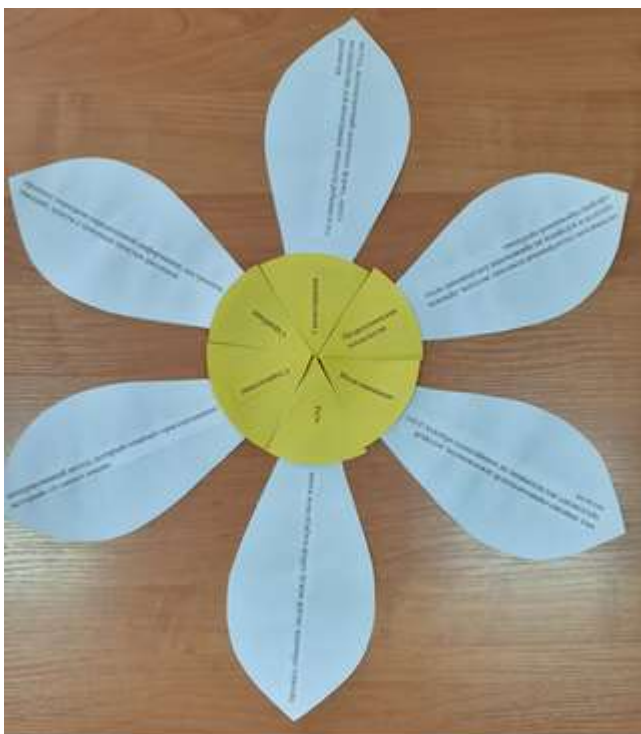
Наша викторина подошла к концу. Мы вспомнили некоторые инновационные педагогические технологии, которые можно применять для развития речи детей.

Закончить викторину хочется словами Конфуция «Учитель и ученик растут вместе». Так пусть игровые и образовательные технологии позволяют расти как воспитанникам, так и педагогам!

Разминка «Ромашка»



1 команда



1. Речь – процесс общения людей между собой посредством языка.
2. Сторителлинг - интерактивный метод, который означает «рассказывание историй» от своего имени.
3. Педагогическая технология - оптимально подобранный комплекс методов, приемов, средств и алгоритм их применения для решения четко сформулированной проблемы.
4. Скрайбинг - процесс передачи определенной информации, настроения, эмоций, чувств с помощью простых рисунков.
5. Моделирование - вид знаково-символической деятельности, который предлагает исследование не конкретного объекта, а его модели.
6. Сказкотерапия – метод, использующий сказочную форму, ореол волшебства для интеграции личности ребенка и его развития.

2 команда



1. Развитие речи — целенаправленная и последовательная педагогическая работа, предполагающая использование специальных педагогических методов и собственные речевые упражнения ребенка.
2. Игровые технологии – система методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
3. Инновационная технология - деятельность по созданию, освоению, использованию и распространению нового метода работы.
4. О. А. Белобрыкина - автор технологии активизирующего обучения речи, включающей лингвистические игры, направленные на развитие различных видов речевой активности.
5. Мнемотехника – совокупность правил и приёмов, облегчающих процесс запоминания, сохранения и воспроизведения информации.
6. Здоровьесберегающие технологии - эффективная система мер профилактической работы с детьми, направленная на сохранение и

укрепление здоровья воспитанников.

Технология обучения составлению загадок.

В практике работы с детьми дошкольного возраста используются три основных модели составления загадок.

Модель 1 «Какой? – «Что бывает таким же?»

Для составления загадки выбран объект СНЕГ. Дети дают образные характеристики по заданным педагогом признакам.

Целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с чётко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать детскую память: ребёнок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

Какой снег по цвету?

Белый.

Какой снег по действиям?

Скрипучий.

Какой он на ощупь?

Холодный.

Какой снег по восприятию?

Лёгкий.

Модель 2 Составление загадок с помощью сравнения действий предмета (явления).

«Что делает?» «Что (кто) делает так же?»

Пример составления загадки про белку:

«Что делает белка?»

Прыгает как зайчик.
 Карабкается как обезьяна.
 Запасает как ёжик.
 Грызёт, как хомяк.



Модель 3 Сравнение одного объекта с каким-либо другим объектом, находя между ними отличия.

«Части», «На что похоже?» – «Чем отличается?»

Особенностью освоения этой модели является то, что ребёнок, сравнивая один объект с каким-либо другим объектом, находит между ними общее и различное.







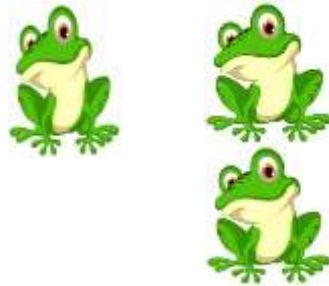
<p>Модель 1</p> <p>«Слова – связки» - «а, не».</p>	
Какой?	Кто (что) бывает таким же?

<p>Модель 2</p> <p>«Слова – связки» - «но, не».</p>	
Что делает?	Кто (что) делает так же?

<p>Модель 3</p> <p>«Слова – связки» - «как, но».</p>	
На что похоже?	Чем отличается?

Мнемотехника



Сторителинг

1 команда





2 команда



