



**Игровые технологии в
образовательной деятельности
детей по развитию речи
дошкольников**

Выделяют следующие технологии речевого развития:

- проектная деятельность;**
- исследовательская деятельность;**
- игровые технологии;**
- информационно-коммуникационные технологии;**
- технология проблемного обучения.**

Игровые технологии

Игра – вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

• **Игровая деятельность выполняет функции:**

- **развлекательную** (развлечь, воодушевить, пробудить интерес);
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- **коммуникативную** (освоение диалектики общения);
- **диагностическую** (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры);
- **коррекции** (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);
- **межнациональной коммуникации** (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей);
- **социализации** (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Понятие "*современные игровые технологии в развитии речи*" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации. Рассмотрим некоторые из них:

➤ Дидактическая игра является основным видом игр, используемых в работе по развитию речи. Существуют следующие виды дидактических игр:

- игры с предметами (игрушками),
- настольно печатные игры,
- словесные игры.

➤ Пальчиковые игры – проговаривание стихов одновременно с движениями, делает речь детей более ритмичной, громкой, четкой и эмоциональной.

➤ Артикуляционная гимнастика – это совокупность специальных упражнений, направленных на укрепление мышц артикуляционного аппарата, развитие силы, подвижности органов, участвующих в речевом процессе. Артикуляционная гимнастика является основой формирования речевых звуков и коррекции нарушений звукопроизношения любого происхождения.

➤ Театрализованные игры можно разделить на две основные группы:

- игры – драматизации;
- режиссерские игры.

В играх – драматизациях – ребенок исполняя роль в качестве «артиста» самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются:

- игры – имитации образов животных, людей, литературных персонажей;
- ролевые диалоги на основе текста;
- инсценировки произведений;
- постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям;
- игры – импровизации с разыгрыванием сюжета без предварительной подготовки.

В режиссерской игре «артистами» являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как «сценарист» и «режиссер» управляет «артистами». Озвучивая «героев» и комментируя сюжет, он пользуется различными средствами выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием используемых театров: настольный, плоскостной, пальчиковый, бибабо, театр в коробке, кукольный, театр игрушек.

➤ Игровые приёмы при заучивании стихотворений.

Декламируя стихотворение, дети имитируют сюжет при помощи слов, мимики и жестов. При разучивании потешек, прибауток, стихов учим детей не только правильно произносить звуки, но и изображать движения действующих лиц.

Сочинительство.

Сочинение стихотворений. \ По мотивам японской поэзии \

1. Название стихотворения.
2. Первая строка повторяет название стихотворения.
3. Вторая строчка-вопрос, какой, какая?
4. Третья строчка-действие, какие чувства вызывает.
5. Четвёртая строчка повторяет название стихотворения.

Сказкотерапия. (Сочинение детьми сказок)

- « Салат из сказок» \ смешивание разных сказок \
- « Что будет, если...?» \ сюжет задаёт воспитатель \
- « Изменение характера персонажей» \ старая сказка на новый лад \
- « Использование моделей» \ картинки-геометрические фигуры \
- « Введение в сказку новых атрибутов» \ волшебные предметы и т.д. \
- « Введение новых героев» \ как сказочных, так и современных \
- « Тематические сказки» \ цветочные, ягодные и т.д. \

➤ Игровые приёмы при развитии ЗКР.

Четкое проговаривание чистоговорок и скороговорок развивает звуковую культуру речи. Дети произносят чистоговорки, меняя силу голоса, т.е. тихо, громче, громко; и меняя интонацию: удивленно, вопросительно, испуганно). Например, «Са-са-са – вот летит оса».

➤ Технологии обучения образной речи:

❖ Технология обучения детей составлению сравнений.

Обучение детей дошкольного возраста составлению сравнений необходимо начинать с трехлетнего возраста. Упражнения проводятся не только на занятиях по развитию речи, но и в свободное время.

Модель составления сравнений:

- воспитатель называет какой-либо объект; *цыпленок (объект №1)*
- обозначает его признак; *по цвету*
- определяет значение этого признака; *желтый*
- сравнивает данное значение со значением признака в другом объекте; *такой же желтый (значение признака), как солнышко (объект №2)*

В младшем дошкольном возрасте отрабатывается модель составления сравнений по признаку цвета, формы, вкуса, звука, температуры и др.

❖ *Технология обучения детей составлению загадок.*

На основе технологии ТРИЗ Аллой Александровной Нестеренко были созданы модели составления загадок. В процессе составления загадок развиваются все мыслительные операции ребенка

Обучение детей составлению загадок начинается с 3,5 лет. В практике работы с детьми дошкольного возраста используются три основных модели составления загадок. Обучение должно идти следующим образом. Воспитатель вывешивает одну из табличек с изображением модели составления загадки и предлагает детям составить загадку про какой-либо объект.

Модель №1. (слово самовар)

Какой?	Что бывает таким же?
(по цвету) блестящий	монета
(по действиям) шипящий	вулкан
(по форме) круглый	арбуз

Далее детей просят дать образные характеристики объектам, выбранным для сравнения (правая часть таблицы).

ПР: блестящий – монета, но не простая, а начищенная монета.

В итоге табличка может выглядеть следующим образом:

Какой?	Что бывает таким же?
Блестящий	Начищенная монета
Шипящий	Проснувшийся вулкан
Круглый	Спелый арбуз

После заполнения таблички воспитатель предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «Как» или «Но не».

Чтение загадки может происходить коллективно всей группой детей или каким-либо одним ребенком. Сложенный текст неоднократно повторяется всеми детьми.

Итоговая загадка про самовар: «Блестящий, как начищенная монета; шипящий, как проснувшийся вулкан; круглый, но не спелый арбуз».

После освоения модели «Какой – что бывает таким же» необходимо познакомить детей с особенностями сравнений. Загадки можно составить на основе «занижения» свойств объектов (самовар тусклый, как нечищенные ботинки) или их «завышения» (самовар блестящий, как начищенная монета).

Модель №2.

Что делает?	Что (кто) делает так же?

Протокол составления загадки про ежика с детьми 5 лет.

- Что делает ежик? Пыхтит, собирает, семенит.
- Пыхтит как кто или что?
- Пыхтит как новенький паровозик (сравнение на «завышение»).
- Пыхтит как старый чайник (сравнение на «занижение»).
- Собирает как хорошая хозяйка (сравнение на «завышение»).
- Собирает как жадина (сравнение на «занижение»).
- Семенит, как ребенок, который учится ходить (сравнение на «завышение»).
- Семенит как старый дедушка (сравнение на «занижение»).

Модель 3.

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

Протокол составления загадки про гриб:

- На что похож гриб? – На мужичка.
- А чем отличается от мужичка? – У гриба нет бороды.
- Еще на что похож? – На дом, но без окон.
- А еще? – На зонтик, но у зонтика тоненькая ручка.

На что похоже?	Чем отличается?

❖ Технология обучения детей составлению метафор.

Метафора – это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих сопоставляемых объектов. Основная цель педагога: создание условий для усвоения детьми алгоритма составления метафор. Если ребенок усвоил модель составления метафоры, то он вполне может самостоятельно создавать фразу метафорического плана. Сначала целесообразно использовать наиболее простой **алгоритм** составления метафоры.

Пример:

Берется объект 1 (радуга). Про него и будет составлена метафора. У него выявляется специфическое свойство (разноцветная). Выбирается объект 2 с таким же свойством (цветочная поляна). Определяется место расположения объекта 1 (небо после дождя). Для метафорической фразы необходимо взять объект 2 и указать место расположения объекта 1 (Цветочная поляна – небо после дождя). Составить предложение с этими словами (цветочная небесная поляна ярко засияла после дождя). Работу с детьми следует организовывать в форме обсуждения.

➤ Моделирование.

Модели особенно эффективны при разучивании стихотворений. Суть заключается в следующем: ключевое слово или словосочетание в каждой стихотворной строчке «кодируется» подходящей по смыслу картинкой. Таким образом, все стихотворение зарисовывается автоматически. После этого ребенок по памяти, опираясь на графическое изображение, воспроизводит стихотворение целиком. На начальном этапе предлагается готовая план-схема, а по мере обучения ребенок активно включается в процесс создания своей схемы.

➤ Технология «Азбука общения» Л.Н. Шипицыной.

Эта технология позволяет развить навыки межличностного общения со взрослыми и сверстниками. Технология нацелена на формирование у детей представлений об искусстве человеческих взаимоотношений. «Азбука общения» представляет собой сборник специально разработанных игр и упражнений, направленных на формирование у детей эмоционально-мотивационных установок по отношению к себе, окружающим, сверстникам и взрослым людям, на создание опыта адекватного поведения в обществе, способствующего наилучшему развитию личности ребенка и подготовки его к жизни.

➤ Технология «Развитие диалогического общения»

А.Г. Арушановой.

Технология направлена на формирование коммуникативной компетенции, в основе которой способность ребенка наладить общение с окружающими людьми при помощи вербальных и невербальных средств.

➤ Мнемотехника.

Особенности этой технологии в применении не изображений предметов, а символов для опосредованного запоминания. Необходимо начинать работу с простейших мнемоквадратов, последовательно переходить к мнемодорожкам, и позже - к мнемотаблицам.

➤ Логоритмика.

«Логоритмика» в развернутом варианте звучит как «логопедическая ритмика», то есть устранение недостатков речи с помощью движений. Проще говоря, любые упражнения, сочетающие в себе речь и ритмичные движения, и есть логоритмика.

➤ Технология синквейна.

Синквейн – новая технология в развитии речи дошкольников. Синквейн – стихотворение без рифмы из пяти строк.

Последовательность работы:

Подбор слов-предметов.

Подбор слов-действий, которые производит данный объект.

Дифференциация понятий «слова – предметы» и «слова – действия».

Подбор слов – признаков к объекту.

Дифференциация понятий «слова – предметы», «слова – действия» и «слова – признаки».

Работа над структурой и грамматическим оформлением предложения.

➤ Обучение составлению творческих рассказов.

Составление рассказа – более сложная деятельность, чем пересказ. Ребенок должен сам в соответствии с заданной темой определить содержание и выбрать речевую форму повествования. Рассказы могут быть описательными и сюжетными. В связи с этим можно выделить три категории рассказов:

1. Рассказ по восприятию (о том, что видит ребенок в момент рассказа);
2. Рассказ по памяти (о том, что воспринимал до момента рассказа);
3. Рассказ по воображению (придуманый, основанный на вымышленном материале, на преобразовании имеющихся представлений).

➤ ТРИЗ технология.

Основным рабочим механизмом ТРИЗ служит алгоритм решения изобретательских задач. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ.

Основные этапы методики ТРИЗ:

1. Поиск сути (Перед детьми ставится проблема или вопрос, который надо решить.) И все ищут разные варианты решения, то, что является истиной.
2. «Тайна двойного». На этом этапе мы выявляем противоречие: хорошо-плохо. Например, солнце – это хорошо или плохо. Хорошо-греет, плохо-может сжечь.
3. Разрешение этих противоречий (при помощи игр и сказок). Например, зонт нужен большой, чтобы скрыться под ним от дождя, но он нужен и маленький, чтобы носить его в сумке. Решение этого противоречия – складной зонтик.



**Опыт использования технологий работы со
следующими пособиями:**

- **Дары Фребеля;**
- **Легоконструктор;**
- **Блоки Дьенеша;**
- **Развивающие игры В.
Воскобовича;**
- **Палочки Кюизенера;**
- **Блоки Дьенеша**