

**«Использование  
инновационных  
технологий в речевом  
развитии дошкольников»**



**"Мы должны вводить детей в сокровищницу нашего богатейшего языка, но для этого мы сами должны уметь пользоваться ее сокровищами".**

**Е.И. Тихеева**



## *«Речевое развитие»* включает :

- владение речью как средством общения и культуры;
- обогащение активного словаря;
- развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитие речевого творчества;
- развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;
- знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
- формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.



# Игровые педагогические технологии:



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

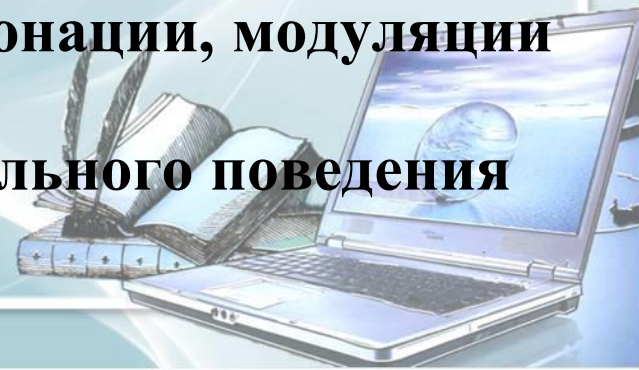
## «Играя-развиваем- обучаем-воспитываем»



# Значение театрализованной деятельности



- помогает усвоению богатства родного языка
- его выразительных средств
- появляется живой интерес к самостоятельному познанию и размышлению
- совершенствует артикуляционный аппарат
- формируется диалогическая, эмоционально насыщенная речь
- улучшается усвоение содержания произведения, логика и последовательность событий
- дети получают эмоциональный подъём
- способствует развитию элементов речевого общения: мимики, жестов, пантомимики, интонации, модуляции голоса
- позволяет формировать опыт социального поведения
- стимулирует активную речь



# Формы работы :

- Беседа о театре.
- Творческие упражнения.
- Театрализованные игры.
- Подвижные игры.
- Проведение спектаклей.
  
- Действия с кукольными персонажами.
- Действия детей по ролям.



# Технология проблемного обучения

основывается на теоретических положениях американского философа, психолога и педагога Д. Дьюи.

Проблемное обучение - организация **образовательной деятельности**, предполагающей создание под руководством взрослого проблемных ситуаций и активную самостоятельную **деятельность детей**, в результате чего и происходит **речевое развитие**.



# *Технология проблемного обучения*

- ❖ **Проблемная ситуация специально создается воспитателем**
- ❖ **Проблемная ситуация должна вызывать интерес детей**
- ❖ **Основа проблемного обучения – вопросы и задания: «зачем?», «как?», «почему?»**





## *Формы организации проблемного обучения:*

### *Проблемный вопрос*

- ❖ Почему на участке одни лужи высохли быстро, а другие долго не высыхают?*
- ❖ Почему у птиц клювы разной формы?*
- ❖ Почему в природе можно встретить ящериц и зелёного цвета и желтовато-коричневого?*



## *Формы организации проблемного обучения:*

### *Проблемная задача*

- ❖ Буратино уронил ключ в воду, его надо достать, но прыгнув в воду, Буратино всплывает. Как ему помочь?*
- ❖ Кувшин с узким горлом наполовину заполнен водой. Как лисе напиться из кувшина?*



## *Формы организации проблемного обучения:*

### *Проблемная ситуация*

*Машенька хочет посадить цветы, но не знает, на какой почве цветы будут расти лучше.*



# Здоровьесберегающие технологии



- артикуляционная гимнастика;
- пальчиковая гимнастика;
- дыхательная гимнастика;
- гимнастика для глаз;
- ритмопластика и т. д.



# Пальчиковые игры

## «Осень»

Ветер по лесу летал,  
Ветер листики считал:  
**(плавные волнообразные движения ладонями)**  
Вот дубовый,  
Вот кленовый,  
Вот рябиновый резной,  
Вот с берёзки – золотой,  
**(загибают по одному пальчику на обеих руках)**  
Вот последний лист с осинки  
Ветер бросил на тропинку.  
**(спокойно укладывают ладони на стол)**



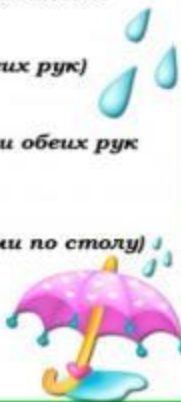
## «Компот»

Будем мы варить компот,  
Фруктов нужно много. Вот!  
**(левую ладонку держат «ковшиком», указательным пальцем правой руки «мешают»)**  
Будем яблоки крошить,  
Грушу будем мы рубить.  
Отожмём лимонный сок,  
Слив положим и песок.  
**(загибают пальчики по одному, начиная с большого)**  
Варим, варим мы компот.  
Угостим честной народ.  
**(опять «варят» и «мешают»)**



## «Вышел дождик погулять»

Раз, два, три, четыре, пять,  
**(удары по столу пальчиками обеих рук. Левая начинает с мизинца, правая – с большого пальца)**  
Вышел дождик погулять.  
**(беспорядочные удары по столу пальчиками обеих рук)**  
Шёл неспешно, по привычке,  
А куда ему спешить?  
**(«шагают» средним и указательным пальчиками обеих рук по столу)**  
Вдруг читает на табличке:  
«По газону не ходить!»  
**(ритмично ударяют то ладонями, то кулачками по столу)**  
Дождь вздохнул тихонько:  
**(часто и ритмично бьют в ладоши)**  
- Ох!  
**(один хлопок)**  
И ушёл. Газон засох.  
**(ритмичные хлопки по столу)**



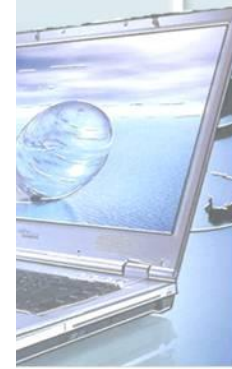
## «Овощи»

У Лариски – Две редиски.  
А у Вовки – Две морковки.  
У Алёшки – Две картошки.  
Да ещё у Петьки –  
Две хвостатых редьки.  
У Серёжки сорванца –  
Два зелёных огурца.



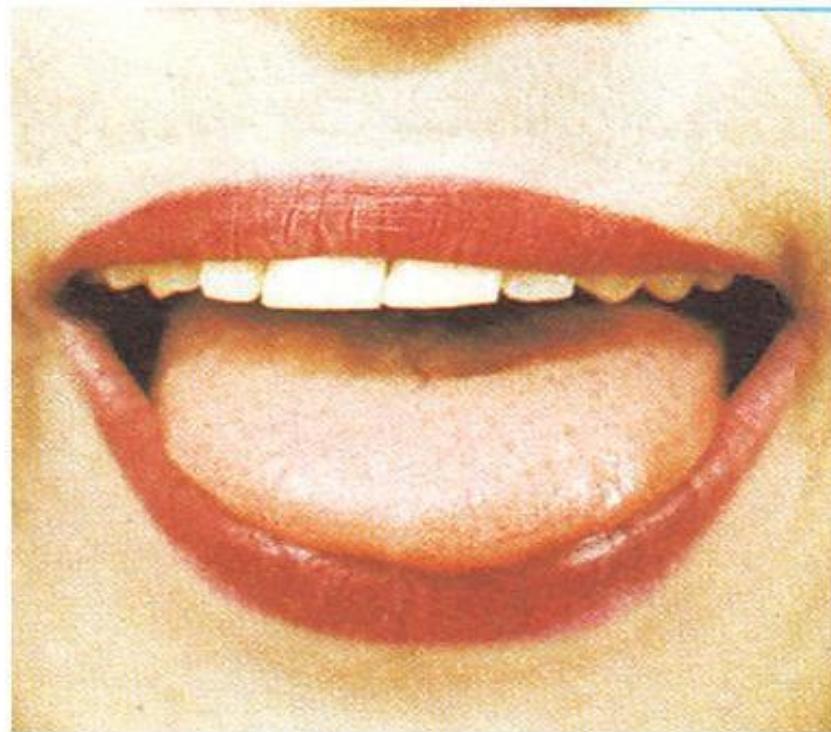
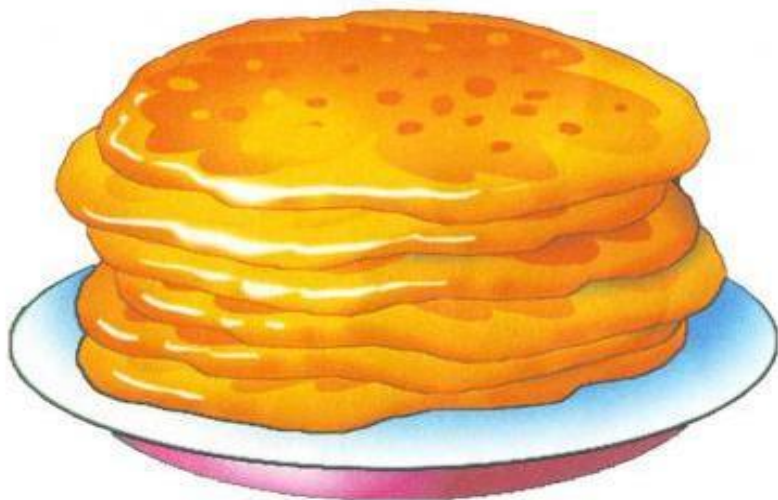
# «ГРИБОК»

Улыбнуться, открыть рот. Присосать широкий язычок к небу. Это шляпка гриба, а подъязычная связка- ножка. Кончик языка не должен подворачиваться, губы - в улыбке. Если ребенку не удастся присосать язык, то можно пощелкать языком, как в упражнении «Лошадка». В пощелкивании улавливается нужное движение языка.



# «БЛИНЧИК»

Улыбнуться, открыть рот. Положить широкий язык на нижнюю губу. Удерживать в спокойном состоянии на счет до пяти. В этом упражнении важно следить, чтобы нижняя губа не напрягалась и не натягивалась на нижние зубы.



# «ЧИСТИМ ЗУБКИ»

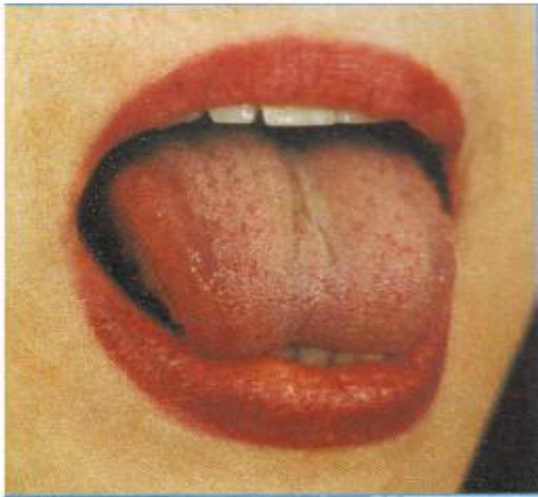
Улыбнуться, приоткрыть рот. Кончиком языка «почистить» нижние, затем верхние зубы с внутренней стороны, делая движения языком вправо - влево. Нижняя челюсть при этом не двигается.





# «КАЧЕЛИ»

Улыбнуться, открыть рот. На счет 1-2 поочередно упираться языком то в верхние, то в нижние зубы. Нижняя челюсть при этом неподвижна.



# «МАЛЯР»

Улыбнуться, открыть рот. Широким кончиком языка погладить небо от зубов к горлу. Нижняя челюсть не должна двигаться.



# Технологии развивающего обучения

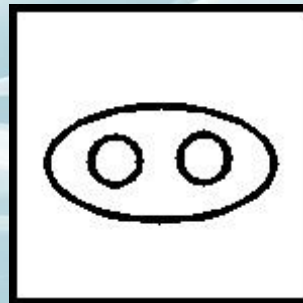
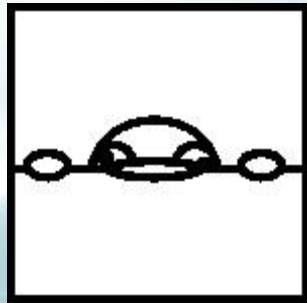
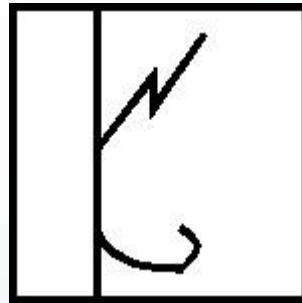
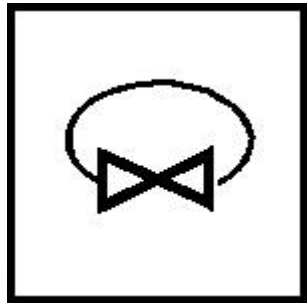
«Педагогика должна ориентироваться не на вчерашний, а на завтрашний день детского **развития...**»

Л. С. Выготский



# Техника - «Друдлы»

Друдлы – картинки с изображением разных форм, иногда кажущиеся довольно абстрактными. Каждая картинка является маленькой игрой, в которой вам надо придумать что изображено на картинке.



# Технология «Скрайбинг» –

процесс визуализации сложного содержания простым и доступным способом, во время которого зарисовка **образов** происходит прямо во время передачи информации.



# Технология «Синквейн»

- Слово синквейн (англ. Cinquain) происходит от французского слова «пять», что означает почти дословно «нерифмованное стихотворение из пяти строк, которые строятся по определенным правилам».

## Актуальность синквейна:

- открывает новые творческие интеллектуальные возможности;
- способствует обогащению и активизации словаря;
- носит характер комплексного воздействия (развивает речь, память, внимание, мышление)
- используется для закрепления изученной темы;
- является игровым приемом.



# Синквейн.

1. Тема (существительное).
2. Два прилагательных.
3. Три глагола.
4. Предложение.
5. Ассоциация.

**Зима**

**Морозная, снежная**

**Радует, забавляет, морозит**

**Без зимы мне скучно**

**Забава**





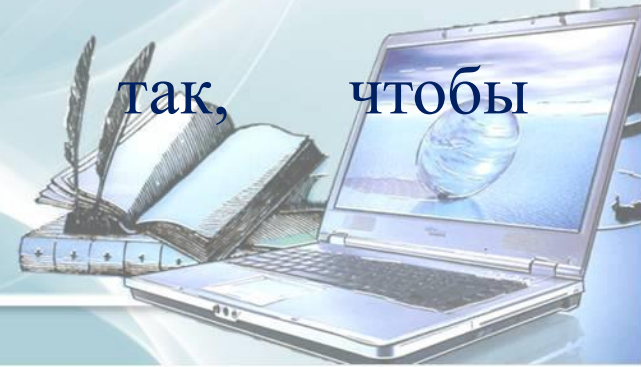
# *Игровые технологии*

## *Мнемотехника*

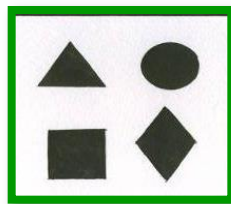
*Мнемотехника – в переводе с греческого  
«искусство запоминания»*

❖ **Суть мнемосхем** на каждое слово или маленькое словосочетание придумывается картинка (изображение, пиктограмма)

❖ **Главное** – схематизировать так, чтобы нарисованное было понятно детям



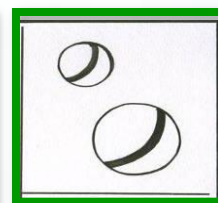
## Мнемоквадрат



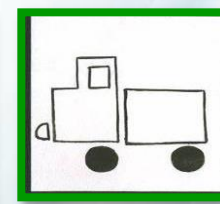
форма



цвет



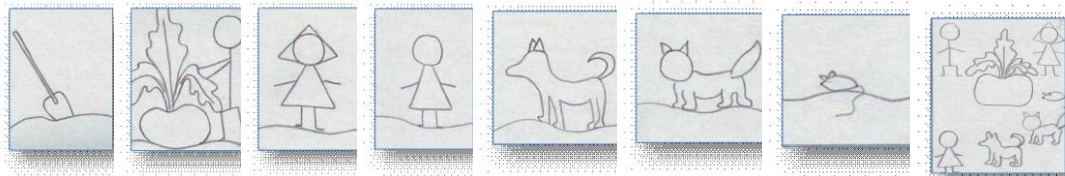
размер



части

## Мнемодорожка

Сказка «Репка»



## Мнемотаблица

Стихотворение

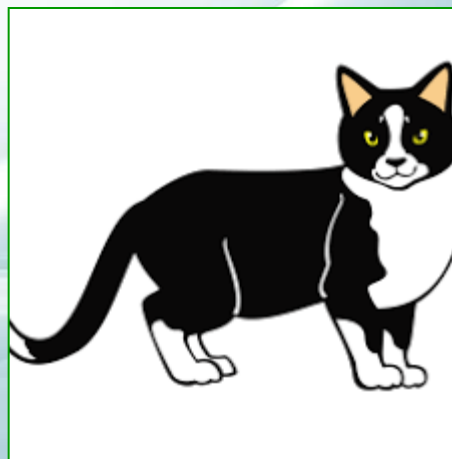
«Повар»

 Ходит	 повар	 в колпаке
 с поварешкою	 в руке.	 Он готовит
 нам	 обед:	 кашу, суп и винегрет.



# ***МНЕМОКВАДРАТ –***

это карточка, на которой нарисован знакомый  
ребенку предмет



# ***МНЕМОДОРОЖКА***



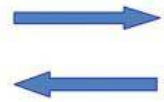


**Мнемодорожка** состоит из нескольких картинок, объединенных общей тематикой.

*Ребенку нужно не просто назвать слова, но и составить их в предложение или расположить в правильной последовательности.*



# МНЕМОТАБЛИЦА

это графическое изображение главных смысловых звеньев сюжета, рассказа, сказок или явлений природы.

О		
		

<b>ОСЕНЬ</b>		
		
		



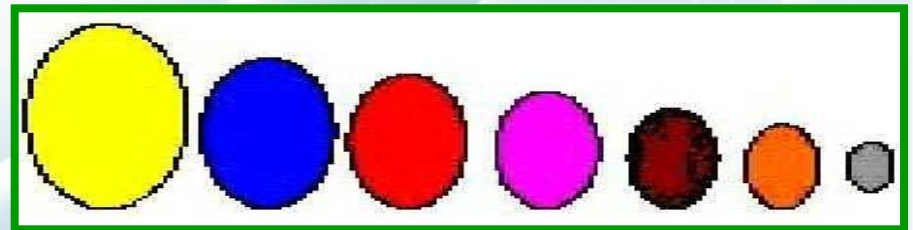
# Элементы схем, моделей



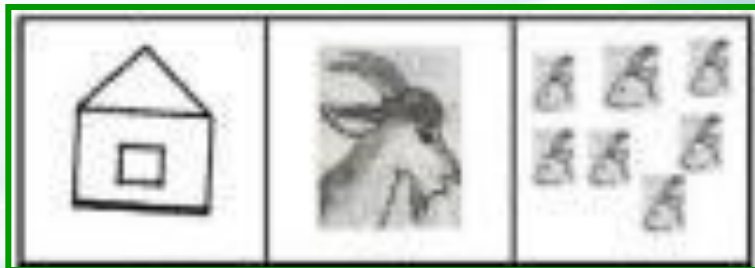
Силуэтные изображения



Предметные картинки



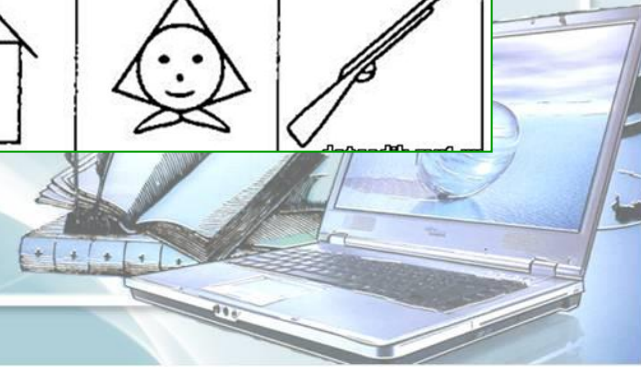
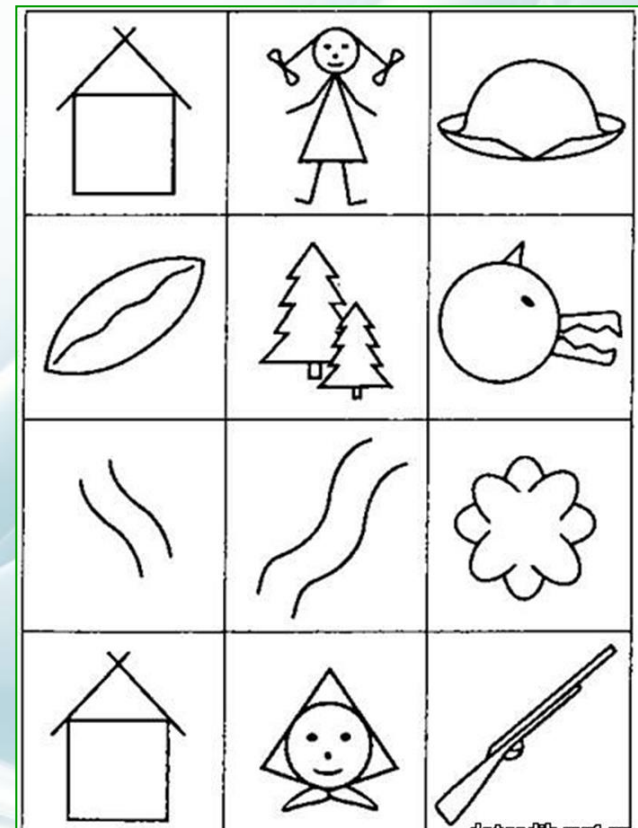
Геометрические фигуры



Планы и условные обозначения



# Схематическое изображение





**Желаю удачи!!!**

