Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида №5 г. Лениногорска»

муниципального образования «Лениногорский муниципальный район»

Республики Татарстан

**Доклад: «Применение интерактивных технологий в развитии связной речи детей старшего дошкольного возраста»**

Подготовила: воспитатель Низамова Танзиля Халиковна

     В современном обществе трудности, связанные с процессом развития связной речи являются главной задачей речевого воспитания детей. Это, прежде всего, связано с социальной значимостью и ролью в формировании личности. Именно в речи реализуется основная коммуникативная функция языка. Овладение родным языком является одним из самых важных приобретений ребёнка в дошкольном детстве. Именно дошкольное детство особенно позитивно к усвоению речи. Поэтому процесс речевого развития рассматривается в современном дошкольном образовании, как общая основа воспитания и обучения детей.

     Целенаправленное использование интерактивных технологий в дошкольном возрасте способствует более эффективному формированию связной речи и обогащению словаря детей. Интерактивное обучение – это обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с окружением, средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Смысл интерактивного обучения состоит в том, что процесс воспитания организован таким образом, что практически все дети оказываются вовлечёнными в процесс познания. Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идёт обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причём происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы сотрудничества.

    Более подробно остановлюсь на некоторых новых методах, которые я использовала в своей системе работы по развитию связной речи.

**"Цепочка"**. Цель: учить подбирать слова по смыслу, пользоваться в речи определениями, конкретизировать свойства предметов. Материал: таблицы по сказкам, в которых представлен ход будущей сказки в рисунках или условных отметках; предметные картинки. Дети обсуждают задания и вносят свои предложения в имитированную цепочку для составления сказки по таблице, в которой представлен ход будущей сказки в рисунках или в условных отметках. Интерактивную технологию, как **«Цепочка»**(рекомендуется она со средней группы).

 Рассказать сказку

Подобрать к существительному глаголы или прилагательные.

Называть слова на последний звук слова. *«Города»*

Назвать пословицы о дружбе.

Назвать сказки в которых есть сказочный герой волк

Игра "Угадайка"

Цель: Формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения к грамоте.

Оборудование: мелкий природный материал(камушки, ракушки)

Ход игры: участникам задается загадка, ответ вслух не произносится. Дети по очереди, по одной букве, используя природный материал, выкладывают слово-отгадку.

**"Снежный ком".** Цель:  учить распределять задания в пределах малой группы, высказывать своё мнение понятным, доступным другим детям языком, стимулировать развитие лидерских качеств. Материал: карточки-задания для малых групп. Дети объединяются в малые группы и обсуждают проблемный вопрос или выполняют общее задание, договорившись о чёткой последовательность действий каждого члена группы. Например, строят дом, где заранее договариваются об очерёдности действий каждого члена команды и о цвете, с которым будет работать тот или иной ребёнок.

**"Микрофон".** Цель: учить высказывать свою точку зрения, пользоваться алгоритмом составления доказательства, выслушивать мнения своих сверстников. Материал: имитация микрофона. Дети вместе с воспитателем образуют круг и, передавая друг другу имитированный микрофон, высказывают свои мысли на заданную тему. Например, ребёнок берет микрофон, рассказывает в нескольких предложениях о себе, и передает микрофон другому ребёнку. Все высказывания детей принимаются, одобряются, однако не обсуждаются.

Благодаря использованию этой технологии у воспитанников активно развивается диалогическая речь. Дети выбирают корреспондента, который задает вопросы о каком-либо событии.

После какого-либо интересного события, будь – то экскурсия или приезжий цирк, праздник,  мы проводим игру «Журналист». Воспитанники с удовольствием играют роль журналиста и задают друг другу вопросы: Что особенно запомнилось? Что больше всего понравилось? О чем бы хотел рассказать? Какое настроение осталось после увиденного?

И в роли журналиста, я приглашаю педагога (педагог выполняет роль журналиста и проводит опрос коллег)

Игра "Времена года"

Цель: Овладение речью как средством общения и культуры. Обогащение активного словаря.

Ход игры: Ведущий выбирает картинку на определенную тему (например весна), участники задавая наводящие вопросы угадывают, что изображено.Угадавший дает интервью  по теме.

**"Ассоциативный цветок".** Цель:  учить подбирать ассоциации к понятиям, уточнить обобщающие понятия. Материал: цветок, середина которого представляет какое-либо понятие, лепестки - пустые, карандаши. Дети объединяются в несколько групп для решения общей задачи: на доске закрепляется середина цветка с изображением определенного понятия, например, «игрушки». Каждая группа подбирает картинки-ассоциации, которые вклеивают вокруг этого понятия. Побеждает команда, которая создаст наибольший цветок. В результате дети учатся работать в малых группах, нацелены на достижение общего результата.

**«Дерево решений». (рекомендуется в подготовительной к школе группе).**

**Цель:** интеллектуальное развитие и формирование коммуникативных навыков.

**Организация:** воспитатель заранее готовит демонстрационный материал в виде съемных карточек схем с предметными картинками по определенной теме на маете «Дерево знаний». Дети, объединившись в малые группы по 2-4 человека, выполняют задания, затем выбирают старшего группы, который доказывает правильность выполнения задания своей группой; дети из других групп оценивают правильность ответа.

**Ценность для ребенка:** успешное решение социально-коммуникативного развития, развития умения договариваться при решении общей задачи.

**Особенности проведения**: участвуют все дети группы, малые группы могут создаваться любым способом, предложенным детьми.

**«Дерево знаний»**Цель: учить принимать коллективные решения, продолжать учить высказывать свою точку зрения. Материал: схематическое изображение дерева. У этого метода есть несколько этапов:

1.Выбор проблемы, не имеющей однозначного решения, например, «Что нужно дереву для счастья?».

2.Рассматривание схемы, в которой прямоугольник — это «ствол» (который обозначает эту проблему), прямые линии — «ветки» (пути ее решения), а кружочки — «листочки» (решение проблемы).

3.Решение проблемы: дети подгруппами договариваются, обсуждают и рисуют, например, бабочку или птичку, размещая их на «дереве решений» и объясняют свой выбор. Используя этот метод, воспитатель учит детей подбирать различные пути решения проблемы

Игра "Волшебное дерево"

Цель: связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи. Ориентировка в пространстве.

Мат-л: макет дерева, трава (контур детских ладошек), карточки по темам.

Ход игры: 1.Закрепление знаний о временах года - меняется цвет кроны, травы. Зимой вырастают сугробы.

2. Закрепление понятий справа, слева, вверху, внизу.

2. Листочки –картинки по текущей теме составляет педагог и заранее вывешивает их на дерево. Дети договариваются, объединяются в малые группы, выполняют различные задания (например - назови перелетных, зимующих  птиц.)

**Метод многоканальной деятельности.** Это метод работы с детьми, в ходе которого обязательно задействуются различные анализаторы: зрение, слух, осязание, вкус, обоняние. Цель: продолжать учить составлять рассказ - описание. Материал: сюжетные картинки. При рассматривании картины целесообразно использовать такую последовательность: выделение объектов, изображенных на картине; представление объектов через восприятие различными анализаторами. После рассмотрения всех объектов, изображенных на картине, стоит поставить детям творческие задания: «прослушать» звуки картины через «наушники»; вести виртуальные диалоги от имени изображенных персонажей; почувствовать «аромат» цветов, изображенных на картине; «выйти за пределы изображенного»; мысленно коснуться картины, определить, какова ее поверхность (теплая, холодная), какая погода (ветреная, дождливая, солнечная, жаркая, морозная) и тому подобное. Метод способствует развитию умения составлять монологические высказывания.

**"Сказка наоборот ".** Цель: развитие логического мышления, умения составлять новую сказку на основе уже знакомой. Детям предлагается поделиться на две команды и составить свою сказку по-другому, заменяя основные понятия на противоположные. Каждая команда получает задание: сочиняет свою сказку и отгадывает сказку другой команды, составленной по-другому. Пример: «Жили себе дед и баба. И был у них собака Жук. И принес им Жук косточку, не простую, а сахарную. Баба варила ее, варила, и не сварила. Дед варил-варил и не сварил. Кошка прыгнула, котелок перевернула, косточку забрала и понесла. Дед смеётся, баба смеётся, и Жук весело лает: «Принесу я вам еще косточку, но не сахарную, а простую, чтобы быстро сварилась». Самые интересные сказки записываем в групповую "Книгу сказок".

**Интерактивная технология «Рафт»**

Следующая интерактивная технология называется «Рафт»

Аббревиатура РАФТ означает: роль, аудитория, форма и тема.

Эту технологию можно использовать на заключительных этапах какой - либо темы.

Для участия в данной технологии, я приглашаю коллег, кому достались карточки с изображением бабочки и ласточки.

Детям очень нравится перевоплощаться в животных, насекомых или предметы. Например, при изучении темы «Насекомые» ребенку дается задание: Представить, себя в роли какого-либо насекомого и рассказать о себе? Ребенок от лица насекомого рассказывает все, что узнал о нем. Для лучшего вживания в роль, можно предложить ему маску данного животного или насекомого или предметы – заместители.

Следующая интерактивная игровая технология, с которой я вас познакомлю, называется**«Карусель»** (рекомендуется со старшей группы)

Данную технологию используем при описании или исследовании какого-либо объекта. Исследуемый объект помещается в центр карусели, а по краям располагаются карточки-схемы, с помощью которых участники игры задают друг другу вопросы по поводу исследуемого объекта, например: какого цвета, размера предмет, приносит пользу или нет, среду обитания или произрастания, съедобный предмет или несъедобный и т.д.

Под музыку двигаемся вокруг карусели, когда музыка перестает играть, останавливаемся, берем карточку-схему, рядом с которой остановились и по очереди и задаем друг другу вопросы. Чтобы иметь большее представление об объекте и правильно ответить на вопрос, можно взять предмет в руки.

Таким образом, дети сами, без помощи воспитателя исследуют объект, учатся правильно задавать вопросы друг другу, отвечать на поставленные вопросы, а в конце делают вывод по поводу исследуемого объекта.

Воспитатель предлагает детям по желанию (или другим способом) объединиться в пары и встать в два круга: внутренний и внешний. Он предлагает диалог-задание. Дети из внутреннего круга остаются на месте, а из внешнего после мини-диалога делают шаг влево и оказывается в паре с новым собеседником. Каждый новый диалог развивает у ребенка умение понимать и принимать новый взгляд на проблему, предложенную воспитателем или сверстником.

**Ценность для ребенка**: формирование навыков сотрудничества, положительной самооценки, ориентирования в пространстве, воспитание волевых качеств.

**Особенности проведения:** сначала дети из внутреннего круга могут сидеть лицом к внешнему кругу, а дети из внешнего круга перемещаются по нему. Вначале лучше использовать диалоги этикетного характера: «Лучший комплимент», «Я делаю покупки», «Давай познакомимся», «Разговор в общественном месте». Более сложные диалоги-рассуждения требуют предварительной подготовки, детей необходимо настроить на диалог, предложив речевой образец.

Игра "В мире животных"

Цель: Развитие звукового анализа и синтеза.

Оборудование: фишки -буквы, изображения животных.

 Ход игры: Дети второго круга подходят к столу, ребёнок рассматривает изображения представителей животного мира. Называет его. Находит букву, на которую начинается название того или иного животного, выкладывает её на картине. Например,: верблюд – «В», хорёк – «Х», лось – «Л», тюлень – «Т», кабан – «К» и др.

 Кроме вышеназванных интерактивных методов развития связной речи дошкольников в моей практике работы активно используются следующие: творческие задания, работа в малых группах:

Делить детей на подгруппы  можно

- по половым признакам,

- по первой букве имени или фамилии,

- поцвету глаз, волос,

- по дням рождения  и времени года, когда родился,

- с помощью геометрических фигур, предметных картинок животных диких и домашних, птиц зимующих и перелётных,

- по желанию,

 обучающие игры (ролевые, игры-имитации, игры-соревнования, интеллектуальные разминки), работа с наглядными видео- и аудио-материалами, тематические диалоги, анализ жизненных ситуаций.