**Доклад о мастер-классе для педагогов**

**на тему: «Интерактивные игровые технологии – эффективное средство развития связной речи дошкольников**».

(Рукина Т.А., старший воспитатель

МБДОУ «ЯСЛИ-САД №2

ГОРОДА ЯСИНОВАТАЯ»)

Цель:

Повышение уровня **педагогической** компетентности по исполь-зованию **интерактивных технологий в речевом развитии дошкольников** в условиях реализации ГОС ДО.

Задачи:

• расширять знания **педагогов** в вопросах использования **интерактивных технологий в работе с дошкольниками**;

• **развивать интерес к использованию интерактивных технологий в развитии связной речи дошкольников**.

Актуальность:

В настоящее время, когда из жизни ребенка уходит активная речь, нам не всегда удается добиться высокого уровня **развития речи детей**, используя традиционные методы и формы организации работы. Дети стали очень много времени проводить перед телевизором, за компьютером или смартфоном. Взрослые все чаще стали отмахиваться от детских вопросов, редко их выслушивают, не перебивая. Книги, если и читают, то не обсуждают. Зачастую родители используют в общении с ребенком не совсем грамотную и правильную речь. А ведь ребенку крайне необходимо общение со взрослыми. Ему очень нужно слышать грамматически правильную, выразительную, эмоционально окрашенную речь окружающих его взрослых. Потому что именно это, в первую очередь, создает благоприятные условия для становления и **развития его собственной речи**. Бедная речь может привести и к агрессии, потому что ребенок не всегда может выразить словами то, что он хочет сказать.

На сегодняшний день у детей **дошкольного** возраста имеется много недостатков **речи** : скудный словарь, различные недостатки звукопроизношения, выразительности **речи**, неграмотные выражения, небрежная речь, утрата самого понятия *«культура****речи****»*.

Формирование **речи у дошкольников** является важной и трудно решаемой задачей. Успешное решение этой задачи необходимо как для подготовки детей к предстоящему школьному обучению, так и для комфортного общения с окружающими.

Таким образом, особую актуальность приобретает использование, наряду с традиционными методами и приемами, и **интерактивных технологий в развитии связной речи дошкольников**.

Что же такое **интерактивная технология**?

**Интерактивность** означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Следовательно, **интерактивное обучение – это**, прежде всего, диалоговое обучение, построенное на взаимодействии детей с учебным окружением, образовательной **средой**, которая служит областью осваиваемого опыта, в ходе которого осуществляется взаимодействие **педагога и воспитанника**.

*Цель****интерактивного****обучения* – создание комфортных условий, при которых ребенок чувствует свою успешность, свое **интеллектуальное совершенство**, что делает продуктивным сам образовательный процесс.

При этом внедрение **интерактивных технологий** в работу с детьми осуществляется постепенно, с учетом возрастных особенностей детей.

За короткое время невозможно охватить все существующие

**интерактивные технологии**, поэтому я познакомлю вас лишь с некоторыми из них. Но мы не ограничимся только теорией, так как наше знакомство будет носить *практический характер*.

Итак, мы начинаем и давайте представим, что мы отправились в путешествие на белоснежном корабле по островам **интерактивных методик развития связной речи**.

Сейчас наш корабль находится в порту под названием *«Ожидание»*. Пожалуйста, ответьте на вопрос: *«Чего вы ожидаете от нашего****мастер-класса****?»*

А ответить на этот вопрос вам поможет **интерактивная технология**, которая называется *«Цепочка»*. Пожалуйста, ответьте на поставленный вопрос, передавая друг другу вот этот замечательный кораблик *(игрушка)*.

Я благодарю вас за ответы и надеюсь, что все ваши ожидания от нашей **встречи оправдаются**.

Тем временем, мы добрались до первого острова, который называется *«Синквейн»*.

**Синквейн** — это методический прием, который представляет собой составление нерифмованного стихотворения, состоящего из 5 строк.

Первая строчка стихотворения – это его тема. Представлена она всего одним словом и обязательно существительным.

Вторая строка состоит из двух слов, раскрывающих основную тему, описывающих ее. Это должны быть прилагательные. Допускается использование причастий.

В третьей строчке **посредством** использования глаголов или деепричастий описываются действия, относящиеся к слову, являющемуся темой синквейна. В третьей строке три слова.

Четвертая строка – это уже не набор слов, а целая фраза, состоящая из четырех слов, при помощи которой составляющий высказывает свое отношение к теме.

Пятая строчка – всего одно слово, которое представляет собой некий итог, резюме. Иногда это просто синоним к теме стихотворения. Например, синквейн на тему *«Дети»*:

1. Дети.

2. Прекрасные, озорные.

3. Играют, шалят, радуют.

4. Украшают и наполняют жизнь смыслом.

5. Радость.

А вам я предлагаю составить синквейн на тему *«Зима»*.

Вы отлично справились, а тем временем, наш корабль прибыл на остров *«Сказочный»*. Здесь мы попробуем рассказать всем известную сказку на новый лад от лица совершенно неожиданного персонажа. Я предлагаю вам рассказать русскую народную сказку *«Курочка Ряба»* от лица… яйца. Итак, я начинаю, а вы продолжаете.

Жили-были дед да баба. И была у них курочка Ряба. Снесла курочка яичко…

А дальше ваша очередь… Замечательная сказка получилась!

А мы добрались до острова *«****Противоречий****»*. Здесь мы познакомимся с еще одним методом – методом **противоречий**.

**Метод противоречий – наличие двух противоречивых** качеств в одном объекте, когда наличие одного свойства исключает возможность других. В бытовой ситуации они встречаются ребенку на каждом шагу: надо поесть – будешь сытым, здоровым; не надо кушать – будет тяжело бегать. И т. п.

Работая по этому методу, открываем перед детьми *«тайну двойного»* во всем, в каждом явлении *(событии, факте, веществе)* — когда что-то в нем хорошо, а что вредно; что-то мешает, а что-то нужное. Данный метод с успехом можно использовать в **развитии связной речи дошкольников**.

Игры: *«Хорошо – плохо»*, *«Польза – вред»*, *«Наоборот»* — это игры на умение видеть **противоречия**, обе стороны одной медали или оба конца одной палки.

Я предлагаю вам поиграть в игру *«Польза – вред»*.

**Педагоги** делятся на две команды: одна – *«польза»*, другая — *«вред»*. Они передают картинку с изображением огня как эстафету друг другу и говорят какая от огня польза и какой от него вред:

польза – огонь греет; вред – огонь может обжечь.

Следующая остановка – остров *«А я бы…»*. Здесь наша цель – **развивать** творческое воображение, учить свободному рассказыванию. После прочтения ребенку какой-либо сказки, предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей или стал бы каким-либо предметом.

Я предлагаю отправится в сказку *«О рыбаке и рыбке»* и представить себя на месте… *(старика, старухи, рыбки, корыта, моря)*

Вот так, незаметно, мы добрались до последнего острова, который называется *«****Интервью****»*. Эту **интерактивную игровую технологию** хорошо использовать на этапе закрепления знаний и подведения итогов работы. Благодаря использованию этой **технологии** у воспитанников активно **развивается диалогическая речь**. Дети выбирают корреспондента, который задает вопросы о каком-либо событии.

Сейчас в роли журналиста буду я. А вы будете отвечать на мои вопросы:

- Что нового узнали?

- Что особенно запомнилось?

- Что больше всего понравилось?

- Что не понравилось?

- О чем хотели бы услышать в следующий раз?

- Какое настроение осталось после мероприятия?

Ну что же, вот вы и ознакомились, как можно использовать технологию «Интервью», и поучаствовали в рефлексии по нашей сегодняшней встрече.

**Подводя итоги, 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****, потому что****интерактивные игровые технологии – это интересное****, творческое и перспективное направление.*