

Консультация для педагогов
«Инновационные формы работы по развитию
речевой активности дошкольников»

В последнее время все чаще поднимается вопрос о применении инновационных технологий в ДОУ, так как внедрение инноваций в работу образовательного учреждения – важнейшее условие совершенствования и реформирования системы дошкольного образования. Использование в воспитательно-образовательном процессе ДОУ современных педагогических технологий, таких как, обучение в сотрудничестве, проектная методика, интерактивное взаимодействие, использование новых информационных технологий, помогают нам реализовать личностно - ориентированный подход к детям, обеспечивая индивидуализацию и дифференциацию педагогического процесса с учетом их способностей и уровня развития. Инновация — это результат инвестирования интеллектуального решения в разработку и получение нового знания, ранее не применявшейся идеи по обновлению сфер жизни людей. Основная сложность, с которой сталкиваемся, занимаясь с детками развитием речи, – это излишне стандартный подход. Процесс происходит настолько целенаправленно, что становится навязчивым, скучным, малоэффективным. Помните, что развитие дошкольников должно происходить между делом, в игровой форме, с применением разнообразных методов и приемов. Но вместе с тем усилия принесут плоды, только если мы будем заниматься с ребятами постоянно, изо дня в день, пользуясь любым удобным случаем.

Но как совместить воедино правильный научный подход и ненавязчивость в работе по развитию связной речи? Для этого существуют нестандартные решения данной проблемы.

В работе с детьми по речевому развитию можно использовать следующие инновационные технологии: синквейн, картинно – графических схемы, интеллектуальные карты, мнемотаблицы, компьютерные игровые комплексы (КИК) и т. д.

Развитие связной речи дошкольников через картинно- графические схемы.

«Учите ребенка, каким-нибудь неизвестным ему пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он их усвоит на лету». К. Д. Ушинский.

Использование картинно – графических схем развивает мышление, тренирует память и образное восприятие, развивает воображение, совершенствует все стороны речи, позволяет преодолевать робость, неуверенность в себе, застенчивость.

Графические схемы помогают детям более конкретно ощутить границы слов и их раздельное написание. В этой работе можно использовать различные картинки и предметы.

В первую очередь, дети учатся составлять по картинкам простое нераспространенное предложение разной структуры (подлежащее + сказуемое, сказуемое + подлежащее, а также простые нераспространенные предложения с однородными подлежащими и сказуемыми. Завершается работа формированием умения строить распространенное предложение разных структур, опираясь на сюжетные картинки, вопросы, схемы и т. д., а

затем сокращать их до первоначально вида простого двусоставного, нераспространенного предложения.

Мнемотаблицы особенно эффективны при разучивании стихотворений: на каждое слово или маленькое словосочетание придумывается картинка (изображение); таким образом, все стихотворение зарисовывается схематически. После этого ребенок по памяти, используя графическое изображение, воспроизводит стихотворение целиком. На начальном этапе взрослый предлагает готовую план - схему, а по мере обучения ребенок также активно включается в процесс создания своей схемы.

Многие явления легче разбирать по мнемотаблицам. Видя образ того, о чем идет речь, ребенок легче запомнит информацию, ведь она будет восприниматься мозгом автоматически, перекодируя ее из абстрактного в образное мышление: Ребенок старшей группы может самостоятельно рисовать картинки для мнемотаблицы, после того, как воспитатель разбил рассказ на ситуации и рассказал, что рисовать.

Синквейн (слово франц.) в переводе означает нерифмованное стихотворение из пяти строк. Родиной синквейна можно считать США в начале XX века. Американская поэтесса Аделаида Крэпси разработала эту форму.

Синквейн, который используется с дидактическими целями, называется дидактическим. В дидактическом синквейне самое главное - это смысловое содержание и часть речи, которая используется в каждой строке.

В педагогических и образовательных целях, может использоваться как результативный метод развития образной речи, интеллектуальных и аналитических способностей.

Существуют определенные правила написания синквейна. Он состоит из 5-ти строк. Его форма напоминает «елочку».

Правила написания синквейна.

1-я строка (вершина «елочки») – заголовок, тема, состоящая из одного слова, обычно это явление или предмет, о котором идет речь. Части речи - это существительное или местоимение, и отвечает на вопросы: кто? что?

2-я строка – два слова, которые описывают свойства и признаки этого предмета или явления, раскрывающие тему синквейна. Часть речи - чаще прилагательное, реже причастие, отвечающее на вопрос: какой? какая? какое? какие?

3-я строка – состоит из трёх слов (глаголов или деепричастий, описывающих действия предмета и отвечающие на вопрос: что делает? что делают?

4-я строка – четыре слова; ребенок выражает уже непосредственно свое мнение о затронутой теме. Это фраза или предложение, состоящее из нескольких слов. Самый традиционный вариант, когда предложение состоит из четырех слов.

5-я строка (основание «елочки») – одно слово, (существительное) для выражения своих чувств, ассоциаций, связанных с предметом, о котором говорится в синквейне, или повторение сути, синоним, обобщающее слово.

Алгоритм синквейна для детей, которые пока не умеют читать:

Условные обозначения:

слова-предметы (существительные),

слова-признаки (прилагательные),

слова-действия (глаголы),

слова-предметы (существительные).

При творческом использовании синквейна на занятиях он воспринимается дошкольниками как увлекательная игра. Но нужно помнить, что необходимо составлять синквейн только на темы хорошо известные детям и обязательно показывать образец. Дидактический синквейн уместно составлять в конце каждой лексической темы, когда у детей уже имеется достаточный словарный запас по данной теме. На первых порах планируется при составлении синквейна работа с детьми в парах, в малых группах и только затем – индивидуально. Необходимо поощрять синквейны, в которых содержится наиболее точная характеристика различных сторон темы или предмета.

Технология Триз. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!». Основной целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой — поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения. У детей развивается образная сторона речи, происходит обогащение словарного запаса оценочной лексики словами с переносным значением, синонимами и антонимами; повышается эффективность овладения всеми языковыми средствами; формируется осознанность в построении лексико-грамматических конструкций; развивается гибкость аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

Мозговой штурм или коллективное решение проблем: перед группой детей ставится проблема, каждый высказывает своё суждение, как можно её решить, принимаются все варианты. При проведении мозгового штурма, может быть «критик», который высказывает сомнения, активизирующие мыслительные процессы.

Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление

Общие требования к составлению любой интеллектуальной карты.

- Главная идея обводится в центре страницы.
- Лист располагается горизонтально.
- Писать надо разборчиво печатными заглавными буквами.
- Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении, используя ручки, карандаши или фломастеры разного цвета).

- Каждая мысль обводится.

- В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации. Наглядность представлена в виде предметов, объектов, рисунков и т. д.

Здоровьесберегающие технологии - это система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, направленных на сохранение здоровья ребенка на всех этапах его обучения и развития.

Дыхательная гимнастика - способствует развитию и укреплению грудной клетки; - направлена на закрепление навыков диафрагмально-речевого дыхания; - необходима для дальнейшей работы по коррекции звукопроизношения;

Гимнастика для глаз- снимает мышечное напряжение; - вызывает эмоциональный подъем

Физкультминутка - направлена на нормализацию мышечного тонуса; - исправление неправильных поз; - запоминание серии двигательных актов; - воспитание быстроты реакции на словесные инструкции; - развитие общей моторики.

Игровые технологии:

Пальчиковые игры представляют собой инсценировку стихов и потешек, рифмованных историй, сказок при помощи пальцев, «пальчиковый театр». Благодаря играм с пальчиками дети развивают мелкую моторику, что, в свою очередь, стимулирует развитие речевых центров;

Зазывалки, «выручалочки» - формируют четкость, ритмичность произношения, вносящие элемент занимательности и дополнительный речевой материал, вызывает эмоциональный отклик у детей;-

Сюжетно-ролевые игры формируют навыки общения от момента распределения ролей, выполнения ролевых действий, игры в корреспондентов - телерепортёров помогают раскрепостить детей, приобрести навыки публичных выступлений, научить говорить выразительно, четко и правильно;

Настольно-печатные игры. Дети усваивают и закрепляют знания в практических действиях не с предметами, а с изображением на картинках. К таким играм относятся: лото, домино, парные картинки;

Хороводные игры и игры с пением способствуют развитию выразительности речи и согласованности слов с движениями;

Игры – драматизации, разные виды театральные игр способствуют развитию речевой активности, которые развивают вкус и интерес к художественному слову, выразительности речи, художественно-речевой деятельности;

Дидактические игры, позволяющие приобщать детей к окружающей жизни в доступных им формах. Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие.