

Логопедическая радуга:

«Игровые обучающие ситуации как форма речевой работы с дошкольниками»

«Умение ребёнка позитивно общаться позволяет ему комфортно жить в обществе людей...»

Выготский Л. С.

Цель: Актуализация знаний педагогов по использованию игровых обучающих ситуаций как формы речевой работы с дошкольниками, повышение профессионального мастерства

Задачи:

1) оптимизировать деятельность педагогов по эффективному использованию игровых обучающих ситуаций как формы речевой работы с дошкольниками.

2) способствовать развитию умения работать в команде, развивать коммуникативную составляющую профессиональной компетентности педагога.

Ход: ведущий говорит фразы-утверждения, к кому они подходят, те выходят в круг.

Фразы:

- кто пришел в брюках?
- у кого есть часы?
- кто не замужем?
- кто вовремя сдает всю документацию
- у кого есть сотовый?
- кто пришел в юбке?
- кто участвует в профессиональных конкурсах?

Ведение в тему:

Речь, во всем ее видовом многообразии является необходимым компонентом общения, в процессе которого она, собственно и формируется.

Важнейшей предпосылкой совершенствования речевой деятельности дошкольников является создание эмоционально благоприятной ситуации способствующей возникновению желания активно участвовать в речевом

общении. Основная коммуникативная функция языка и речи - овладение связной речью, являющееся важнейшим условием успешной подготовки дошкольников к обучению в школе.

Задание аудитории: Выделите коммуникативно - речевые компетентности, которыми должен владеть выпускник детского сада.

Варианты ответов: умение вступать в деловое общение, владение средствами общения, умение общаться со сверстниками и взрослыми, умение с помощью вербальных и невербальных средств общения устанавливать контакты, умение слышать, слушать и говорить

Правильные ответ:

Одной из ключевых компетентностей, которыми может овладеть выпускник детского сада, является коммуникативная компетентность, предполагающая:

-владение средствами общения (*речью, мимикой, пантомимикой*);

-умение с помощью вербальных и невербальных средств общения устанавливать контакты, включая для этого необходимые внутренние ресурсы (мотивы, направленность на общение, желание обменяться информацией и пр.);

-умение слышать, слушать и говорить (в процессе общения выражать свои чувства, эмоции, желания, задавать вопросы и аргументировать свою точку зрения).

Большое значение в системе коммуникативно - деятельностного взаимодействия детей дошкольного возраста занимает игровая деятельность.

Именно в игре дети учатся общаться и взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.

Мы сегодня остановимся на тех видах игр, в процессе которых формируется грамматический строй речи, умение задавать вопросы и вести диалог, строить общение с учетом ситуации, легко входить в контакт со взрослыми и сверстниками, ясно и последовательно выражать свои мысли, пользоваться формами речевого этикета, умение регулировать своё поведение в соответствии с нормами и правилами.

1. Игры - разминки

(имитационная игра)

Речевая разминка «Веселая прогулка»

Меня разбудили часы, они тикали - ТИК-ТАК.

Я вышел во двор и услышал петуха - КУ-КА-РЕ-КУ,

. курочек - КО-КО-КО,

- . муха пролетела- З-З-З,
- . позвал цыплят- ЦЫП-ЦЫП-ЦЫП,
- . зарычала собака- Р-Р-Р,
- . и загавкала - ГАВ-ГАВ-ГАВ,
- . во дворе замычала корова- МУ-МУ,
- . захрюкали поросята- ХРЮ-ХРЮ-ХРЮ,
- . замаякала кошка - МЯУ.

2. Игровые упражнения.

(имитационная игра)

Аудитории предлагается поиграть в игру «*Вы хотите - мы хотим*».

Цель: научить образовывать формы глагола «хотеть» (*хочу - хочет, хотим - хотят*).

Взрослый: мы умеем делать много разных дел: бегать, прыгать, петь, танцевать, играть. Я хочу поиграть в игру. А вы хотите? Подумайте, что каждый из вас хочет сделать – погулять, похлопать в ладоши, попрыгать и т. д. Вы можете спросить своих товарищей, хотят ли они делать вместе с вами. Если спросите и ответите правильно, ваше желание **исполнится**. Я хочу похлопать в ладоши, а ты Оля, хочешь?

Ребенок: хочу.

Взрослый: похлопай. Кто тоже хочет похлопать? Как много детей хотят того же. Скажите о своем желании все вместе: «*Мы тоже хотим похлопать*». Похлопайте.

3. Игровые приемы

(имитационная игра)

«*Игра с подзорной трубой*»

Цель: упражнять в умении выделять конкретные объекты, изображенные на картине, давать им соответствующие названия

Оборудование: картина, альбомный лист, свернутый трубой

Ребенок по очереди смотрит в подзорную трубу и называет только один объект. Например: мама- собака, щенок с рыжими пятнами, миска с кормом и т. д.

«*Кто в кружочке живет*»

Цель: научить заменять выделенные объекты схемами.

Оборудование: картина, лист бумаги с вырезанным по центру кругом, фломастер одного цвета.

Лист с вырезанным кругом кладется на картину. Ребенок должен назвать, кто из персонажей или объектов живет в кружке и схематично нарисовать названное существо или предмет

4. Коммуникативные игры

(имитационная игра)

«Пожелание»

Цель: воспитывать интерес к партнёру по общению.

Дети садятся в круг и, передавая мяч (“волшебную палочку” или др., высказывают друг другу пожелания. **Например:** “Желаю тебе хорошего настроения”, “Всегда будь таким же смелым (добрым, красивым, как сейчас” и т. д.

5. Речевые образцы

(имитационная игра)

Ролевая игра *«Привет и здравствуйте»*

Цель: познакомить с ролевыми ролями в повседневном общении.

Детям предлагается обсудить следующую **ситуацию:** «Петя обращается к маме своего друга: Привет! А где Коля? Я его давно не видел. Пусть он придет ко мне»

Вопросы для обсуждения:

-Правильно ли Петя обратился к маме своего друга, почему?

-Какие еще неправильные формы обращения вы еще можете назвать?

6. Дидактическая игра

Дидактическая игра является по праву любимым видом игры для детей. Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление. Она одним из средств развития познавательной активности и развития коммуникативных навыков детей. Технология дидактической игры – это конкретная технология проблемного обучения.

Распространены настольно-печатные игры, устроенные по принципу разрезанных картинок, складных кубиков, на которых изображённый предмет или сюжет делится на несколько частей.

Дидактическая игра *«Что происходит с осликами?»*.

(имитационная игра)

Цель: научить детей решать конфликтные ситуации, не прибегая к насилию.

Материал: увеличенная копия рисунка-истории про двух осликов

Подготовка. Нужно закрыть два последних рисунка.

Повесьте рисунок - истории про двух осликов на видное место (*два последних рисунка закрыты*).

Спросите детей, что происходит с осликами. В чем их проблема? Что привело к этому? Сформулируйте суть конфликта и спросите, как

эта ситуация может развиваться. Какие возможности есть у осликов, чтобы решить проблему? Обсудите с детьми все плюсы и минусы предложенных решений. Затем откройте нижние рисунки и спросите, какое решение нашли ослики. Как стало возможным, что они пришли именно к этому решению? (Например, они остановились и обсудили свою проблему; они вместе подумали над тем, как выйти из положения.) Можно ли чему-нибудь научиться у этих осликов?

Важно, чтобы дети четко поняли, что думали и испытывали ослики, прежде чем нашли это решение.

7. Режиссерская игра

Среди многообразия средств и методов развития коммуникативных навыков дошкольников можно выделить режиссерскую игру.

Режиссерские игры являются разновидностью самостоятельных сюжетных игр. В отличие от ролевых игр, в которых ребенок примеривает роли на себя, в режиссерской, персонажами являются исключительно игрушки. Сам ребенок остается в позиции режиссера, который управляет и руководит действиями игрушек-артистов, однако не участвует в игре в качестве действующего лица. Такие игры не только очень занимательны, но и полезны. «Озвучивая» героев и комментируя сюжет, дошкольник использует разные средства вербальной и невербальной выразительности. Преобладающими средствами выражения в этих играх являются интонация и мимика, пантомима ограничена, поскольку ребенок действует с неподвижной фигурой или игрушкой. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (*бибабо, пальчиковый, марионеток*) и т. д.

8. Сказки-подсказки

Придумывание сюжетов для игры, конечно же, облегчают сказки. Они как бы подсказывают, что нужно делать с игрушками, где они живут, как и что говорят. Содержание игры и характер действий определены сюжетом сказки, которая хорошо известна любому **дошкольнику**. В такой тщательной подготовленности есть свои плюсы и минусы. Плюсы в том, что наборы для сказок сами побуждают к определенной игре и позволяют еще и еще раз вспомнить, представить, рассказать любимую сказку, что очень важно и для игры, и для усвоения художественного произведения. А минусы в том, что ничего не нужно придумывать, все уже готово. Поэтому очень полезно соединять фигурки из разных наборов, *«перепутывать»* их, добавлять неопределенные игрушки, чтобы они стали новыми персонажами или элементами ландшафта. В этом случае игра может стать гораздо богаче и интереснее, потому что ребенку нужно будет придумать какие - то новые события или включить непредвиденных участников в знакомый сюжет.

Задание аудитории «Придумай сказку» (по цепочке)

9. Сюжетно - ролевые игры

Сюжетная основа, знание литературного текста помогает детям объединять усилия, устанавливать взаимодействие, естественным образом помогают взрослому занять **игровую** позицию в группе детей.

10. Сюрпризное появление игрушек

Инициативную фразовую речь хорошо стимулирует сюрпризное появление игрушек, их яркий облик, возможность обследовать их свойства, наблюдать в движении и звучание и т. п.

11. Театрализованные игры

Игра- драматизация, игра- импровизация

Игра- драматизация важна для развития диалогического общения еще и тем, что, принимая на себя роль, ребенок встает на позицию другого и тем самым преодолевает свойственный возрасту эгоцентризм.

Исключительно полезна игра- импровизация по мотивам сказки. Именно в ней дети активно проявляют самостоятельность, заимствуют из текста отдельные эпизоды, свободно строят текст роли, диалоги.

12. Сочинения

Рассказ строится как соединение речевых партий взрослого и ребенка, когда:

- один начинает речевую партию, а другой завершает;
- за основу берется старая сказка, но героев можно наделить противоположными качествами («сказка по-новому»);
- соединяются несколько сказок в одну («салат из сказок»).

Задание аудитории: разделиться на 2 команды: одна команда сочиняет сказку по новому, другая - сочиняет «салат из сказок»

13. Подвижные игры

с текстом нередко содержат диалоги. Правила игры способствуют приучению детей к соблюдению очередности реплик, к внимательному выслушиванию реплик своих партнеров. Но произвольно дети усваивают в **игровом** диалоге формы разных реплик и его правила. («Гуси-лебеди», «Краски», «Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем»)

14. Словесные игры

Богатый материал для развития диалогической речи дают словесные игры.

Многие народные словесные игры проникнуты задором и юмором. Возможность посмеяться в игре делает ее более привлекательной для дошкольников.

Игра «Чепуха»

Участники игры садятся кружком на стулья (*на траву*). Водящий дает каждому какое-нибудь смешное имя (*либо дети выбирают имя сами*): Пузырек, Метла, Расческа, Авторучка, Самосвал и т. д. После этого водящий задает вопросы. Отвечая на них, надо повторять только «свое слово» (*пузырек, метла и пр.*). Отвечать надо быстро, не задумываясь. Ни в коем случае нельзя смеяться. Другие пусть смеются, а тот, с кем говорит водящий, должен отвечать серьезно. Даже улыбаться нельзя.

Таким образом, игровые обучающие ситуации разнообразны. Их связь с литературными произведениями дает детям «лучшие образцы» родной речи, а упражнения, предполагающие свободные импровизированные диалоги без опоры на литературный образец, приближают их к реальному общению. Их использование побуждает детей к общению, способствует развитию словаря, развитию связной, грамматически правильной монологической и диалогической речи.

- Наш семинар-практикум подошел к завершению, хочется услышать, какой материал кажется вам наиболее актуальным?

Большое спасибо за плодотворную работу!

Поблагодарим друг друга (*аплодисменты*)