

Консультация для педагогов
«Современные технологии для развития речи дошкольников»

Подготовила: старший воспитатель Сидорова А.В.

В изменяющихся условиях введения ФГОС педагогу дошкольного образования необходимо уметь ориентироваться в многообразии интегративных подходов к развитию детей, в широком выборе современных технологий.

Инновационные технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, образовательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных условиях. Они сочетают прогрессивные креативные технологии, доказавшие свою эффективность в процессе педагогической деятельности.

В современных образовательных технологиях передача знаний идёт в форме постоянного решения проблем. Педагог должен знать и помнить о том, что ребёнок не сосуд, а факел, который надо зажечь!

В настоящее время существуют разные программы и технологии, где предполагается обучение дошкольников составлению различных моделей для развития связной речи.

Начну с технологий дифференцированного (индивидуализированного) обучения дошкольного возраста. Данная технология основывается на изучении и понимании ребёнка. Педагог изучает особенности воспитанников при помощи наблюдения, делает соответствующие заметки в виде карт индивидуального развития ребёнка. На основе длительного сбора информации, воспитатель отмечает достижения ребёнка. В схеме содержания карты прослеживается уровень зрелости нервных процессов, умственное развитие, в которое входит: внимание, память, мышление. Отдельное место отводится речевому развитию: звуковая сторона речи, смысловая сторона речи – а это развитие связной речи, активизация словаря, грамматического строя речи. Для примера, «Индивидуальная программа познавательного общения взрослого с ребёнком» М. Ю. Сторожевой.

Игровые технологии.

В соответствии с ФГОС образовательный процесс должен строиться на адекватных возрасту формах работы с детьми. А что является основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности? Конечно же - это игра. Если игра для ребенка является основным видом деятельности, значит, нам как воспитателям необходимо перестроиться на игру, игру какую? Игру, которая строилась по инициативе детей, т.е. увлекательную, игру со смыслом. **«игровые педагогические**

технологии», включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*. В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной образовательной целью и соответствующим ей педагогическим результатом, которые, могут, обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью*.

Игровая форма педагогических мероприятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к образовательной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций проходит по таким основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

образовательная деятельность подчиняется правилам игры;

развивающий материал используется в качестве ее средства;

в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Пример фрагмента занятия:

Воспитатель показывает мешочек, внутри которого 2 группы муляжей: дикие и домашние животные, детям предлагается назвать и определить где они обитают. Относительно 3 группы муляжей: насекомых, которые спрятаны в потайном мешочке специально инструкцию не даем, а именно куда их необходимо определить. Вы увидите, что при возникновении проблемной ситуации: отсутствие макета для насекомых, т.е. куда бы могли дети определить насекомых, провоцирует их на проявление речевой инициативы: вступить в диалог, дети начинают спрашивать: Куда определить насекомых, которые не относятся к категории дикие и домашние животные? Предлагается подумать самим куда бы они могли определить насекомых. Тем самым дети проявляя речевую инициативу предлагают разные варианты куда бы они могли определить насекомых, заодно и инициативу в выборе материалов. Здесь видно как сама образовательная деятельность переходит в самостоятельную, где так же прослеживается интеграция образовательных областей.

В развивающих играх прослеживается один из основных принципов обучения – от простого к сложному. Развивающие игры очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества. Например, игры для обучения чтению, развитию логического мышления, памяти, настольно – печатные игры, сюжетно – дидактические, игры – инсценировки, театрально – игровая деятельность, пальчиковый театр.

Есть интересная *технология «Сказочные лабиринты игры»* В. В. Воскобовича. Эта технология представляет собой систему поэтапного

включения авторских игр в деятельность ребёнка и постепенного усложнения образовательного материала – игра «Четырёхцветный квадрат», «Прозрачный квадрат», «Чудо соты».

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

Сегодня под *проблемным обучением* понимается такая организация образовательной деятельности, которая предполагает создание под руководством воспитателя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность воспитанников, в результате чего и происходит речевое развитие.

То есть благодаря технологии проблемного обучения педагог выступает не жёстким руководителем, а организатором совместной образовательной деятельности, который не афиширует своё коммуникативное превосходство, а сопровождает и помогает ребёнку стать активным коммуникатором, что актуально в настоящее время и соответствует ФГОС ДО.

Давайте рассмотрим пример как обыграть предложенную проблемную ситуацию, активизирующую речевую деятельность.

ИГРА «Что нам делать?»

А сейчас предлагаю Вам поиграть со мной. Игру такого типа можно использовать на занятиях в качестве физминуток, она Вам немного знакома, но мною немного модифицирована, направлена тоже на развитие речевой активности у детей.

Итак, я буду называть слова, а Вам предлагается произносить их вместе и слушать звуки. Если в словах Вы услышите звук Ш, встаньте, Если услышите звук Ж – присядьте.

Слова: шубка, шапка, шить, ложка, ложечка, кот, зонт, моряк...

У Вас не возникает ни какого вопроса? Что Вы хотите спросить?

Вы поняли, что я хотела от Вас? Конечно же проявление речевой активности.

Здесь Вы (или дети, если игра с детьми) должны задать вопрос: Что нам делать, если ни одного звука предложенного в этом слове нет?

Таким способом Вы сможете проводить и ряд других игр.

Информационными технологиями в педагогике обучения называют все технологии, использующие специальные технические информационные средства (компьютер, аудио, видео).

Современный период развития общества характеризуется сильным влиянием на него компьютерных технологий. В настоящее время в России идет становление новой системы образования, ориентированной на вхождение в мировое информационно-образовательное пространство. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике образовательного процесса, связанными с внесением корректив в содержание технологий, которые должны быть адекватны современным техническим возможностям, и способствовать гармоничному вхождению ребенка в информационное общество. Компьютерные технологии призваны

стать не дополнительным «довеском» в развитии, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность. (презентации, электронные дидактические игры, аудио и видео игры)

Необходимо отметить использование **метода образовательных проектов** в работе ДОУ.

В основе любого проекта лежит проблема, для решения которой необходим исследовательский поиск в различных направлениях, результаты которого обобщаются и объединяются в одно целое. Разработку тематических проектов можно связать с использованием модели «трёх вопросов» - суть этой модели заключается в том, что педагог задаёт детям три вопроса:

- Что мы знаем?
- Что мы хотим узнать, и как мы это будем делать?
- Что мы узнали?

Здоровьесберегающие технологии – сюда относятся подвижные игры, пальчиковая гимнастика, бодрящая гимнастика после сна. Все эти игры тоже направлены на развитие речи детей, так как любая из них требует изучения правил, запоминания текстового сопровождения, выполнение движений по тексту.

В широком смысле под альтернативными технологиями принято рассматривать те, которые противостоят традиционной системе обучения какой-либо своей стороной, будь то цели, содержание, формы, методы, отношения, позиции участников педагогического процесса. С этой точки зрения всякая инновация может претендовать на статус альтернативной технологии.

Альтернативные технологии предполагают отказ как от традиционных концептуальных оснований педагогического процесса (социально-философских, психологических), общепринятых организационных, содержательных и методических принципов, и замены их другими, альтернативными.

Так, в своей работе можно использовать ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

Девиз тризовцев – «Можно говорить все!»

Данную работу можно проводить поэтапно:

На 1 ЭТАПЕ. Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развить системное мышление, т.е. умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов.

На 2 ЭТАПЕ. Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и т.д.

На 3 ЭТАПЕ. Решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки.

На 4 ЭТАПЕ. Обучать детей находить выход из любой сложной ситуации.

Метод наглядного моделирования.

К методам наглядного моделирования относится *мнемотехника*.

Мнемотехника – это совокупность правил и приёмов, облегчающих процесс запоминания. Модель позволяет детям легко запомнить информацию и применять её в практической деятельности. Мнемотаблицы особенно эффективны при пересказе, составлении рассказов, заучивании стихотворений.

Воробьёва Валентина Константиновна называет эту методику сенсорно – графическими схемами;

- Ткаченко Т. А. – предметно – схематическими моделями;
- Глухов В. П. – блоками – квадратами;
- Большова Т. В. – коллажем.

Есть замечательная «Дополнительная программа развития связной речи» к программе «Детство» Олеси Игоревны Ушаковой «Ознакомление с художественной литературой дошкольников». В этой программе ведётся моделирование детских произведений: сказок, рассказов через условные обозначения.

В заключении хочу рассказать о *картах Проппа*. Замечательный фольклорист В. Я. Пропп, изучая волшебные сказки проанализировал их структуру и выделил постоянные функции. Согласно системе Проппа их 31. Но разумеется не каждая сказка содержит их в полном объёме. Преимущество карт очевидно, каждая из них – целый срез сказочного мира. С помощью карт Проппа можно приступить к непосредственному сочинению сказок, но в начале этой работы необходимо пройти так называемые «подготовительные игры», в которых дети выделяют происходящие чудеса в сказках, например,

- На чём можно отправиться за тридевять земель? – ковёр – самолёт, сапоги – скороходы, на сером волке;
- Что помогает указать дорогу? – колечко, пёрышко, клубок;
- Вспомните помощников, помогающих выполнить любое указание сказочного героя – молодцы из ларца, двое из сумы, джин из бутылки;
- Как и с помощью чего осуществляются разные превращения? – волшебные слова, волшебная палочка.

Карты Проппа стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств, активизируют связную речь, способствуют повышению поисковой активности.

Из всего выше сказанного следует вывод: развитие дошкольного образования, его переход на новый качественный уровень не могут осуществляться без использования инновационных технологий в работе с детьми дошкольного возраста.