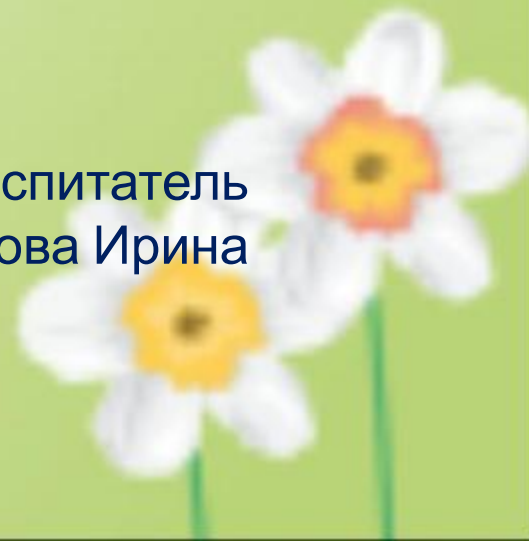


**«Современные  
образовательные  
технологии для развития  
связной речи  
дошкольников»**

Подготовила: воспитатель  
Овчинникова Ирина  
Викторовна

2019 г.



# Современные образовательные технологии



# Наглядное моделирование

## ЭТО:

- **опорные картинки** (Предметные картинки, сюжетные картинки серии сюжетных картинок. Их использую для ознакомления с предметами, составления рассказа, рассказа-описания)
- **схемы**
- **мнемотаблицы**
- **карточки-символы**
- **реальные предметы и т.д.**

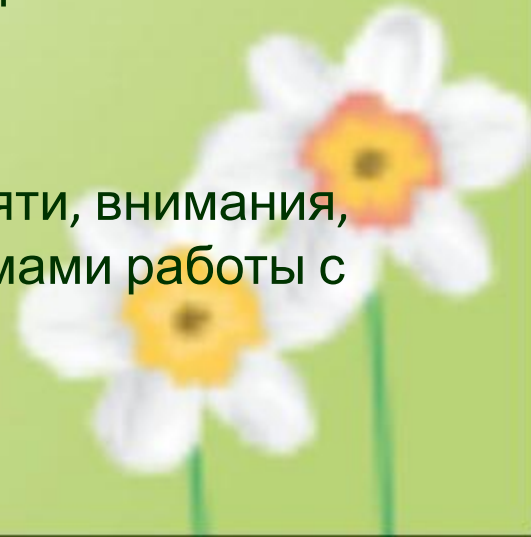


# Мнемотехника

«Искусство запоминания» (греч.) - это система методов и приемов, обеспечивающих успешное запоминание, сохранение и воспроизведение информации.

**Использование мнемотехники в обучении дошкольников позволяет решить такие задачи как:**

1. Развитие связной речи;
2. Преобразование абстрактных символов в образы (перекодирование информации);
3. Развитие мелкой моторики рук;
4. Развитие основных психических процессов – памяти, внимания, образного мышления; помогает овладение приёмами работы с мнемодиаграммами и сокращает время обучения.



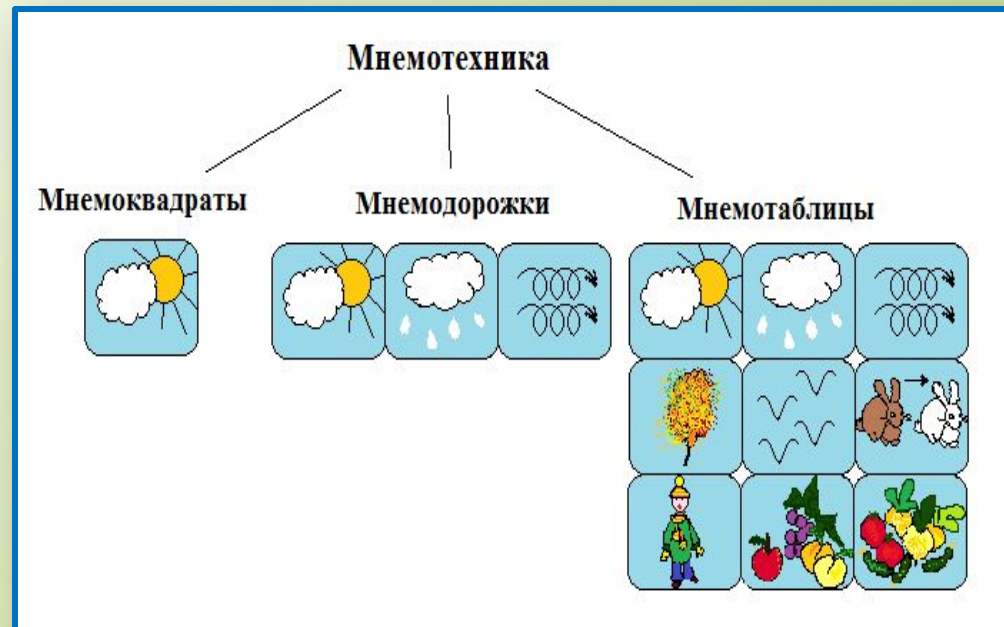
*Мой мишка*  
(З. Александрова)

Я рубашку сшила мишке,  
Я сошью ему штанишки,  
Надо к ним карман  
пришить  
И конфетку положить.



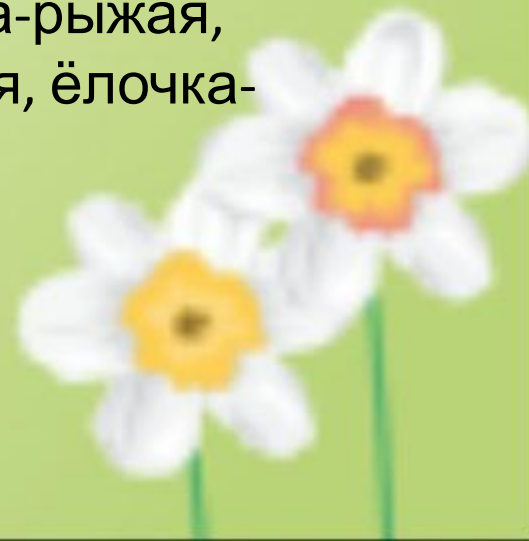
**Мнемотаблица** – это схема, в которую заложена определённая информация. Овладение приёмами работы с мнемотаблицами значительно сокращает время обучения и одновременно решает задачи, направленные на:

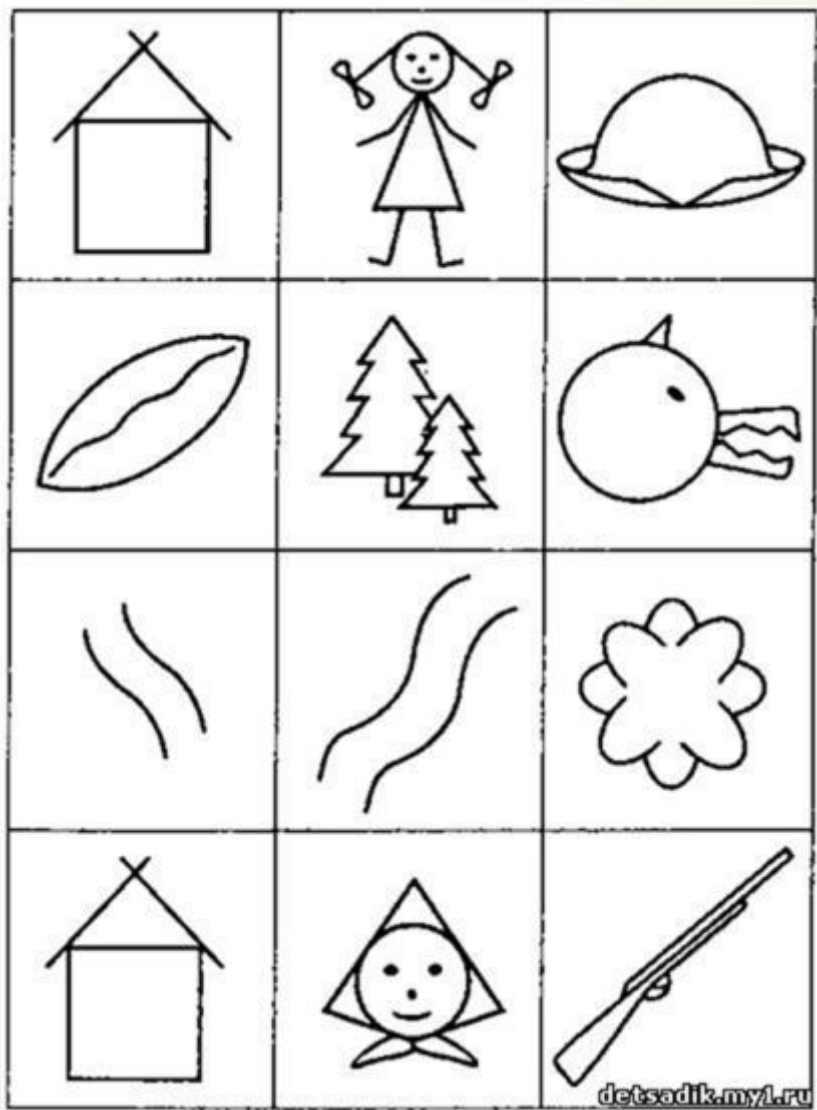
- развитие основных психических процессов - памяти, внимания, образного мышления;
- перекодирование информации, т.е. преобразование из абстрактных символов в образы;
- развитие мелкой моторики рук при частичном или полном графическом воспроизведении.





Для детей **младшего и среднего** дошкольного возраста необходимо давать цветные мнемотаблицы, так как в памяти у детей быстрее остаются отдельные образы: лиса-рыжая, мышка-серая, ёлочка-зелёная.





Для детей **старшего возраста** схемы желательно рисовать в одном цвете, чтобы не привлекать внимание на яркость символических изображений.



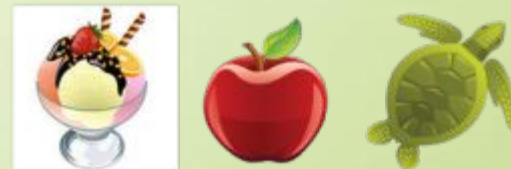


# Ребусы

## ОДЕЖДА, ОБУВЬ



## ИГРУШКИ



# Методика коллаж

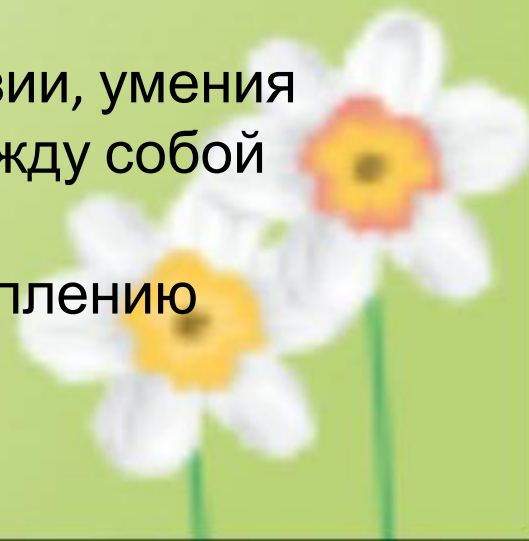
Коллаж - это учебное пособие, лист картона (плотная бумага или фланелеграф), на который наклеиваются или накладываются (рисуются) различные картинки, буквы, геометрические фигуры, цифры.

Главная задача коллажа - соединить все картинки, буквы, цифры... между собой. Таким образом, происходит отработка сюжетного метода запоминания.

## Виды коллажей:

Развивающий - способствует развитию фантазии, умения соединять в один сюжет, на первый взгляд, между собой картинки;

Обучающий - способствует получению и закреплению информации о предмете коллажа.



*Синквейн – новая  
технология в развитии речи  
дошкольников*

«Кто ясно мыслит – тот ясно излагает»

Античная  
поговорка



# Синквейн – нерифмованное стихотворение из 5 строк, составленное по определенным правилам:

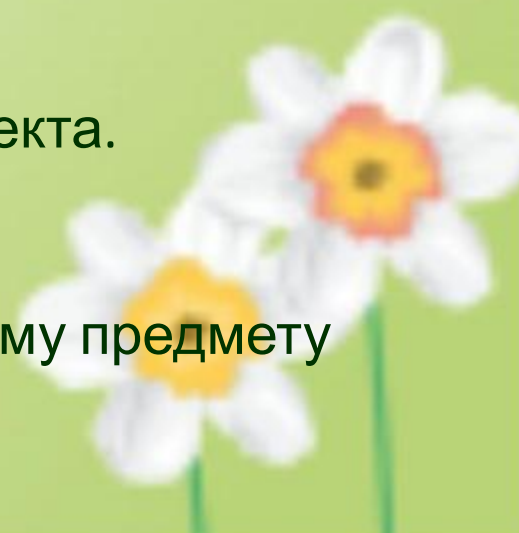
**1 строка** - тема - называется одним словом, обычно существительное или местоимение), которое обозначает объект или предмет, о котором пойдет речь.

**2 строка** - это описание темы - в двух словах, чаще всего прилагательные или причастия), они дают *описание признаков и свойств* выбранного в синквейне предмета или объекта.

**3 строка** – это действия - в трёх словах, глаголами или деепричастиями, описывающими *характерные действия* объекта.

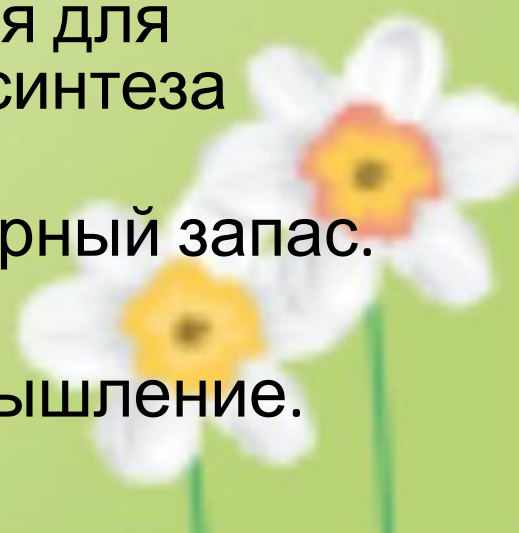
**4 строка** – это предложение из четырёх слов выражающая *личное отношение* автора синквейна к описываемому предмету или объекту

**5 строка** – это одно слово – *резюме*



## В чём же его эффективность и значимость?

- Его простота. Синквейн могут составить все.
- В составлении синквейна каждый ребенок может реализовать свои интеллектуальные возможности.
- Синквейн является игровым приемом.
- Составление синквейна используется как заключительное задание по пройденному материалу.
- Составление синквейна используется для проведения рефлексии, анализа и синтеза полученной информации.
- Синквейн помогает пополнить словарный запас.
- Синквейн учит краткому пересказу.
- Синквейн помогает развить речь и мышление.



# Когда же начинать знакомство с ЭТИМ приёмом?

В старшем дошкольном возрасте!

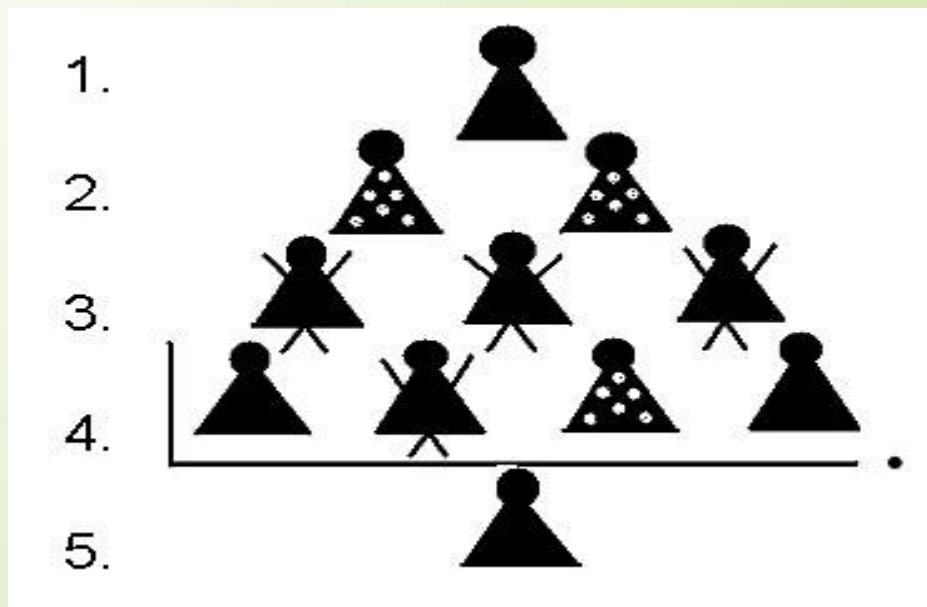
Целесообразно вначале предлагать детям для прослушивания готовые синквейны, например:

Ночью ходит, днем он спит,  
Если сердится – ворчит.  
Он живет в лесу дремучем,  
Сам он круглый и колючий.  
Угадайте, это кто же?  
Ну, конечно, это – ...



# Алгоритм составления синквейна

## Модель синквейна



**Предмет (тема) – одно слово-существительное.**

**Два прилагательных по теме.**

**Три глагола по теме.**

**Предложение по теме.**

**Ассоциация по теме: одно слово-предмет.**

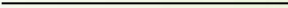

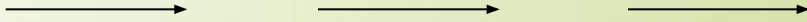
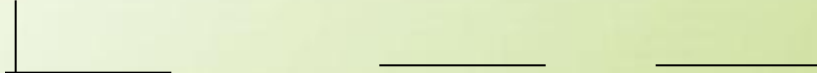

# Пример синквейна

1. Ежик
2. Серый, колючий
3. Фыркает, спит, сворачивается.
4. Мне нравится маленький  
ежик.
5. Лес.





# Примеры алгоритмов синквейна для не читающих детей.

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 



# ТРИЗ

(Теория решения изобретательских задач)

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

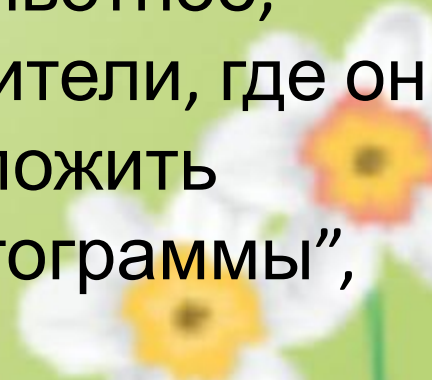


## Метод фокальных объектов (МФО)

– перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.

Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки “забавные животные”, “пиктограммы”, назвать их и сделать презентацию.

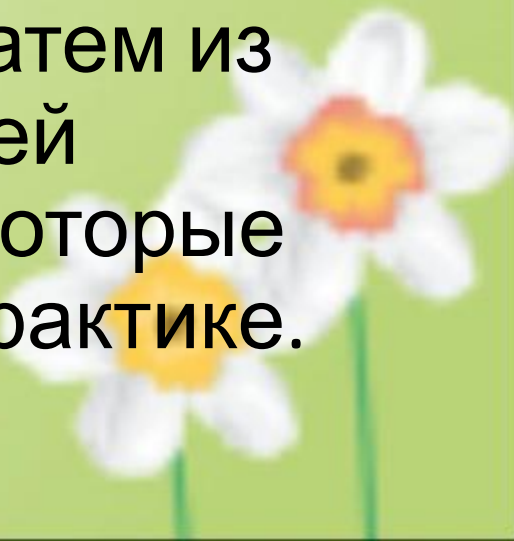


Например “Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегаёт по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .



## Метод мозгового штурма.

Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество вариантов решений, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.



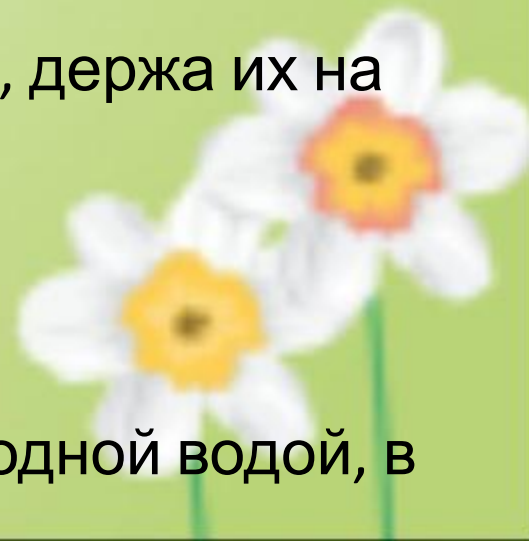
Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. Как быть? Требуется найти 10 решений.

Что есть в условии задачи? Стакан, кипяток, вы, кухня и все, что есть на кухне - это ресурс для решения задачи.

Используем приемы: "посредник" + физический эффект (переход тепла от горячего к холодному телу).

Решения:

- Добавить холодную воду, заварку или молоко.
- Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.
- Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.
- Добавить много варенья или сахара.
- Переливать через воронку.
- Погружать холодные ложки.
- Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег



# Темы мозгового штурма для детей.

1. Как обезопасить пешеходов от падающих с крыш сосуллек?
2. Как не ссориться с мамой?
3. Надо размешать сахар в стакане с горячим чаем, когда ложечки нет. Что делать?
4. Придумайте насекомое с необычными свойствами.
5. Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?
6. Как космонавтам закреплять летающие по кабине мелкие предметы (ручки, расческу, блокнот...): магнитом, липучкой, скрепкой, пружинным прижимом, булавкой... Какие способы не подойдут?

# Метод интеллект - карта





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

К. Д. Ушинский



**Полезные  
свойства  
интеллект-  
карт**

**Наглядность**

Вся проблема с ее многочисленными сторонами и гранями оказывается прямо перед вами, ее можно окинуть одним взглядом.

**Привлекательность**

Хорошая интеллектуальная карта имеет свою эстетику, ее рассматривать не только интересно, но и приятно.

**Запоминаемость**

— Благодаря использованию образов и цвета интеллект-карта легко запоминается.

**Своевременность**

Интеллект-карта помогает выявить недостаток информации и понять, какой информации не хватает;

**Творчество**

Интеллект-карта стимулирует творчество, помогает найти нестандартные пути решения

**Возможность пересмотра**

— Пересмотр интеллект-карты через некоторое время помогает усвоить картинку в целом, запомнить ее, а также увидеть новые идеи.



# Здоровье сберегающие технологии

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.



# Здоровье сберегающие технологии

- **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;

# Игровые технологии

- **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 театральных 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.

**Спасибо за  
внимание!**

