

ОПИСАНИЕ СЛАЙДОВ

1 слайд. РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ТЕХНОЛОГИИ В. В. Воскобовича «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ

Подготовила воспитатель 1 категории

Московских Елена Михайловна

Детский сад № 206 ОАО «РЖД»

2 слайд.

Развитие речи детей в значительной мере определяется осознанием потребности в пользовании языком. В игре, как ведущей деятельности детей дошкольного возраста, создаются наиболее благоприятные предпосылки для формирования разнообразных психических свойств и качеств личности. В связи с этим в отечественной педагогике огромное значение придаётся реализации развивающего характера игры, при обучении детей

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной, снимает излишнюю дидактичность обучения, позволяет решить проблемы мотивационного характера, способствует осуществлению качественной индивидуализации обучения детей.

3 слайд.

Среди многообразия развивающих игр, знакомых нам по педагогической дидактике, появилась совершенно особенная, творческая и добрая Технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей «Сказочные лабиринты игры.» В.В. Воскобовича.

«Принципы, заложенные в систему этих игр- интерес- познание – творчество, становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребёнку добрым, самобытным, весёлым языком сказки, интриги забавного персонажа или приглашения к приключениям».

Технология органично вплетается в уже сформированный процесс обучения . В отношениях «взрослый- ребёнок» здесь не предполагается положение взрослого над ребёнком, только партнёрские отношения. Ребёнок окружается непринуждённой, весёлой, интеллектуально- творческой атмосферой.

4 слайд Преимущество развивающих игр В.В. Воскобовича:

Широкий возрастной диапазон (от 2х до 7-8 лет). Построенная по принципу полифункциональности и высокой вариативности, саморазвития и творчества, Дидактическая мульти модульность. Одна и та же игра может быть направлена на развитие математических, конструктивных, творческих способностей, на развитие речи, обучение грамоте.

Образность и универсальность. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Сказки- задания, добрые образы - такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, умная гусениц Фифа, забавный зайчонок Лопушок, сопровождая ребёнка по игре, учат ребёнка не только логике, грамоте, правильной речи, но и человеческим взаимоотношениям.

Эмоциональная культура игры. Чаще всего, когда речь заходит о детях, о воспитании и развитии, мы, взрослые становимся очень серьёзными. Но игра- дело весёлое. Поэтому яркой особенностью этих игр является лёгкость в отношении, искромётный юмор и ирония, которую ребёнок воспринимает как язык равенства, поддержки. Что будет, если соединить галошу и лошадь? Будет галошадь. Создавая модели словоформ, конструируя, играя, ребёнок развивает главные качества личности - творца непохожест, творческое мышление, умение создавать и выбирать из многообразия вариантов.

5 слайд

Подбирать материал разной степени сложности. Конкретным детям всегда можно предложить то, что соответствует в данный момент его возможностям и задачам обучения.

Во время коммуникативной деятельности с использованием развивающих игр у детей исчезает негативизм, связанный с многократным повторением речевого материала.

Включение развивающих игр в процесс обучения содействует закреплению понимания значений частей речи и грамматических категорий, развитию понимания логико- грамматических конструкций и целостного речевого высказывания. При этом используемые игры включают в себя наглядные модели в виде стилизованных изображений реальных предметов, символов для изображения некоторых частей речи (белый квадрат- существительное,

красный- прилагательное, зелёный- глагол). Схемы для обозначения основных признаков отдельных видов предметов, а также выполняемых действий по отношению к ним с целью обследования, стилизованные обозначения «ключевых» слов основных частей описательного рассказа.

6 слайд

Так, например, в процессе игр и заданий закрепляется понимание детьми значений глаголов вешать, класть, ставить, практическое усвоение падежных конструкций с предлогами в, на.

Игра: «Помоги Фифе разложить вещи по местам» - Гусеница Фифа переехала на новую квартиру. Сначала она радовалась переезду, но потом от чего-то загрустила. Оказалось, что у неё очень много разных вещей. Фифа испугалась, что не справится одна с уборкой. Логопед предлагает детям последовательно разместить предметы и вещи по местам. По ходу игры дети проговаривают, какие вещи и куда и как они разместили.

Игра: «Башмачки для Фифы», помогает закрепить знание основных цветов, развивать зрительное восприятие, упражнять в согласовании существительных с прилагательными в роде, числе, закреплять обобщающее понятие «одежда», активизировать словарь по данной теме. - Однажды Фифа пошла поиграть на цветную полянку. На этой поляне было много разноцветных квадратов. Подошла гусеница к зелёному квадрату и на её ножках появились зелёные башмачки. Посмотрела Фифа вокруг и увидела, что все предметы на поляне позеленели. Какие предметы увидела гусеница? (зелёную кофту, зелёный носок, зелёный шарф и т.д.) Подошла Фифа к жёлтому квадрату и её башмачки тут же пожелтели, и всё вокруг стало жёлтым. (жёлтое платье, жёлтые брюки, жёлтая юбка). Закрыла гусеница глаза и случилось чудо, предметов стало много. Каких предметов стало много? (много жёлтых платьев, много зелёных носков, много жёлтых юбок, и т.д.)

7 слайд Речевое развитие детей 5 – 7 лет.

Прозрачный квадрат

1. Установление речевых контактов, умение договариваться, вести коллективные разговоры;
2. . Пересказ литературных произведений;
3. Активное использование слов, обозначающих действия с предметами;
4. Активное использование слов, обозначающих свойства и особенности предметов;

5. Составление описательных и сюжетных рассказов, придумывание сказок.

8 слайд «Кораблик «Плюх –Плюх»

Цель: развитие речевой активности, познавательных процессов, математических представлений, мелкой моторики рук, формирование сенсорных эталонов.

9 слайд Двухцветный квадрат Воскобовича

1. Пересказ литературных произведений;
2. Составление описательных и сюжетных рассказов, придумывание сказок;
3. Активное использование слов, обозначающих действия с предметами;
4. Активное использование слов, обозначающих свойства и особенности предметов.

10 слайд Геоконт

1. Пересказ литературных произведений;
2. Составление описательных и сюжетных рассказов, придумывание сказок;
3. Активное использование слов, обозначающих действия с предметами;
4. Активное использование слов, обозначающих свойства и особенности предметов;
5. Ознакомление детей с буквами

11 слайд Ромашка, Снеговик

1. Составление слов;
2. Ознакомление детей с буквами;
3. Звуковой, буквенный анализ слов;
4. Овладение слоговым и слитным чтением;
5. Выделение ударных слогов

12 слайд Спасибо за внимание