**Мастер класс для педагогов**

**«Развитие связной речи дошкольников младшего и старшего**

**возраста посредством современных педагогических технологий»**

* владение речью как средством общения и культуры;
* обогащение активного словаря;
* развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
* развитие речевого творчества;
* развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;
* знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
* формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Вот основные требования ФГОС ДО к речевому развитию воспитанников.

Для овладения речью ребенку нужна речевая активность. Богатая и разнообразная речевая деятельность — залог успешного усвоения языка на любом возрастном этапе. Нередко бывает очень трудно исправить те недостатки речи, которые заложены в дошкольном возрасте. Существуют барьеры возможностей речевого развития, связанные с физиологическим созреванием нервных центров. В возрасте около трех лет заканчивается в основном анатомическое созревание речевых областей мозга. По данным физиологии, функции центральной нервной системы наиболее легко поддаются тренировке именно в период их естественного формирования. В этом и состоит актуальность данного вопроса.

**Цель** мастер – класса: Повышение профессиональной компетентности в сфере речевого развития детей дошкольного возраста через использование современных, традиционных и нетрадиционных педагогических технологий (приёмов, методов и форм).

**Задачи**:

Познакомить педагогов с эффективными методами, приёмами речевого развития.

Активизировать самостоятельную работу педагогов, направленную на развитие речевых возможностей воспитанников.

Предлагаю повторить технологии для речевого развития.

1.Здоровьесберегающие

2 ИКТ

3 Технология сотрудничества (проекты)

4Технология развивающего обучения (ТРИЗ)

5 Игровая технология

**Предлагаю начать с групп младшего возраста.**

Здоровьесберегающие технологии - пальчиковые игры, сюда подходят

прищепки; пуговицы; шнурки; массажные мячи; крышки от пластиковых бутылок.

**Сухой бассейн с крупами.**

Игры на развитие речевого дыхания, так же относятся к здоровьесберегающим технологиям.

Игры на развитие мелкой моторики и ВПФ

(Картинки, которые уже знакомы детям можно уплотнить и разрезать)

1.Игры на развитие пассивного словаря. (Важно для неговорящих детей!)

2. Игры на развитие активного словаря.

**Старший дошкольный возраст.**

**1.Кто кем был**

* Цыплёнок – яйцом
* Хлеб –мукой
* Лошадь – жеребёнком
* Шкаф -доской
* Корова – телёнком
* Велосипед – железом
* Дуб – жёлудем
* Рубашка – тканью
* Рыба – икринкой
* Ботинки – кожей
* Яблоня – семечкой
* Дом – кирпичём
* Лягушка– головастиком

Для развития глагольного словаря

**“Что происходит в природе”**

 Человек легко находит,

 Что в природе происходит.

Солнце (что делает?) – светит, греет.

Ручьи (что делают?) – бегут, журчат.

Птицы (что делают?) – прилетают, вьют гнёзда, поют.

Игра с мячом **“Кто как передвигается?”**

 Кто летает, кто плывёт,

 Кто ползёт, а кто идёт.

Летают – птицы, бабочки, мухи, комары, жуки, стрекозы.

Плавают – рыба, дельфины, киты, моржи, акулы.

Ползают – змеи, гусеницы, черви.

Прыгают – блохи, кузнечики, зайцы, лягушки, жабы.

3. Игра с мячом **“Что делают эти животные?”**

 Что животные умеют –

Птицы, рыбы, кошки, змеи?

Утка – летает, плавает, ныряет, крякает …

Кошка – мурлычет, мяукает, крадётся, умывается …

4. Игра **“Кто чем занимается?”**

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

Строитель – строит; повар – варит; художник – рисует …

5. Игра **“Кто может совершать эти движения?”**

 Кто и что – летит, бежит,

 Ходит, плавает, лежит?

Идёт – человек, животное, поезд, пароход, дождь, снег, град, время, дорога

Бежит – человек, животное, ручей, время …

Летит – птица, самолёт, время, телеграмма, ракета, бабочка, муха, стрекоза, спутник …

6. Игра **“Утро, день, вечер, ночь”**

 Утро, вечер, день и ночь

 Навсегда уходят прочь.

 Провожать их не спеши,

 Что ты делал, расскажи.

Что ты делал утром?

Что ты делал вечером?

7. Игра **“Подскажи словечко”**

Есть всего один ответ.

Кто – то знает, кто – то - нет.

Ворона каркает, а сорока …? (стрекочет)

Сова летает, а кролик …? (прыгает)

Крот роет норки, а сорока …? (гнездо)

Корова ест сено, а лиса …? …

Для уточнения смысла слов можно использовать такую игру:

Уточните с ребенком значения глаголов: Что можно отрезать? (Кусочек ткани, бумаги, хлеба.)

Что означает изрезать? (На мелкие кусочки всю ткань, бумагу.)

Что можно вырезать? (Картину, узор.)

Что можно перерезать? (Веревку, нитку.)

Что можно срезать? (Шляпку гриба, капусту.)

Что означает надрезать? (Разрезать не до конца.)

Что означает дорезать? (Разрезать, например, до конца ткань.)

Что можно измерить? (Длину, ширину, высоту.)

Что можно примерить? (Платье, пальто.)

Что можно отмерить? (Ткань, например, когда ее покупают.)

**Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

То, что было, то, что будет,

Каждый помнит — не забудет.

***Цель:*** закрепление умения детей ориентироваться во времени, развитие внимания, ловкости, воображения, фразовой речи.

***Ход игры.*** Ведущий бросает мяч по очереди всем играющим, задавая вопросы: Ты ответь мне, будь добра, Что ты делала вчера? Все ли сделал, что хотел? За сегодня что успел? Я еще узнать хотела — Что ты завтра будешь делать? Дети, возвращая мяч ведущему, отвечают на вопросы.

Вариант. Сидя в кругу, дети перекидывают мяч друг другу и рассказывают о том, что было с ними вчера, сегодня и что они собираются делать завтра. Содержание рассказов может быть как реальным, так и вымышленным.

**Игры на компьютере.**

**Игра «Кто я? Что я?»**

Цель игры:

формировать  знания детей по теме какой-либо одной категории:  животные, предметов, фруктов, овощей, сказочных героев с помощью игрового пособия «Кто я? Что я?».

Задачи игры:

- развитие логики;

- развитие разговорной речи;

- учить правильно, формулировать вопрос и задавать его по данной теме.

**Планшеты "Логико- малыш"**

# КАК РАБОТАТЬ С ПЛАНШЕТОМ

# "ЛОГИКО-МАЛЫШ":

Все фишки расположите в нижнем ряду планшета.

Выберите карточку из комплекта.

Вставьте карточку в планшет вопросной стороной к себе (сверху зеленая полоса с вопросом).

Внимательно рассмотрите карточку. Вы видите 6 изображений на основном поле(они отмечены кружками, стрелочками или другими знаками в цвет фишек) и 6 изображений в правом вертикальном ряду. Между ними нужно найти логическую связь - подобрать пары.

Выберите одно изображение основного поля, найдите фишку соответствующего цвета и передвиньте ее к правильному ответу в правом ряду карточки. Таким образом выполните остальные задания.

Переверните карточку для проверки результата. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпасть.

В случае ошибки верните фишку на исходное место, переверните карточку и постарайтесь найти правильное решение.

Снова проверьте результат на ответной стороне.

На ответной стороне на красной полосе расположены дополнительные вопросы или темы для бесед.

Спасибо за внимание.