Муниципальное образование
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
городской округ город Ханты-Мансийск

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 9 «Одуванчик»
(МБДОУ Детский сад № 9 «Одуванчик»)

Мастер-класс для воспитателей
«Развитие речи старших дошкольников средствами дидактических игр»

Воспитатель: Никифорова Л.А.

г. Ханты-Мансийск, 2022 г.

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов в сфере речевого развития детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Повысить уровень компетентности педагогов в вопросах речевого развития детей.
2. Сформировать мотивацию и познавательную потребность в реализации представленного опыта по речевому развитию детей.
3. Осуществление индивидуального подхода по отношению к каждому участнику мастер - класса, обобщение позитивных результатов деятельности каждого педагога.

Планируемые результаты:

Участники активно и доброжелательно взаимодействуют друг с другом при выборе дидактических игр по речевому развитию, с интересом участвуют в обсуждении представленного опыта.

Ход мастер-класса

Добрый день, уважаемые коллеги! Мне очень приятно видеть вновь всех вас сегодня. Сегодня хочу представить Вам тему моего мастер-класса «Развитие речи старших дошкольников средствами дидактических игр». Вы знаете что, дидактические игры делятся на три вида: настольно-печатные, игры с предметами (игрушками) и словесные. Сегодня на мастер-классе я хочу уделить особое внимание дидактическим словесным играм и поделиться опытом работы по применению этих игр для развития речи дошкольников.

Грамотная речь – важнейшее условие всестороннего развития личности ребенка. Чем богаче и правильнее у ребенка речь, тем легче ему высказывать свои мысли, тем шире его возможности в познании окружающей действительности, содержательнее и полноценнее отношения со сверстниками и взрослыми, тем активнее осуществляется его психическое развитие.

В речи детей существуют множество проблем, поэтому встала задача, как научить детей связанно, последовательно, грамматически правильно излагать свои мысли, рассказывать о различных событиях из окружающей жизни. Однако, педагоги знают, как трудно научить ребёнка чему - то, что не вызывает у него интереса. А заинтересовать мы можем с помощью игры.

Игра является ведущим видом деятельности, через нее дети отражают полученные знания, впечатления. Игра – естественное состояние ребенка! Она способна полностью удовлетворить его потребности в жизнерадостных движениях. Игра – всегда инициатива, фантазия, эмоции.

В соответствии с этим, я подобрала словесные игры, направленные на активизацию речевой деятельности. И хочу сегодня представить их Вам.

Уважаемые педагоги! Чтобы настроиться на работу, давайте поиграем.

Я попрошу вас стать в круг.

Я начну фразу, а вы, поймав мяч, продолжите её.

Если педагог - это сказочный герой, то какой ….

Если педагог - это цветок, то какой ….

Если педагог - это планета, то какая ….

Если педагог - это геометрическая фигура, то какая ….

Если педагог - это настроение, то какое…..

- Замечательные ответы. С хорошим настроением приступим к работе.

Прошу вас пройти на места!

Игра с предметом *«Звуковая эстафета»*

Передавая друг другу мяч, называть слово, в котором звук *(н)* – твердый и стоит в середине слова.

Слова: ванна, луна, банка, фонтан, сено, бант, кнут, окно.

Игра *«Покупки»*

Мы пришли в продуктовый магазин и нам нужно купить, только те продукты, в названии которых, есть звуки *(с)* и *(сь)*

Слова: сыр, соль, селедка, сок, семга, сервелат, семечки, сахар…

Игра *«Любопытный»*

На любой вопрос нужно отвечать быстро, только словами, начинающими со звука *(К)*

- Как вас зовут? *(Карина, Катя, Ксюша, Кира, Клеопатра)*
- Кем вы работаете? *(кондитер, кладовщик, консультант, корреспондент, каменщик)*
- Назовите ваше любимое блюдо? *(каша, котлеты, кекс и т. д.)*
- Какой у вас любимый напиток? *(кофе, какао, коктейль и т. д.)*

Игра *«Смысловые пары»*

Назовите ассоциации к словам:

Самолет-пилот, поезд-машинист, курица-яйцо, птица - перышки, зайка-морковка, кошка – мышка, ножницы – бумага, художник – краски, цветы-ваза, кондитер – пирожные.

Игра *«Рифмы»*

К названным словам, подобрать рифмы:

ребята - котята;

картина - корзина;

вскачь - мяч,

птицы - спицы.

Игра «Доскажи словечко»

Задание: вспомните героев любимых сказок и отгадайте про них загадки.

- Коли есть печка, не нужен диван, щукой командует в сказке…

(не Иван, а Емеля)

- Дернуть за веревочку –такой для входа код. Съел бабушку и внучку голодный серый… *(не Кот, а Волк)*
- В Людоедах знает толк, съест, как мышь, любого… *(не Волк, а Кот в сапогах)*
- Озорник, хвастун, крепыш, подлетел к окну… *(не Малыш, а Карлсон)*

- Волка не пускают, Волка братья злят, крепкий дом построен у троих… *(не козлят, а поросят)*
- Плетью бьет всех, кто шалит, мучит кукол… *(не Айболит, а Карабас)*
- Стрела у Ивана упала в болото и в лапы попала она… *(не бегемота, а Лягушки)*
- Лягушка со стрелою – печальная картина. Женой квакушка станет теперь для… *(не Буратино, а для Ивана-царевича)*
- Из полена Карло вырезал фигурку, существо ожившее он назвал… *(не Снегуркой, а Буратино)*
- У попа работник родом из крестьян, за щелчки работать нанялся… *(не Иван, а Балда).*

Игра «Скажи наоборот»

Для этой игры нам понадобится мяч. Бросаем мяч и произносим слово. Возвращающий мяч, называет слово, противоположное по значению.

- Сейчас мы превратимся с тобой в упрямцев, которые делают всё наоборот. Я бросаю тебя мяч и называю слово, а вы говорите наоборот. Например: темно, а наоборот - светло.

Жара … Холод

Зло … Добро

Правда … Ложь

Хорошо … Плохо

Тяжело … Легко

Высоко … Низко

Можно … Нельзя

Трудно … Легко

Быстро … Медленно

Говорить… Молчать

Бросать… Поднимать

Прятать… Искать

Игра *«Почемучки»*

Я вам сейчас буду задавать вопросы, а вы должны ответить на него полным ответом, используя слова *«потому что»*.

- Почему улетают птицы?
- Почему зимой нельзя купаться?
- Почему весной тает снег?
- Почему летом не носят шубы?
- Почему люди берут зонты?
- Почему пришел врач?
- Почему деревья мокрые?
- Почему мяч катится?
- Почему ребята не едят яблоки?

Данное упражнение направлено на формирование навыков связных речевых высказываний, развитие умения отвечать полным предложением на поставленный вопрос, учитывая установку воспитателя.

Рефлексия

И я сейчас хочу вам предложить выразить свое отношение к проведенному мастер - классу через синквейн. Составление синквейна похоже на игру, ведь сочинять весело, полезно и легко! Порядок написания синквейна:

- первая строка - одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;

- вторая строка - два прилагательных, характеризующих данное предложение;

- третья срока - три глагола, показывающие действие понятия;

- четвёртая строка - короткое предложение, в котором автор высказывает своё отношение;

- пятая строка - одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации связанные с данным понятием.

В нашем случае ключевым словом будет словосочетание – «мастер-класс».

Уважаемые коллеги, я поделилась с вами тем, какие можно использовать словесные дидактические игры для развития речи детей старшего дошкольного возраста. Продемонстрированные игры я активно применяю в своей работе, особенно примечательно и удобно является то, что бесчисленное их множество можно найти не только в литературе, но и бесконечно импровизировать, придумывая разнообразные действия под хорошо знакомые вам стихи, сказки, песенки.

Спасибо за внимание!