**Методическая разработка по теме**

**Игра – КВН**

**Тема «Развитие речи дошкольников »**

**Цель:** уточнить и закрепить знания педагогов по теме.

После распределения на команды и выбора капитанов участникам предлагается придумать название своей команды, эмблему и девиз.

Члены жюри – педагоги - мастера своего дела.

Конкурсы оцениваются по 3-5 бальной системе.

**Конкурс 1. Знатоки Программы**

Все задания связаны со знанием педагогами Программы своей возрастной группы. Из перечисленных задач, они должны выбрать только ту, которую должна решать их группа.

1. Научить детей воспринимать текст, читаемый воспитателем.
2. Уметь связно, последовательно, выразительно передавать содержание рассказа или сказки без помощи вопросов воспитателя.
3. Научить рассказывать короткие сказки и рассказы не только хорошо знакомые, но и впервые прочитанные на занятии.
4. Научить детей придумывать продолжение к прочитанному рассказу или сказке.

Максимальная оценка 4 балла.

**Конкурс 2. Знатоки методики**

1. **Средства развития речи:**

а) общение взрослых и детей

б) культурная языковая среда

в) обучение родной речи на занятиях

г) художественная литература

д) изобразительное искусство, музыка, театр

е) занятия по другим разделам Программы

**2) Методы развития речи:**

а) наглядные (непосредственное наблюдение, изобразительная наглядность)

б) словесные (чтение и рассказывание, заучивание наизусть, пересказ, обобщающая беседа, рассказывание без опоры на наглядный материал)

в) практические (дидактические игры, игры-драматизации, инсценировки, дидактические упражнения, пластические этюды, хороводные игры).

Максимальная оценка 5 баллов.

**Конкурс 2. Кроссворд по теме «Обучение связной речи»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  | |  |  |  |  | | |  | | 13.Р |
|  | 12.Д | а |
| 11.О | р | с |
| 3.П |  | 7. О | п | а | с |
| о | б | и | м | у |
| 1. П | 2. У | в | 4. Р | 6. Д | р | 8. О |  | 10.А | с | а | ж |
| е | к | е | а | 5. С | и | а | п |  | н | а | т | д |
| **р** | **а** | **с** | **с** | **к** | **а** | **з** | **ы** | **9. В** | **а** | **н** | **и** | **е** |
| е | з | т | с | а | л | е | т | о | л | и | з | н |
| с | а | в | к | з | о | ц |  | п | и | е | а | и |
| к | н | о | а | к | г |  | р | з |  | ц | е |
| а | и | в | з | а |  | о |  | и |  |
| з | е | а |  | | с | я |
|  | | н |  |  |
| и |
| е |

1.Связное изложение прослушанного произведения.

2.Обязательный прием на занятиях по обучению рассказыванию.

3.Сообщение, в котором факты следуют один за другим.

4.Связное развернутое изложение какого-либо факта.

5.Литературное произведение для пересказа.

6.Тип связной речи.

7.Методический прием, используемый на первых этапах обучения описанию картины, игрушки.

8.Что служит основой рассказа по памяти.

9.Прием, используемый после рассказа ребенка для уточнения.

10.Прием, который позволяет оценить детский рассказ.

11.Сообщение о фактах, существующих одновременно.

12.Прием, используемый в старших группах при пересказе литературных произведений.

13.Сообщение о фактах, находящихся в причинно-следственной связи.

Максимальная оценка 3 балла.

**Конкурс 3. Литературный**

1. Узнать литературное произведение по отрывку.
2. Кто автор цикла «Аленушкины сказки»? Назовите сказку, по мотивам которой создан мультфильм. (Ответ: С.Т. Аксаков «Аленький цветочек».)
3. Вспомнить и исполнить отрывок из колыбельной песни

Максимальная оценка 3 балла за каждое задание.

**Конкурс 4. Спрашивай – отвечаем**

Ответить на вопросы, чтобы было доступно и понятно детям.

1. Что такое этажерка?
2. Почему коньки так назвали?
3. Почему говорят «дело в шляпе»?
4. Почему говорят «время истекло»?
5. Почему красный цвет так назвали?
6. Как понять выражение «лубяная избушка»?
7. Почему кровать для ребенка назвали люлькой?
8. Ребенок: «Папа, сколько тебе лет?» Отец: «К тридцати идет». Ребенок: «С какой стороны»?

Максимальная оценка 5 баллов.

В конце игры подводится итог. Оглашаются результаты.