**Выступление**

Тема:

**Овладение речью** **как средством общения и культуры.**

**Обогащение активного словаря** **старших дошкольников**

**с использованием интерактивных технологий.**

***Чистякова И.А***.

– учитель-логопед ГБДОУ детский сад № 40

***Гребнева Т.В.***

– воспитатель компенсирующей группы ГБДОУ детский сад № 40

|  |  |
| --- | --- |
| Слайд 1 | Тема нашего выступления – Овладение речью как средством общения и культуры. Обогащение активного словаря старших дошкольников с использованием интерактивных технологий. |
| Слайд 2 | Данная схема показывает этапы формирования фразовой речи ребенка в онтогенезе. На первом этапе идет активное формирование **пассивного словаря**. Ребенок не может говорить самостоятельно. Он слушает и запоминает названия предметов и явлений, упражняясь в воспроизведении звуков и слогов. Созревание речевого аппарата является сигналом к возможности формирования **активного словаря**. Второй этап формирования фразовой речи характеризуется изменением соотношения объема словаря в пользу активного. Интенсивно накапливается предметный словарь, затем глагольный. С накоплением предикативного словаря появляется возможность **фразовой** **речи**. В более поздний период, в процессе познания разнообразных качеств предметов, формируется **адъективный словарь**.  Наша задача, помочь ребенку осуществить своевременный переход от этапа к этапу, изменить соотношение объемов в пользу активного словаря, сформировать грамотную фразу.  Использование интерактивных технологий помогают в решении этой задачи. |
| Слайд 3  (задачи) | Используя интерактивные технологии в работе с дошкольниками - мы обогащаем активный словарь детей и пополняем пассивный;  - создаем условия для саморазвития каждого ребенка;  - воспитываем такие качества как умение выслушивать другого человека не перебивая, уважительно относиться к мнению собеседника;  - помогаем преодолевать коммуникативные барьеры в общении;    Игры с использованием интерактивных технологий можно использовать в работе с лексическими темами. |
| Слайд 4  (дети) | Интерактивные игры условно можно разделить на 2 группы: первое направление ориентировано на развитие словаря детей в ходе активного взаимодействия дошкольников друг с другом.  Предлагаем примеры нескольких подобных игр, ориентированных на развитие словаря детей. |
| Слайд 5  Игра «Мяч по кругу» | Первая игра называется **«Передай мяч по кругу» с использованием технологии «Хоровод».**  Дети встают в круг, ведущий формулирует задание. Например:  - Сегодня замечательный зимний день. Какая сегодня погода? (передает мяч ребенку, который стоит рядом).  Дети подбирают слова, характеризующие зимнюю погоду, и передают мяч следующему игроку:  - Сегодня солнечный день.  - морозный день. (передает мяч следующем и т.д)  В этой игре активизируется словарь, для отдельных детей пополняется пассивный, дети учатся отвечать по очереди. |
| Слайд 6  «Перчатка» | Следующая игра называется **«Укрась перчатку снежинками» с использованием технологии «Работа в парах**».  Дети разбиваются на пары, Каждому предлагается одеть по одной перчатке на левую руку. Перед ними лежат снежинки с липучками.  Ведущий определяет тему игры: например «Сегодня мы поговорим о зиме».  Первый ребенок в паре называет любой предмет (существительное), связанный с зимой, например «снежинка», и задает вопрос: «Какая?»  Второй ребенок называет признаки этого предмета «блестящая, белая, маленькая и т.д.» за каждое правильно названное слово прикрепляет снежинку себе на перчатку.  Далее дети меняются ролями. Меняется и речевая задача. Другой ребенок называет свой предмет, например «Снег», и задает вопрос: «Что делает?». Его партнер подбирает слова действия к слову «снег» - «падает, кружится, тает…»  Выигрывает тот, у кого перчатка украшена большим количеством снежинок.  **Варианты игры**: украсить клумбу бабочками, цветами, осенними листьями и т.д. в зависимости от темы игры. |
| Слайд 7  «Сложные слова» | Следующая игра называется **«Составь одно слово из двух» с использованием технологии «Карусель**»  В этой игре детям предлагается принцип образования сложных слов, пользуясь которым, ребенок может упражняться в решении этой речевой задачи самостоятельно.  Дети образуют два круга. У детей внутреннего круга в руках картинки с графическим изображением первой части сложного слова. У детей внешнего круга – картинки с графическим изображением второй части сложного слова.  Дети внешнего круга по команде передвигаются по кругу, сопоставляя изображения частей слова, пытаются образовать сложное слово. Работа носит творческий характер. Ребенок должен объяснить, существует ли такое слово и что оно обозначает.  Данную игру можно использовать:  - при ознакомлении детей со словами антонимами: грустный – веселый, спать – бодрствовать и т.д.  - со словами синонимами: грустит – печалится, прыгает – скачет;  - с переносным значением слов: человек идет – дождь идет, лодка плывет – облако плывет, море волнуется – мама волнуется. |
| Слайд 8  «Броуновское движение» | Используя **технологию «Броуновское движение»** мы показываем детям, что вклад каждого человека очень важен для достижения общей цели.  Так в **игре «Соберем картинку из пазлов**» только назвав представителя животного мира жарких стран, ребенок получает пазл и может принять участие в составлении общей картины. Когда общими усилиями картинка собрана, дети узнают, какое животное привезли в зоопарк.  В этой игре активизируется словарный запас детей. |
| Слайд 9  «Вторая группа игр» | Вторая группа интерактивных игр связана с использованием специального интерактивного оборудования. У нас это ноутбук, программа Microsoft PowerPoint, и телевизор, который мы в данном случае используется как большой экран.  Оборудование дает возможность разрабатывать и использовать в работе большое количество игр с речевым материалом.  Преимущества:  - современны и интересны детям.  - значительно активизируют зрительное и слуховое внимание  - мобильны (возможность использования на занятиях различной тематики)  - позволяют ребенку опереться на изображение в действии, свойстве, помогая сформулировать ответ.  - позволяют решить речевую задачу компактно и максимально эффективно. |
| Слайд 10 | Игра «Что умеет делать кошка» позволяет детям  вспомнить возможные действия животного (активизируется предикативный словарь), познакомить с новыми глаголами и упражняет в согласовании существительного с глаголом. Стихотворный текст игры способствует лучшему запоминанию и удержанию в памяти речевого материала. |
| Слайд 11 | Просмотр слайдов и чтение текста на слайдах. |
| Слайд 12 |
| Слайд 13 |
| Слайд 14 |
| Слайд 15 |
| Слайд 16  «Запомни новые слова» | Заключительный слайд - итог игры «Что умеет делать кошка?» |
| Слайд 17  Игра «Кошка разговаривает» | В игре «Кошка разговаривает», ребенок самостоятельно образовывает глагол, опираясь на живой звук, издаваемый кошкой в разных ситуациях. ( МЯУ… – мяукает; МУР-МУР- мурлычет…и т.д. ) Упражняет в согласовании существительного с глаголом, пополняет пассивный словарь и расширяет активный. |
| Слайд 18 | Просмотр слайдов и чтение текста. |
| Слайд 19 |
| Слайд 20 |
| Слайд 20 |
| Слайд 21  Игра «Кошка невидимка» | Игра «Кошка невидимка» помогает ребенку овладеть притяжательными прилагательными, подводит его к пониманию места прилагательного во фразе, учит понимать суть вопроса и грамотно на него отвечать. |
| Слайд 22 | Просмотр слайдов и чтение текста |
| Слайд 23 |
| Слайд 24 |
| Слайд 25 |
| Слайд 26 |
| Слайд 27 |
| Слайд 28 |
| Слайд 29 |
| Слайд 30 | В интерактивной игре «О чем расскажет бабочка?» ребенок упражняется в построении фразы, вспоминает названия частей тела кошки, активизируя словарь. |
| Слайд 31 |  |