

Сценарий мастер-класса с старшими школьниками «Современные образовательные технологии по речевому развитию «Синквейн», «Триз», «Моделирование», «Карты Проппа» .

В работе с детьми дошкольного возраста я используем современные образовательные технологии по речевому развитию. С некоторыми из них я хотела бы вас познакомить.

Синквейн – короткое нерифмованное стихотворение из пяти строк. У синквейна много разновидностей, но в последнее время особо популярным стал так называемый «дидактический синквейн» – его все чаще и чаще используют в школах и детских садах

Синквейн-прием технологии развития критического мышления на стадии рефлексии.

Слово синквейн происходит от французского слова «пять».

Синквейн-это стихотворение, состоящее из 5 строк.

Алгоритм составления синквейна.

1 строчка – одно слово – название стихотворения, тема, обычно существительное.

2 строчка – два слова (прилагательные или причастия). Описание темы, слова можно соединять союзами и предлогами.

3 строчка – три слова (глаголы). Действия, относящиеся к теме.

4 строчка – четыре слова – предложение. Фраза, которая показывает отношение автора к теме в 1-ой строчке.

5 строчка – одно слово – ассоциация, синоним, который повторяет суть темы в 1-ой строчке, обычно существительное.

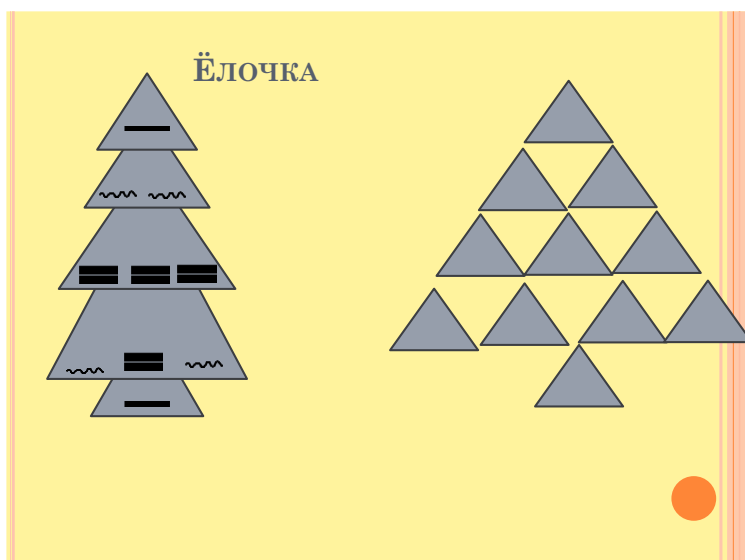
Для составления синквейна существует наглядная таблица для составления синквейна «Елочка»

1.Вариант «Елочки»

- Существительное
- Два прилагательных или причастия
- Три глагола
- Четыре слова: два прилагательных и два глагола (относящиеся к теме)
- Существительное

2.Вариант «Елочки» для детей

Дети читать не умеют, поэтому мы используем наглядный вариант, дети определяют количество слов по количеству треугольников. Педагог задает детям наводящие вопросы , т.к. дети еще не ориентируются в частях речи.



Существует несколько видов синквейна, с двумя из которых я хотела бы вас познакомить.

Традиционный

1. Иван-царевич
2. Смелый, хитрый
3. Защищает, помогает, сражается
4. Положительный сказочный персонаж.
5. Мужчина

Обратный:

5. Животное

4. Лесная красавица-плутовка
3. Охотиться, ворует, утаскивает.
2. Рыжая, хитрая.
1. Лиса.

А теперь давайте поиграем: я предлагаю вам составить синквейн традиционный и обратный.

1. Положительный герой

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Обратный

5. Отрицательный герой

- 4.
3. ...

Карты Проппа

Методика работы с **картами Владимира Яковлевича Проппа** известна давно. Но свою актуальность она не потеряла и в настоящее время. **Задачи**, которые решаются при помощи данной методики полностью соответствуют положениям и требованиям ФГОС ДО:

- формируется умение продумывать замысел, следовать ему в сочинении, выбирать тему, интересный сюжет, героев;
- карты развивают внимание, восприятие, фантазию, воображение, обогащают эмоциональную сферу, активизируют устную связную речь;
- карты развивают активность личности, не оставляя ребенка равнодушным к сказочному сюжету.

Первый этап- знакомство детей с жанром литературного произведения- сказкой; выявляем ее отличие от других жанров и вычленяем структуру сказки -ее композицию.

Второй этап- проводятся «Подготовительные игры»: «Чудеса в решете», «Волшебные слова», «Что в дороге пригодится», «Узнай героя», «Что общего», «Бюро находок», «Сказочный словарь», «Решение сказочных задач», «Четвёртый лишний»

Третий этап- непосредственное ознакомление с функциями волшебной сказки. Читаем сказку и «выкладываем» ее по функциям или сопровождаем картами Проппа

Четвертый этап- предлагается пересказать сказку, опираясь на карты Проппа. Для этого нужно выделить узловые моменты сказки, выстраиваются схемы по сюжету сказки и пробуем рассказать по картам Проппа

Пятый этап -происходит сочинение собственных сказок - предлагается набор из 5-6 карт, заранее оговаривается кто будет главным героем, кто или что будет мешать герою, какие волшебные средства будут у героя, какой будет зачин и концовка ,какие сказочные слова будут в сказке

Фольклорист Владимир Яковлевич Пропп подробно изучал сказки народов мира, анализировал сотни сюжетов и выделил **31 постоянную функцию**, без которых не обходится ни одно сказочное произведение. Не обязательно, что они все вместе будут присутствовать в сказке, иногда нарушается их последовательность, но идея, содержание сказки при этом не страдают.

Дж. Родари сократил число этих функций *до 20*:

1. запрет или предписание;
2. нарушение;
3. вредительство;
4. отъезд героя;
5. задача;
6. встреча с дарителем;
7. волшебные дары;
8. появление героя;
9. сверхъестественные свойства антигероя;
10. борьба;
11. победа;
12. возвращение домой;
13. прибытие домой;
14. ложный герой;
15. трудные испытания;
16. ликвидация беды;
17. узнавание героя;
18. изобличение ложного героя;
19. наказание ложного героя;
20. Свадьба или счастливый конец.

Немного поиграем

«Чудеса в решете» - выявление различных чудес: как и с помощью чего осуществляется превращение, волшебство.

Назовите мне эти чудеса. Я записываю 4 предложенных чуда.

Назовите мне «Волшебные слова» или сказочные приговоры, несущие основную смысловую нагрузку. *(Я записываю эти приговоры)*

«Что в дороге пригодится» - основные волшебные средства сказки *(записываю средства: скатерть-самобранка, аленький цветочек)*

«Бюро находок» - найден золотой инкубатор для золотых яиц; утеряна трехворотниковая кольчуга и т.д. *Назовите свои находки 4*

«Сказочный словарь» - придумайте новое небывалое слово и по возможности объясните его: сапоги-скороходы, ковер-самолет, шапка-невидимка.

Назовите свои небывалые слова- 4

А теперь давайте поиграем: я предлагаю вам составить авторскую сказку опираясь на карты Проппа.

1 группа: Волшебная сказка

2 группа: С юмором

3 группа: Поменять местами отрицательных героев с положительными Н:
Баба яга добрая волшебница, а Иван Царевич злодей.

Моделирование

Мнемотехника- это система методов и приёмов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации.

Использование мнемотехники для дошкольников в настоящее время становится всё более актуальным.

Особое место в работе с детьми занимает использование в качестве дидактического материала мнемотаблиц

Мнемотаблица – это схема, в которую заложена определённая информация.

Овладение приёмами работы с мнемотаблицами значительно сокращает время обучения и одновременно решает следующие задачи:

- развитие основных психических процессов – памяти, внимания, восприятия, мышления, особенно, образного;
- кодирование информации, то есть, преобразование предметов, образов в абстрактные знаки, символы;
- перекодирование информации, то есть, преобразование из абстрактных символов в образы;
- развитие мелкой моторики рук при частичном или полном графическом воспроизведении информации.

По такому принципу построены алгоритмы последовательности: одевания, сервировки, ухода за цветами

Схема рассказа : Кто это, какие имеются части тела, какой у животного окрас, где живет животное, чем питается, какая польза человеку?

При помощи мнемотаблицы дети заучивают стихотворения:

1. В зимнем небе, сделав круг,
Накренились сани вдруг!
И с подарками мешок
Выпал прямо на снежок!

2. Александрова

Капель

На солнышке согрелась ель.
Подтаяла сосна.
Идет апрель, звенит капель.
В лесу нас весна.

По снегу капельки стучат:

«Подснежник, хватит спать!»

А теперь давайте поиграем: я предлагаю вам составить загадать загадки с помощью карт-схем к словам.....

ТРИЗ

ТРИЗ для детей дошкольного возраста – это система игр, занятий и заданий, способная увеличить эффективность программы, разнообразить виды детской деятельности, развить у детей творческое мышление, технология позволяет осуществить естественным образом личностно-ориентированный подход, что особенно актуально в контексте ФГОС ДО.

Таким образом, **использование** адаптированных методов **ТРИЗ в процессе развития речи дошкольников способствует:**

- активизации познавательной деятельности детей;
- созданию мотивационных установок на проявление творчества;
- созданию условий для **развития** образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
- повышению эффективности овладения всеми языковыми средствами;
- формированию предметных результатов (ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли; **использовать** речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения **речевого** высказывания в ситуации общения; выделять звуки в словах; складываются предпосылки грамотности)

Например

Игра «Цепочка»

Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуется с младшего возраста.

Игра «Теремок»

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

А теперь поиграем:

Игра «Хорошо-плохо»

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет нигде.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

Игра «Почему так произошло?» (со старшей группы)

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ход игры

Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?» Например:

- 1 .Белка сидела на дереве и упустила шишку.
- 2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

- 1 .Собака погналась за курицей.
- 2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.

- 1 .Молоко выкипело.
- 2.Самолет совершил вынужденную посадку.

- 1 .Папа раскрыл книгу.
2. Комната наполнилась дымом.

Рефлексия:

Какие новые технологии вы сейчас слышали?

Какая из них вам понравилась?

Как вы считаете, можете ли вы использовать данные технологии в играх между собой?

Считаете ли вы можно ли использовать данные технологии в детском саду, и почему?

Интересно ли вам было участвовать в данном мероприятии?