

Мастер-класс для педагогов

«Дидактическая игра «Путешествие в мир сказок» для детей старшего дошкольного возраста с использованием технологии «Синквейн» и включением игровых заданий – друдлов.

Цель: поиск инновационных технологий по развитию речи дошкольников, повышение профессиональной компетентности педагогов в аспекте применения в образовательном процессе интересных форм работы по речевому развитию.

Задачи:

1. Вовлечь каждого педагога в творческий поиск по составлению синквейна и отгадыванию друдлов.
2. Способствовать развитию педагогического мышления, создать благоприятную атмосферу для творческой работы всех участников мастер-класса.
3. Способствовать желанию педагогов применять полученные знания на практике, в педагогической деятельности.

Участники: педагоги ДОО.

Форма проведения: мастер-класс.

Оборудование: дидактическая игра по развитию речи.

Материалы для изготовления дидактической игры: На ватмане изображен Емеля, персонаж –Емеля, спрятанный под шляпой Незнайки, ступой Бабы Яги, бантом Кота Леопольда, с носом Буратины с корзинкой от Красной Шапочки, проектор, доска с магнитами, аудиозапись песен, заготовки друдлов.

Прогнозируемый результат мастер-класса:

повышение профессиональной компетентности педагогов;
внедрение в образовательный процесс воспитателями методов и приёмов активизации интеллектуальных и творческих способностей детей.

Ход мероприятия:

Вводная часть

Ведущий: Добрый день, уважаемые коллеги! Позвольте вашему вниманию представить дидактическую игру

1 слайд: «Путешествие в мир сказок» с использованием технологии «Синквейн» и включением игровых заданий – друдлов.

2 слайд: Цели и задачи этой игры вы видите на экране.

Уникальность данной игры заключается в том, она дает неограниченное пространство для фантазии, воображения и творчества: стимулируют мыслительную деятельность, пространственное мышление, познавательную активность, развивает речь ребенка.

Итак, немного теории.... Что же такое синквейн?

3 слайд:

Кто то из вас уже знаком с технологией синквейн, но я предлагаю освежить память. Синквейн (слово франц.) в переводе означает нерифмованное стихотворение из пяти строк. Родиной синквейна можно считать США. В

начале XX века Американская поэтесса Аделаида Крэпси разработала эту форму.

4 слайд: Существуют определенные правила написания синквейна.

Синквейн состоит из 5-ти строк. Его форма напоминает «елочку».

5 слайд: Правила написания синквейна.

1. Первая строка включает одно слово, слово-предмет, отражающее главную идею. Части речи - это существительное или местоимение, и отвечает на вопросы: кто? что?

2. Вторая строка – два слова, слова-признаки, характеризующие предмет, отвечающее на вопрос: какой? какая? какое? какие?

3. Третья строка – три слова, слова - действия, описывающие действия в рамках темы. Отвечающие на вопрос: что делает? что делают?

4. Четвертая строка – четыре слова; ребенок составляет предложение из 4 слов, выражает свое мнение о затронутой теме.

5-я строка (основание «елочки») – одно слово, (существительное) для выражения своих чувств, ассоциаций, связанных с предметом, о котором говорится в синквейне, или повторение сути, синоним, обобщающее слово.

6 слайд: Пример:

1. Лиса.
2. Рыжая, пушистая.
3. Ловит, охотится, крадется.
4. Хитрая лиса охотится на зайца.
5. Дикое животное.

7 слайд: А что же такое друдлы? Как они работают?

Понятие «друдл» пришло к нам из английского языка. Это комбинация из трех слов: Doodle (дудл) – каракули, drawing (дрейвинг) – рисунок, riddle (ридл) – загадка. Другими словами графическая головоломка, имеющая множество вариантов ответов. Это интересное изобретение придумал американский автор-юморист Роджер Прайс (США) в 1953 году.

8 слайд: Суть изобретения заключается в том, что вам предлагается описать картинку, которая имеет множественные значения. Если получится увидеть в картинке - друдле то, чего не видят другие, то человек является обладателем оригинального творческого мышления!

Например: Игра «Дорисуй картинку»

9 слайд: Детям предлагается рассмотреть, что изображено на друдле, дорисовать или рассказать, что именно они увидели в исходной картинке. Варианты ответов: спутник, солнышко, НЛО, пуговица на одежде. А если перевернуть? Если дорисовать еще один элемент? (Если дорисовать, то получится человечек.)

Основная часть

Ведущий: Уважаемые коллеги, так как мы с Вами педагоги, и не просто педагоги, а педагоги-дошкольники, мы просто обязаны уметь смотреть на мир глазами детей и говорить с воспитанниками на одном языке. Поэтому предлагаю забыть на время о том, что мы взрослые и отправиться в путешествие в «страну, которой нет на глобусе», в страну сказок. «Двери в сказку отворяем,

Всех к ней в гости приглашаем»

Первое задание

Игра «Угадай чей портрет и сочини синквейн?»

(На доске плакат со сказочным персонажем, спрятанным под шляпой Незнайки, юбкой Бабы Яги, бантом Кота Леопольда, сапогами (обувью) Кота в сапогах и с корзинкой от Красной Шапочки.

Ведущий: Наш сказочный герой спрятан под предметами, принадлежащими другим сказочным персонажам, наша задача, убрать лишние, совершенно ненужные ему вещи. Для этого Вам нужно будет отгадать загадки, вспомнить песни и эпизоды из сказок, реплики героев.

Ведущий:

Он странным образом родился:

Из полена появился.

Длинный нос, колпак... Узнали?

Как же мальчика назвали?

(Снимаем с плаката нос.)

10 слайд: А самая выдающаяся его часть его лица? (Буратино, нос.)

Звучит песня Кота Леопольда “Если добрый ты”

– Кому принадлежит эта песня? (Кот Леопольд.)

11 слайд: По какому предмету одежды можно всегда узнать Кота Леопольда? (по банту).

(Снимаем с плаката бант.)

Звучит песня Красной Шапочки

– Девочка пела в темном лесу:

– Бабушке я пирожки принесу!

Шапочка – словно малина!

Наверное, это Мальвина? (Нет, это Красная Шапочка.)

12 слайд: И какой предмет здесь от Красной Шапочки? (корзинка).

(Снимаем с плаката корзинку.)

А этот герой, если запоем, то всем худо станет. Я давно говорила, что ему медведь на ухо наступил! Поэтому я лучше про него расскажу:

– В одном сказочном городе жили коротышки. Коротышками их называли потому, что они были очень маленькие. Один малыш был самым знаменитым, и прозвали его так за то, что он ничего не знал.

13 слайд: Догадались, кто это? (Незнайка.)

– А самая выдающаяся его часть одежды? (Шляпа.)

(Воспитатель снимает с плаката шляпу.)

Звучит куплет частушек от Бабок - Ёжек.

14 слайд: Это из моего любимого.... Отвечайте, кто поет? (Бабки-Ежки.)

– А каким летательным аппаратом пользовалась Баба-яга?

(Воспитатель снимает с плаката изображение ступы.)

– Так, и кто же это у нас получился?

По первому морозцу,

По первому снежку

Кто на печке едет,

Лёжа на боку?

15 слайд: (Емеля.)

Ведущий: Пришло время поупражняться в составлении синквейна. А вот и сказочный персонаж – Емеля! Я вас прошу составить каждого свой синквейн. Кто? Емеля

Емеля какой? Глупый, ленивый... (Добрый, смешной. Веселый, наивный.)

Что делает? Ловит, спит, едет, жалеет.

Емеля поймал говорящую щуку.... Емеля пожалел волшебную щуку.

Добрый герой.

Молодцы уважаемые коллеги.

Следующее задание:

Ведущий: Я предлагаю вам рассмотреть, что изображено на друдле, дорисовать и рассказать, что именно вы увидели в исходной картинке.

Игра-задание с друдлами «Узнай героя сказки и назови сказку!»

У меня подготовлены картинки-подсказки. Ваша задача назвать сказку и угадать героев сказки.

Заключительная часть.

Ведущий: В заключение хотелось бы всем присутствующим пожелать творческих успехов, креативных идей и больших достижений. Спасибо за внимание!



Горы, паук,
кошачьи уши,



Пицца, луна,
тарелка
супа сверху,

Чашка и блюдце
на столе, часть
бус, пуговица,



Пятачок поросёнка,
две булочки на
тарелке, лицо
инопланетянина,

Панда лезет
на дерево,
шея динозав-
ра, часть бус,



Таблетка, мяч,
спортивная площадка,

11

