**Мастер-класс «Игровые технологии как средство познавательно-речевого развития старших дошкольников»**

Добрый день, уважаемые коллеги! Всем известно, что главной задачей педагогов является развитие познавательных и речевых способностей дошкольников. А наиболее благоприятное познавательно-речевое развитие в дошкольном детстве происходит в игре и игровых действиях. Именно поэтому самым действенным способом является применение игровых технологий.

Игровые технологии – это система методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

А какие игровые технологии знаете вы? (ответы педагогов)

Сегодня на своем мастер-классе я хочу познакомить вас с одной из игровой инновационной технологией, которую я использую в своей работе – это «Друдлы».

Может кто-нибудь уже знаком с данной техникой?

Картинки-друдлы изобрел американский художник Роджер Прайс еще в 1953 году.

Название Друдл происходит, как комбинация трех слов: каракули, рисунок, загадка. Друдл – это минималистичная картинка в квадратной рамке, на которой нарисованы абстрактные геометрические фигуры, волнистые, изогнутые, ломаные линии. Друдл представляет собой некую задачу, в которой требуется домыслить, что изображено на рисунке.

Смысл Друдлов - придумать как можно больше вариантов видения картинки. Они заставляют мозг переработать массу информации, чтобы соотнести образ, с изображением на картинке. Отличительная особенность техники – в Друдлах правильного ответа просто не существует. И необязательно ответ должен быть реалистичным. Ему достаточно быть забавным, интересным и немного похожим не то, что изображено на рисунке. То есть каждый ответ может быть самым оригинальным и необычным.

Многим знакомо ощущение, когда слово вертится на языке, но мы  не можем вспомнить его, а придумывая названия для Друдлов, мы развиваем навык активизации пассивного словаря.

Так какие же образовательные задачи может решить использование технологии Друдлы?

- развитие связной и диалоговой речи

*На слайде*

*- развитие связной речи*

*- развитие диалоговой речи*

*- расширение словарного запаса*

*- развитие образного мышления*

*- развитие креативного воображения.*

*После появлении строки «развитие диалоговой речи»*

Когда я рисую, я думаю и проговариваю то, что рисую. Если заниматься Друдлами в паре со своим ребенком, без общения просто не обойтись. Вы стараетесь обговорить линии, фигуры, задаете вопросы: «На что похоже?», «А что ты здесь дорисуешь?», «А какого цвета это будет?». Ребенок отвечает, проговаривает слова, звуки.

Также расширяется словарный запас у ребенка.

Вначале работы в данном направлении я столкнулась с тем, что дети свободно могут скопировать работу педагога в виде чертежа или рисунка, или повторить тот или иной рассказ, но, когда стоит задача придумать самим рассказ, или зарисовать какой-то сюжет из жизни или из игры они встают в тупиковую ситуацию.

Так вот данная технология позволяет развить у детей образное мышление и креативное воображение, умение видеть необычное в обычном. Даже само название изобретения целиком отражает креативное мышление своих авторов.

**Принципы использования Друдлов**

* Поэтапное усложнение от простого к сложному;
* Насыщение игрового задания новизной объектов;
* Постепенное увеличение количества Друдлов

Занятия в игры с «Друдлами» рекомендуется начинать с детьми с 4 лет. Друдлы используют в организованной образовательной деятельности, в совместной деятельности педагога с детьми, в самостоятельной деятельности.

Мы все прекрасно знаем, что игровая деятельность – наиболее доступный ребенку и интересный для него способ переработки и выражения впечатлений, знаний и эмоций. И именно знакомство детей с технологией Друдлы я начинаю с игры.

Таким образом, предлагаю познакомиться с этапами работы технологии *«*Друдлы»:

***Игра «На что похожа геометрическая фигура?»*** *(Выкладываем на мольберте изображение геометрической фигуры)*

Давайте пофантазируем, подумаем нестандартно, на что похоже данная фигура? *(Ответы участников)* Я предполагаю, что сначала будет стопор.

Если у детей возникают затруднения, я ограничиваю тему ответов, например, вопросом, а что это за зверь, мебель, еда, и т.д.. Сузив область поисков, мы поможем ребёнку сосредоточиться. И ему будет проще увидеть в фигурах, например, разных зверей. При затруднении ребёнка предлагаем свои версии. Объясняем, почему вы решили, что картинка похожа на данный предмет. Желательно чтобы каждый ребенок высказался.

Далее можно взять 2-3 геометрические фигуры, стоящие рядом и продолжить фантазировать.

Эта игра также прекрасно [развивает наглядно-образное мышление](https://naymenok.ru/razvitie-naglyadno-obraznogo-myishleniya/)и воображение. А теперь давайте посмотрим, что увидели в фигурах мои воспитанники.

После того как дети научились проводить ассоциации с фигурами, наступает следующий этап - дорисуй.

***Игра «Дорисуй***

Взгляните на экран. На слайде представлены 4 карточки с символами*,* каждый ребенокполучает карточку с символичным изображением, дорисовывает картинку и придумывает название того, на что стало похоже.

Если ребенок затрудняется, я подсказываю, например, зигзаг на картинке наводит на мысль о зубах, траве, заборе, так изображают волосы, застежки-молнии, неровные поверхности и т.д. изогнутая линия наводит на мысль о веревочке. Бумажка на веревочке для кошки. Или машинка на веревочке для ребенка. А может, камень, обвязанный веревкой и используемый в качестве якоря?

Следующий метод: я предлагаю ребенку представить себе рисунок с точки зрения смотрящего сверху, снизу, с необычного ракурса, очень большим или очень маленьким, в необычной ситуации, и т.д. Карточку можно вращать, поворачивать.

Вот так выглядит Друдл после превращения. Варианты изображений могут быть самыми разнообразными смешными, странными, невероятными или банальными - спутник, стол, солнышко, НЛО, пуговица на одежде, потерянный хвост Иа. Далее идет работа со словарем. Нарисовали и назвали, просклоняли по падежам, ответили на вопросы: Что делает этот предмет. Какой он? А почему?

Обратите внимание, что все Друдлы нарисованы черным карандашом или фломастером на белой бумаге. Этот фон наиболее благоприятный для развития воображения и для полета фантазии.  На занятиях по рисованию ребенку можно предложить использовать цветные карандаши или фломастеры в изображении Друдлов

***Игра «Друдлик»***

В следующем (3) этапе после того как дети научатся видеть в недорисованной фигуре, какой – либо предмет, можно приступать к карточкам – **Друдлам**.

В процессе работы с техникой «Друдл», дети нуждаются в сопровождении, а также, при необходимости – в направляющей, обучающей, разъясняющей помощи педагога.

*Сегодня я получила удивительные карточки, как вы думаете, что зашифровано здесь……*

***Игра «Придумай рассказ, сказку, историю»***

Теперь можно придумать рассказ или сказку. Детям сложно без подсказки выполнить данное задание. Поэтому даю детям ориентир по теме – например придумать путешествие волшебной кисточки к своим друзьям. За основу можно взять знакомую детям сказку. Сначала дети рассматривают картинки Друдлы, обсуждают. придумывают про очереди.

***Игра «Придумай Друдл»***

И последний этап работы – это придумывание и рисование детьми Друдлов на заданную тему. Предлагаем ребёнку нарисовать Друдл, придумать название, воспитатель и другие дети пытаются отгадать, что задумал ребёнок. Это позволит развить у ребёнка не только воображение, но и умение вести диалог.

И я предлагаю вам погрузимся в мир фантазий, воображения, нестандартного мышления. немного потренироваться и попробовать разгадать «Друдлы», которые придумали дети. *(Ответы участников)*

*Практическая часть.*

Как вы уже заметили, вы разделены на 5 групп. Ваш стол обозначен цветной фишкой. Цвет фишки будет означать цвет конверта с заданием вашей группы.

- Команде с желтым конвертом необходимо будет составлять рассказ. Перед вами лежит конверт в нём находятся Друдлы, из которых вам следует составить рассказ *(медвежонок, заяц, солнце, грибы, домики, холм).*

- Команда с синим конвертом дорисовывает незаконченный Друдл. Открывайте ваш конверт, там есть всё необходимое для работы *(незаконченный Друдл, фломастеры чёрного цвета)*

- Команде с зеленым конвертом предстоит разгадывать Друдлы: *(горка, лиса, солнце, ромашка)*

- Участники с красными конвертом – составят Друдлы из конструктора.

- Участникам с оранжевым конвертом необходимо будет разгадать зашифрованную сказку, при помощи техники «Друдлы». Нужно восстановить сюжет, дорисовав Друдлы. *(Сказка «Теремок»)*

- Итак, давайте посмотрим, что получилось у каждой из команд. *(Педагог работает с участниками команд)*

Уважаемые коллеги, я думаю вы со мной согласитесь, что Друдлы обладают удивительной способностью расширять сознание и воображение. Как видите, с помощью Друдлов речевые навыки у детей поднимаются на новый уровень, когда на смену ситуативным простым предложениям постепенно приходит развитая во всех аспектах речь. Мы, можно сказать, активизируем работу мозга и получаем эмоциональный эффект. Предлагаю взять эту технику «Думать. Размышлять. Упражняться. Дорисовывать. Любопытствовать» на своё вооружение.

Рефлексия.

На этом наш мастер - класс подходит к концу. Я бы хотела узнать ваше мнение о моём мастер – классе, для этого я вам предлагаю использовать «Термометр чувств».