

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
-детский сад №41**

**Мастер-класс для педагогов «Дидактическая игра
«Путешествие в мир сказок» для детей старшего дошкольного
возраста с использованием технологии «Синквейн» и
включением игровых заданий – друдлов**

Подготовили и провели:

Коренева Галина Николаевна

Коваленко Людмила Петровна

2024 г.

**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: круг, вырезанный из цветного картона формата А3, распечатки с изображением эпизодов из сказок и сказочных героев в цветном варианте, друдлы-картинки в черно-белом варианте, сказочный персонаж –Емеля, спрятанный под шляпой Незнайки, ступой Бабы Яги, бантом Кота Леопольда, с носом Буратины с корзинкой от Красной Шапочки.

Практическая значимость: данный мастер-класс может быть интересен воспитателям и педагогам, работающим с детьми дошкольного возраста.

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

Педагог - коллегам: Добрый день, уважаемые коллеги! Позвольте вашему вниманию представить дидактическую игру «Путешествие в мир сказок» с использованием технологии «Синквейн» и включением игровых заданий-друдлов.

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**?*

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.

Существуют определенные правила написания **синквейна**.

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

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.

Пример:

1. **Лиса.**

2. Рыжая, пушистая.

3. Ловит, охотится, крадется.

4. Хитрая лиса охотится на зайца.

5. **Дикое животное.**

А что же такое друдлы? Как они работают?

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

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»

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

Педагог - коллегам: 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.

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

1) Он странным образом родился:

Из полена появился.

Длинный нос, колпак... Узнали?

Как же мальчика называли?

(Снимаем с плаката нос.)

– А самая выдающаяся его часть его лица? (**Буратино, нос.**)

2) Звучит песня Кота Леопольда “Если добрый ты”

– Кому принадлежит эта песня? (**Кот Леопольд.**)

– По какому предмету одежды можно всегда узнать Кота Леопольда? (по банту).

(Снимаем с плаката бант.)

3) Звучит песня Красной Шапочки

– Девочка пела в темном лесу:

– Бабушке я пирожки принесу!

Шапочка – словно малина!

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

– И какой предмет здесь от Красной Шапочки? (**корзинка.**)

(Снимаем с плаката корзинку.)

4) – А этот герой, если запоет, 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.

– Догадались, кто это? (**Незнайка.**)

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

(Воспитатель снимает с плаката шляпу.)

5) Звучит куплет частушек от Бабок - Ёжек.

– 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? (**Емеля.**)

Педагог - коллегам: Пришло время поупражняться в составлении синквейна. А вот и сказочный персонаж – Емеля!

1. **Кто?** Емеля
2. Емеля **какой?** Глупый, ленивый... (Добрый, смешной. Веселый, наивный.)
3. **Что делает?** Ловит, спит, едет, жалеет.
4. Емеля поймал говорящую щуку.... Емеля пожалел волшебную щуку.
5. Добрый герой.

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

Педагог: Уважаемые коллеги, предлагаю рассмотреть, что изображено на друдле, дорисовать и рассказать, что именно вы увидели в исходной картинке. Другими словами, назвать сказку и угадать сказочного персонажа, сочинить синквейн - загадку про него. Предложить коллегам отгадать героя сказки. В помощь педагогам предлагаются картинки-подсказки.

Заключительная часть.

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



