

Мастер-класс для педагогов **«Поиграем с волшебниками»**

В работе по развитию речи очень важным этапом является обучение ребенка составлять рассказы. От того, насколько развита речь ребёнка, напрямую зависят его успехи не только в освоении грамоты, но и в обучении в целом. Речевое развитие — это показатель и уровня интеллекта, и уровня культуры. К сожалению, устная речь старших дошкольников зачастую бедна и однообразна, ограничена очень скудным словарным запасом, поэтому впоследствии создание даже небольшого письменного текста вызывает у детей серьёзные трудности.

Главной задачей развития связной речи ребёнка в данном возрасте является совершенствование монологической речи. Эту задачу мы предлагаем решать через представленную ниже последовательность игр.

Данная серия игр «Поиграем с волшебниками» разработана с использованием технологии ТРИЗ. Приведенные игры рекомендовано реализовывать, соблюдая обозначенную ниже последовательность. Только так поставленная цель будет успешно достигнута. Во всех играх серии есть герой – волшебник, который приходит в гости к детям и вводит их в новую игру. В роли волшебников выступают семь гномов и забавный Арлекин.

Система игр:

1. «Делидавайка!»
2. «Соединяйка!»
3. «Подбери слова»
4. «Забегайка – Отставайка!»
5. «Живые картинки»
6. «Мы писатели-иллюстраторы».

Цель игр: Развитие связной речи.

Задачи игр:

- Научить детей с помощью системного анализа рассматривать предметы; картину, понимать ее содержание.
- Научить детей давать образные характеристики объектов, явлений, событий.
- Обогащать словарь существительными, прилагательными, глаголами.
- Формировать умение составлять правильные распространенные предложения с опорой на заданную схему. Объединять составленные предложения в связный рассказ.
- Развитие воображения, системного мышления на основе развития умения видеть предметы, явления и события во взаимосвязи; диалектического мышления на основе умения оценивать предметы, явления и события с разных точек зрения.

Игровой материал:

Любые предметы, картина, предметная или сюжетная картинка, плоскостные фигурки волшебников /могут быть объемные фигурки/, доска с мелом или ковролин, небольшие схематичные картинки, нитки или контактная узкая лента, сигнальные карточки, схемы слов, предложений.

Примечание:

В данных играх:

1-ый вариант - игры с отдельными предметами, объектами

2-ой вариант - игры для рассматривания картин (работа с одной картиной ведется на протяжении 2-х недель).

1. **Игра «Делидавайка!».** (состав предмета, картинки)

Цель: научить видеть части целого, детали предмета, находить мельчайшие подробности, сравнивать предметы между собой; развивать умение рассказывать об увиденном.

Ход игры:

1-ый вариант:

В группу вносится фигурка волшебника «Делидавайка!»

Воспитатель: «К нам в гости пришел волшебник Делидавайка! Наш волшебник умеет всё на свете делить на части. Смотрит, например, он на человека и сразу видит все части его тела.

Давайте вместе посмотрим на предметы в нашей группе! А для того, чтобы лучше рассмотреть все предметы, используем подзорную трубу. Сложите ладошки вместе, чтобы получилась подзорная труба. Наведём её на различные предметы в группе и внимательно посмотрим. Настройте трубу так, чтобы в трубе был виден только один какой-то объект». Вместе с нашим гостем давайте скажем: «Дели!». Воспитатель и дети смотрят в подзорную трубу.

Воспитатель: «Я, например, вижу цветок, он состоит из стебля, листочков и корня. А что увидели вы? (дети называют предметы, их детали, части предмета)».

Дети называют объекты и каждую находку детей педагог схематично фиксирует на доске, обводя кружочком (или выкладываем на ковролине заранее подготовленные предметные картинки).

Усложнение:

Каждый ребенок перед собой может выложить схемы слов, отвечающих на вопрос «Кто?» или «Что?» и все увиденные в подзорную трубу предметы соотносятся с данными сигнальными карточками.

2-ой вариант:

В группу приходит Делидавайка и вносится картина. Рассматривается картина по аналогии с первым вариантом с активным участием волшебника Делидавайки.

«Подзорная труба» наводится на картину так, чтобы в ней был виден только один объект.

Называем объекты и каждую находку детей схематично фиксируем их в кружочках на доске (или выкладываем на ковролине заранее подготовленные картинки)

Усложнение:

Каждый ребенок перед собой выкладывает сигнальные карточки слов-предметов, отвечающих на вопрос «Кто?» или «Что?», предварительно повторяем, что обозначает каждая из карточек.

2. Игра «Соединяйка!»

(нахождение связей)

Цель:

- развивать умение находить связи, взаимодействия между предметами, объектами, явлениями и событиями не только явно и крупно выраженные, но и более незаметные, незначительные;

- развивать доказательную речь.

Ход игры:

1-ый вариант:

В группу вносится фигурка волшебника Соединяйки.

Воспитатель: «Ребята, наш волшебник Соединяйка умеет не только все делить, но и все объединять. Ведь, как известно, все в нашем мире связано между собой и действует друг на друга.

Посмотрите, у Соединяйки ладошки сближены. Как вы думаете, с чем он мог бы объединить пальцы?»

Ответы детей.

Воспитатель: «Например, с карандашом, потому что карандаш держат в руках при рисовании, с ластиком, потому что им стирают неудачные линии карандаша, с точилкой, потому что ей точат карандаши, с листом бумаги, потому что именно на ней хорошо рисовать карандашом... с деревом, т.к. бумагу и карандаш делают из дерева. Ребята, а с чем волшебник Соединяйка мог бы соединить, объединить предметы или объекты, которые вы увидели в первой игре?»

Давайте попробуем вместе с Соединяйкой объединить, найти связи, взаимодействия между объектами на доске (на ковролине) с предметами, объектами в группе. Попробуйте составить предложения и обосновать их, доказать свою мысль». Ответы детей.

Усложнение: Найти все природное. Объединить объекты по цвету, форме, размеру. Найти всё рукотворное, объединить по материалу и т. д. Выложить схему предложения, объяснить ее.

2-ой вариант:

В группу вносится фигурка волшебника Соединяйки.

Воспитатель: «У нас в гостях волшебник Соединяйка. Он очень переживает, что мы с вами картину разобрали на части, а обратно собрать забыли. А я знаю, что волшебник Соединяйка умеет все объединять. Ведь, как известно, все в нашем мире связано между собой и влияет друг на друга. Пора нам навести порядок, соединить части нашей картины в единое целое».

Воспитатель обращает внимание детей на доску (кавролин) с разрозненными объектами.

Воспитатель: «С чего начать? Скажем: «Соединяйка!». Подумайте, какие объекты мы можем соединить, объединить. Попробуйте, составить предложения и обосновать, почему вы так сделали. Докажите свою мысль».

Соединяем два объекта на доске (кавролине) линиями (ниточками) и объясняем, почему мы так сделали. Рассказываем, как связаны между собой объекты. Количество линий на доске растет. Рисунок начинает напоминать паутинку.

Усложнение: Найти все природное. Объединить объекты по цвету, форме, размеру. Найти всё рукотворное - объединить по материалу и т.д. Выложить схему предложения, объяснить её.

3. Игра «Подбери слова».

(Характеристика объектов и действий)

Цель: развитие всех органов чувств (осязание, обоняние, вкус, слух), развитие образной речи.

Ход игры:

1-ый вариант:

В группу вносятся фигурки волшебников: Слушайки, Нюхайки, Чувствуйки.

Воспитатель: «Ребята, волшебники предлагают нам разукрасить наши рассказы о предметах и объектах. Мы должны с вами подобрать слова, которые помогут нам описать наши предметы, объекты, дать им характеристику (Какой? Какая? Какое? Какие?). Ребята, волшебники Слушайка, Нюхайка, Чувствуйка помогут нам в этом.

Давайте, закроем глаза и представим, что мы притрагиваемся и проводим рукой по нашим предметам, объектам. Что вы при этом почувствовали? Ощутили?

А теперь давайте прислушаемся. Что вы услышали? Ну, а теперь вдохните запах того, что вас окружает. Какие запахи вы почувствовали?

Теперь давайте попробуем не только соединять, объединять предметы и объекты, но и описывать их. Например: я вижу красивый, красный цветок, с гладкими лепесточками и ароматным запахом. Он растет в глиняном горшочке. Горшочек стоит на широком подоконнике. **Усложнение:** Выложить схему предложения, объяснить ее.

2-ой вариант:

Воспитатель: «Ребята, посмотрите на доску (на ковролин) вы помните, как мы играли с волшебником Делидавайка? Мы находили объекты и рассказывали о них. А с волшебником Соединяйка мы находили связи между предметами и составляли о них предложения, из предложений - небольшие рассказы. У нас получился вот такой рисунок – паутинка, и получились рассказы. Как вы думаете, наши рассказы красочные, интересные, обо всем ли мы рассказали?».

Ответы детей.

В группу вносится волшебники Слушайка, Нюхайка, Чувствуйка.

Воспитатель: «У нас в гостях сегодня волшебники Слушайка, Нюхайка, Чувствуйка. И они предлагают нам разукрасить наши рассказы о предметах и объектах, которые

мы с вами увидели. Мы должны подобрать слова, которые помогут нам описать наши предметы, объекты, дать им характеристику (Какой? Какая? Какое? Какие?).

Вместе с Волшебниками мы оправимся в нашу картину. Давайте закроем на минутку глаза и представим, что мы попали в эту картину. Волшебник Чувствуйка предлагает нам походить тихонько в ней. Что вы почувствовали? Притронемся и проведем рукой по нашим предметам, объектам. Что вы почувствовали? Ощутили?

Волшебник Слушайка хочет, чтобы мы прислушались к тому, что происходит в нашей картине. Что вы слышите?

Ну, а волшебник Нюхайка предлагает нам вдохнуть запах, того что нас окружает в картине. Какие запахи вы чувствуете? Попробуйте что-то пожевать, если это не вредно. Какие вкусовые ощущения добавились?».

Таким образом, в рассказ детей вплетаются те признаки, характеристики, свойства предметов, которые можно увидеть и почувствовать с помощью органов восприятия.

Усложнение: выложить схему нескольких предложений, составленных ребятами, объяснить схемы.

4. Игра «Забегайка, Отставайка»

(Выстраивание временной последовательности)

Эта игра позволит познакомиться детей с событиями предшествующими и последующими тому, что происходит. Найти начало и конец для рассказа, выстроить все события в нужной последовательности. Сделать рисунок.

Цель: учить выстраивать временную последовательность;

- развивать умение выражать в речи свою мысль.

Ход игры:

1-ый вариант:

В группу вносятся фигурки волшебников Забегайка и Отставайка.

Воспитатель: «Давайте, посмотрим на предметы в нашей группе!». А для того, чтобы лучше рассмотреть все предметы, мы будем использовать подзорную трубу. Сложите ладошки вместе, чтобы получилась подзорная труба. Наводим «подзорную трубу» на различные предметы в группе и смотрим на них. Да так, чтобы в трубе был виден только какой-то один объект. А волшебники Забегайка и Отставайка помогут нам узнать о прошлом и будущем рассматриваемых предметов, объектов».

Воспитатель и дети смотрят в «подзорную трубу».

Воспитатель: «Ребята, волшебник Отставайка хочет, чтобы мы с вами представили, чем или кем были предмет, найденный вами в прошлом (цветок – семечком – ростком). Что с предметом могло происходить, какие - то события или явления. А волшебник Забегайка хочет, чтобы мы представили наши предметы в будущем. Что бы с ними могло происходить, может быть это какие-то события или явления. Представляем. Ну, а теперь рассказываем».

2-ой вариант:

Воспитатель обращает внимание детей на картину, предлагает вспомнить, как уже играли с разными волшебниками. В группу вносятся волшебники Забегайка и Отставайка.

Воспитатель: «Ребята, волшебник Отставайка хочет, чтобы мы с вами представили, кем или чем были объекты на картине в прошлом /цветок – семечком – ростком/. Что с ними могло происходить, может быть, какие - то события или явления. А волшебник Забегайка хочет, чтобы мы представили наши объекты в будущем. Что с ними может произойти, может быть, какие- то события или явления. Так, мы с вами найдем начало и конец для нашего рассказа по картине. Сможем выстроить все события, изображенные на картине в нужной последовательности. Выбираем одного из героев на картине и представляем, что он делал раньше – до появления на картине, что может быть будет делать потом».

5. Игра «Живые картинки»

Цель: развивать воображение, творческие способности, умение передавать образ не только героя, но и предмета, объекта.

- побуждать детей рассказывать об увиденном.

Ход игры:

1-ый вариант:

Воспитатель: «Сегодня, ребята мы поиграем в игру «Живые картинки». Давайте, посмотрим на предметы в нашей группе!». А для того чтобы лучше рассмотреть все предметы будем использовать «подзорную трубу», сложим ладошки вместе, чтобы она получилась. Наводим «подзорную трубу» на различные предметы в группе и внимательно смотрим. Да так, чтобы в трубе был виден только какой - то один объект. Выбираем предмет, объект. У нас сегодня новый гость – забавный Арлекин. Он предлагает вам передать образ выбранного вами предмета. Помните, вы должны передать не только образ, но и чувства, настроение движение, звуки. Каждый из вас будет показывать свой образ, а мы будем угадывать, какой предмет вы увидели и изобразили.

Дети по очереди показывают выбранные предметы, объекты.

Усложнение: Здесь можно продолжить игру по типу «Море волнуется раз». Например, день - все герои двигаются, издают звуки. Ночь – герои замирают. Лето – медведь бродит по лесу, зима - медведь спит в берлоге.

2-ой вариант:

Воспитатель обращает внимание детей на картину.

Воспитатель: «Ребята, мы с вами рассматривали картину и играли в разные игры. Сегодня мы поиграем с нашей картиной в игру «Живые картинки». Наш гость – забавный Арлекин очень хочет, чтобы каждый из вас выбрал одного героя или предмет, объект из нашей картины и попробовал передать его образ. Помните, вы должны передать не только образ героя, но и его чувства, настроение, отношение к событиям и явлениям, происходящим на картине. Попробуйте оживить образы предметов, объектов с нашей картины.

Усложнение: Дети могут обыграть сюжет с героями, образами картины. Здесь можно продолжить им игру по типу «Море волнуется раз ...». Например, день – все герои двигаются, издают звуки. Ночь – герои замирают. Лето – медведь бродит по лесу, зима – медведь спит в берлоге. По аналогии с игрой «Великан и карлик».

6. Игра «Мы писатели - иллюстраторы»

Цель: развивать умение детей составлять рассказы по картине;
- развивать умение к своим рассказам создавать иллюстрации.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям послушать рассказы по картине (несколько ребят). Затем детям предлагается сделать иллюстрации к своим рассказам. Далее воспитатель записывает рассказы детей и создается книга с детскими рассказами и иллюстрациями детей.

Современные дидактические игры по развитию связной речи детей старшего дошкольного возраста.

В жизни ребёнка дошкольного возраста игра занимает одно из ведущих мест. Игра для него – основной вид деятельности, форма организации жизни детей, средство всестороннего развития.

Игра является формой активного творческого отражения ребенком окружающей действительности, ее предметов и явлений, но это не простое копирование того, что видит ребенок. Дошкольник вносит в игру выдумку, фантазии, поэтому в игре переплетаются реальность и вымысел.

Учить ребенка рассказывать – это значит учить рассказывать живо и интересно, формировать его связную речь.

Перед воспитателем стоят задачи учить детей связно рассказывать об увиденном и услышанном, правильно отражать в речи воспринятое.

Под связной речью понимается развернутое изложение определенного содержания, которое осуществляется логично, последовательно и точно, грамматически правильно и образно.

У детей старшего дошкольного возраста развитие связной речи достигает довольно высокого уровня.

Дидактические игры способствуют интенсивному совершенствованию речевой деятельности детей.

Именно в ходе игры выстраивается система взаимоотношений дошкольника с внешним миром, развиваются психические функции, среди которых речь занимает основное место. Ребенок, свободно выражая свои мысли и чувства, развивает в игре речевые навыки.

Игра дошкольников:

- побуждает детей к общению друг с другом;
- способствует закреплению навыков пользования инициативной речью;
- способствует совершенствованию разговорной речи;
- способствует обогащению словаря;
- оказывает влияние на формирование грамматического строя языка.

Дидактическая игра — одна из форм обучаемого воздействия педагогов на ребенка, в то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, игра реализует обучающую (которую преследует педагог) и игровую (ради которой действует ребенок) цели. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности, она активизирует психические процессы, вызывает у дошкольников живой интерес к процессу познания. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, стимулирует работоспособность, облегчает процесс усвоения знаний.

Игра "Сочини предложение".

Воспитатель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Примечания: Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

Словесная игра «Внимание! Розыск!»

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подружку (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим, допускается описывать одежду.

Игра «Предлоги».

Предлагается картинка с предлогом и нужно составить предложение с ним.

Игра «Теремок».

Стоит в поле теремок он не низок не высок. Кто в теремочке живет, кто в невысоком живет?

Достаем предметную картинку — например - утюг. Дети называют предмет.

В. Я - утюг! Нет никого! Буду здесь жить. (стучит первый игрок) кто там?

Д. Это я — настольная лампа. Пусти к себе жить?

1- й игрок: Пустим ,если скажешь чем мы похожи! Дети помогают найти сходство: у тебя проводок и у меня. У тебя красный цвет и у меня, для них нужен стол и т.д. Дети по цепочке находят общие признаки.

Игра «Если бы...»

Цель: Развивать формы мышления: анализ, синтез, прогнозирование, творческую связную речь.

Ход игры: Предложите детям пофантазировать на самые разнообразные темы: «Если бы я был волшебником...» (каким, зачем? Что делал бы? И т.п.)

«Если бы вдруг исчезло время...» (Что в этом хорошего и плохого?)

Литературные источники:

1. Мурашкова И.Н., Валуев Н.П. «Картинки без запинки» (Методика рассказа по картинке). – СПб.: Издательство ТОО "ТРИЗ-ШАНС"; 1995. - 39 с.

2. Белоусова Л.Е. «Удивительные истории». – СПб.: Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС».
3. Финкельштейн Б.Б. (преподаватель кафедры психологии и педагогики детства ЛОИРО г. С-Пб.) Лекционный курс «Эффективные приёмы развития речи через ТРИЗ».
4. Нестеренко А.А. «Страна загадок». – Ростов-на-Дону: Издательство Ростовского университета; 1993. – 28 с.