

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 11 «Голубой вагон» г. Сальска

Методическая разработка

«Развитие речевого творчества детей

через использование системы игр и упражнений».

Старший воспитатель

Желябовская Наталья Юрьевна

г. Сальск

2022 г.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день особенно актуальна, т.к. процент дошкольников с различными речевыми нарушениями остается стабильно высоким. Дети испытывают трудности в звукопроизношении, в овладении лексико-грамматическими формами, имеют скудный словарный запас и не умеют строить связные высказывания. В речи детей нет образных выражений, мало прилагательных, слова однозначны, язык невыразителен.

В качестве основного приема обучения нами, воспитателями, используется образец рассказа педагога. Но опыт показывает, что дети воспроизводят рассказ воспитателя с незначительными изменениями, рассказы бедны выразительными средствами, лексический запас слов мал, в текстах практически отсутствуют простые распространенные и сложные предложения. Главным недостатком является то, что ребенок сам не строит рассказ, а повторяет уже только - что услышанное. За одно занятие детям приходится выслушивать несколько однообразных однотипных рассказов.

Детям этот вид деятельности становится скучным и неинтересным, они начинают отвлекаться. Доказано, что чем активнее ребенок, чем больше он вовлечен в интересную для себя деятельность, тем лучше результат. Воспитателю нужно побуждать детей к речевой деятельности, а также важно стимулировать речевую активность и в процессе свободного общения. Поэтому я поставила перед собой цель - больше внимания уделять речевому развитию и найти эффективные игровые технологии развития речевого творчества детей.

В результате изучения литературы по данной теме, я выяснила, что понятие «игровые технологии речевого развития» включает достаточно обширную группу методов и приемов.

На сегодняшний день существует множество методик, технологий, с помощью которых можно корректировать процесс развития речи у детей. Итак, для развития речевого творчества дошкольников используются следующие технологии:

- ✓ технология ТРИЗ
- ✓ моделирование
- ✓ мнемотехника
- ✓ технологии обучения образной речи
- ✓ технологии обучения составлению творческих рассказов
- ✓ технология обучения детей составлению сравнений
- ✓ технология обучения составлению метафор
- ✓ технология обучения составлению загадок
- ✓ сказкотерапия (Сочинение детьми сказок)
- ✓ артикуляционная и пальчиковая гимнастика
- ✓ логоритмика
- ✓ минидраматизации, инсценировки.

Остановлюсь на нескольких из них.

Моделирование и мнемотехника

«Учите ребенка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам — он будет долго напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит на лету» (К.Д. Ушинский).

Для запоминания незнакомых слов, текстов, рассказывания разучивания стихотворений мы, педагоги в своей практике используем приёмы наглядного моделирования и мнемотехники.

Таблицы с элементами мнемотехники служат дидактическим материалом в работе по развитию речи. Их использование очень эффективно при составлении:

- ✓ описательных рассказов,
- ✓ пересказах художественных произведений,
- ✓ творческого рассказывания
- ✓ заучивании стихов,
- ✓ отгадывании загадок.

В качестве символов-заместителей на начальном этапе работы я использовала геометрические фигуры, своей формой и цветом напоминающие замещаемый предмет.

Разыгрывание с помощью заместителей лучше начинать с народных сказок (*лиса оранжевая, медведь большой коричневый и т. д.*). Сначала достаточно, чтобы ребёнок поднимал соответствующий символ по ходу рассказывания сказки взрослым, затем можно переходить к разыгрыванию сказки. На последующих этапах дети выбирают заместители, без учета внешних признаков объекта. В этом случае они ориентируются на качественные характеристики объекта (*злой, добрый, трусливый и т. п.*).

Эффективным приёмом является использование таблиц, для составления описательных рассказов о предмете: игрушках, посуде, одежде, овощах и фруктах, птицах, животных.

Мнемотаблицы особенно эффективны при разучивании стихотворений. Метод мнемотаблиц помогает эффективно воспринимать и воспроизводить полученную информацию. Суть заключается в следующем: на каждое слово или маленькое словосочетание вначале подбирается картинка (изображение, а затем все стихотворение зарисовывается схематически). После этого ребенок по памяти, используя графическое изображение, воспроизводит стихотворение целиком. На начальном этапе взрослый предлагает готовый план - схему, а по мере обучения ребенок также активно включается в процесс создания своей схемы.

Технология обучения детей составлению загадок.

Использование загадок является очень эффективной формой в работе по речевому развитию детей. Загадка не только позволяет решить проблемы речевого развития детей, но и, что самое главное, доставляет ребенку радость.

А еще загадка это игра, а игра, как мы знаем, ведущий вид деятельности детей.

Но при использовании загадок я выявила, что многие дети, даже дети старшего дошкольного возраста, не умеют отгадывать загадки, хотя старшие дошкольники обладают уже определенными знаниями и интеллектуальными умениями, достаточными для отгадывания загадок.

Учитывая то, загадка – это своеобразная игра, я решила научить детей играть в загадки: не отгадывать их, а наоборот, придумывать.

Загадка является одним из объектов изобретательства для дошкольников. На материале загадок можно решить множество методических проблем: от систематизации свойств предметов и явлений до построения моделей и развития ассоциативного мышления. Кроме того, сочинение загадок – это творчество, доступное даже 4 – 5 летним детям.

Разработанные алгоритмы по созданию образных характеристик, предлагаемые Сидорчук Татьяной Александровной и Хоменко Николаем Николаевичем, достаточно легко усваиваются дошкольниками и дают возможность значительно повысить уровень выразительности их речи, в чём я убедилась на практике.

Работа в данном направлении состоит из следующих этапов:

обучение детей созданию сравнений (первый этап);

обучение детей составлению загадок (второй этап);

обучение детей составлению метафор (третий этап).

Модель составления сравнений:

1. Воспитатель называет какой – либо первый объект (цыпленок).

2. Обозначает его признак (цвет).

3. Определяет значение этого признака (желтый).

4. Сравнивает данное значение со значением признака во втором объекте, такой же желтый (значение признака) по цвету (признак), как солнце (объект № 2).

В младшем дошкольном возрасте отрабатываются модели составления сравнений по признакам цвета, формы, вкуса, звука, температуры и др. ПР: «Мячик по форме круглый, такой же круглый по форме, как яблоко». На первый взгляд кажется, что фраза, произнесенная воспитателем таким образом, громоздкая и несколько нелепая, но именно повторы такого длинного сочетания позволяют детям понять, что признак – это более общее, чем значение данного признака. Далее воспитатель предлагает детям самостоятельно найти объекты с данным значением признака (круглое по форме – солнце, колесо, лампочка). До четырехлетнего возраста воспитатель побуждает детей к составлению сравнений по заданным признакам. На пятом году жизни тренировки усложняются: в составляемой фразе не произносится признак, а оставляется только его значение (одуванчики желтые, как цыплята). В сравнениях обогащается характеристика, даваемая второму объекту (подушка мягкая, такая же, как только что выпавший снег). В старшем дошкольном возрасте детям дается больше самостоятельности при составлении сравнений, поощряется инициатива в выборе признака, подлежащего сравнению. Дети самостоятельно подбирают сравнения по заданному воспитателем признаку. Педагог указывает на объект и просит детей подобрать сравнения с другими объектами по одному из признаков (цвету, форме, действию и т.д.). При этом ребенок сам выбирает значения заданного признака. Вводятся понятия "завышение" и "занижение". "Дерево по цвету золотистое, как новенькие монетки". Сравнение построено на приукрашивании объекта (завышение). «Дерево корявое, такое же, как руки Бабы Яги». Сравнение построено на обесценивании красоты формы (занижение). Параллельно с обучением составлению сравнений проводится работа по составлению загадок.

Объектами для составления загадок для детей 4-5 лет служат предметы, с которыми дети чаще всего сталкиваются, многократно воспринимают и которые оказывают на них эмоциональное воздействие: игрушки, предметы домашнего обихода, домашние животные и т. д. Детям предлагается назвать яркие, характерные признаки внешнего вида (цвет, форму, величину, отметить те качества и свойства, которые дети хорошо знают.

У детей старшего дошкольного возраста значительно расширяется кругозор. Следовательно, и тематика для составления загадок становится разнообразнее. Детям предлагается сочинить загадки о насекомых, рыбах, современной технике, о буквах и словах.

При составлении загадок используются три основных модели, предложенные д.п.н. ТРИЗ – специалистом Аллой Нестеренко. Воспитатель вывешивает одну из табличек с изображением модели составления загадки и предлагает детям составить загадку про какой-либо объект

Модель 1. «Какой?»(Определение свойств и качеств, выбранного объекта.)

Какой?	Что бывает таким же?

Для составления загадки выбран объект (*самовар*). Далее детьми даются образные характеристики по заданным воспитателем признакам. Целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать детскую память: ребенок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

- Какой самовар по цвету? - Блестящий. Воспитатель записывает это слово в первой строчке левой части таблицы.

- Какой самовар по действиям? - Шипящий (*заполняется вторая строчка левой части таблицы*).

- Какой он по форме? - круглый (*заполняется третья строчка левой части таблицы*).

Воспитатель просит детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполняет правые строчки таблицы:

Какой?	Что бывает таким же?
Блестящий	Монета
Шипящий	Вулкан
Круглый	Арбуз

После заполнения таблички воспитатель предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки "Как" или "Но не".

Например: «Блестящий, как монета, шипящий, но не вулкан, круглый как арбуз».

После освоения модели "Какой - что бывает таким же" на активном уровне необходимо познакомить детей с особенностями сравнений. Загадки можно составить на основе "занижения" свойств объектов (*самовар тусклый, как нечищенные ботинки*) или их "завышения" (*самовар блестящий, как начищенная монета*).

Модель 2. «Что делает? Что (кто) делает так же?» (определение действий, выбранного объекта.)

Что делает?	Что (кто) делает так же?
пыхтит	Паровозик, чайник
собирает	Грибник, жадина
семенит	Муравей, старичок

Методика работы с моделью 2 аналогична работе с первой моделью. Пример составления загадки про ежика.

- Что делает ежик?

- Пыхтит, собирает, семенит.

- Пыхтит как кто или что?

- Пыхтит как новенький паровозик (сравнение на "завышение"). Пыхтит как старый чайник (сравнение на "занижение").

- Собирает как хороший грибник (сравнение на "завышение"). Собирает как жадина (сравнение на "занижение").

- Семенит, как трудолюбивый муравей (сравнение на "завышение"). Семенит как старый дедушка (сравнение на "занижение").

Далее воспитатель предлагает составить загадку в целом, используя связки "Как", "Но не".

Например. Составление загадки про ежика с приемом "завышение": "Пыхтит, как новенький паровозик; собирает, как хороший грибник; семенит, но не трудолюбивый муравей".

Составление загадки про ежика с приемом "занижение": "Пыхтит, но не старый чайник; собирает, но не жадина; семенит, как старый дедушка".

Модель 3. «Части»(На что похоже? Чем отличается?)

На что похоже?	Чем отличается?
гном	Без бороды
дом	Без окон
зонтик	Толстая ножка

Особенностью освоения этой модели является то, что ребенок, сравнивая один объект с каким-либо другим объектом, находит между ними общее и различное.

Пример составления загадки про гриб:

- На что похож гриб? - На гнома.
- А чем отличается от гнома? - У гриба нет бороды.
- Еще на что похож? - На дом, но без окон.
- А еще? - На зонтик, но у зонтика тоненькая ручка.

Текст получившейся загадки: "Похож на гнома, но без бороды; похож на дом, но без окон; как зонтик, но на толстой ножке".

Как можно играть в загадки? Можно использовать различные формы.

Формы работы с детьми по составлению загадок:

1. Составление загадок коллективно для одного отгадчика.

Один ребёнок отправляется за дверь. Воспитатель с детьми выбирает предмет и обсуждает, как составить загадку. Предмет прячется, приглашается ребёнок и кто – то из детей загадывает загадку.

2. Составление и загадывание загадок детей друг другу в двух командах или подгруппах.

3. Составление загадок дома по опорным таблицам. К этой работе активно подключаются родители.

Составленные с детьми загадки можно оформить в «Книгу загадок», которая может являться самостоятельным продуктом деятельности или итоговым продуктом в рамках определённой

тематической недели. Так же составление загадки можно использовать как одно из заданий во время образовательной деятельности по любой из областей.

ТРИЗ технология.

Активно в своей работе я применяю игры с элементами ТРИЗ, позволяющие развивать речевую активность детей.

Основным рабочим механизмом ТРИЗ является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить.

А.А. Нестеренко, Т.А.Сидорчук, Н.Н.Хоменко, работавшие над проблемой использования технологии ТРИЗ в речевом развитии младших школьников и дошкольников предложили очень интересные игры и игровые задания, которые я использую в своей работе.

1. Игра "Цепочка"

Цель игры: Учить детей выделять признаки объектов.

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.

2. Игра «Угадай по описанию».

Цель игры: Учить детей по описанию определять объект.

Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь.

3. Игра «Только весёлые слова».

Цель игры: упражнять в умении придумывать определенные слова прилагательные к существительным.

Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: "Клоун". Второй: "Радость". Третий: "Смех" и т. д. Игра движется по кругу до тех пор, пока слова не иссякнут. Можно сменить тему и называть только зелёные слова (например, огурец, ёлка, карандаш и т. д., только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т. д.)

4. Игра «Автобиография».

Цель игры: упражнять в умении придумывать и отгадывать загадки по вопросам.

Вначале кто-то из взрослых берёт на себя ведущую роль и представляет себя предметом, вещью или явлением и от его имени ведёт рассказ. Остальные игроки должны его внимательно выслушать и путём наводящих вопросов выяснить, о ком или о чём идёт речь. Тот из игроков, который это угадает, попробует взять на себя роль ведущего и перевоплотиться в какой-либо предмет или явление. Например, «Я есть в доме у каждого человека. Хрупкая, прозрачная, неизящная. От небрежного обращения погибаю, и становится темно не только в душе». (Лампочка) .

5. Игра «Антонимы в сказках и фильмах».

Цель игры: упражнять в умении придумывать слова – антонимы.

Взрослый предлагает детям поиграть со Сказкой, объясняя, что он будет произносить название - антоним, а дети должны будут угадать истинное название сказки. Примеры заданий: "Зелёный платочек" - ("Красная шапочка"); "Мышь в лаптях" - ("Кот в сапогах"); "Рассказ о простой курочке" - ("Сказка о золотой рыбке"); "Знайка в Лунной деревне" - ("Незнайка в Солнечном городе"); "Бэби - короткий носок" - "Пэппи - длинный чулок"; "Рассказ о живой крестьянке и одном слабаке" - ("Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях"); "Один из Молоково" - "Трое из Простоквашино"; "Крестьянка под тыквой" - ("Принцесса на горошине"); "Деревянный замочек" - ("Золотой ключик");

6. Игра «Антонимы для загадок».

Цель игры: продолжать работу над придумыванием антонимов.

Вначале игры игроки договариваются о теме, которая будет служить основой для загадок. Затем взрослый загадывает ребёнку загадку, в которой всё наоборот, например, тема "Животные".

Обитает в воде (значит, на суше). Шерсти нет совсем (значит, длинная шерсть). Хвост очень длинный (значит, короткий). Всю зиму ведёт активный образ жизни (значит, спит). Очень любит солёное (значит, сладкое). Кто это?

7. Игра «Веселые картинки».

Цель игры: упражнять в умении последовательно и как можно точнее восстановить все произведение, придуманное по картинкам.

Для организации игры необходим набор картинок, иллюстраций или открыток (не менее 20 шт.) как предметного, так и сюжетного содержания. Суть игры состоит в следующем: картинки выкладываются друг за другом (по одной) в совершенно бессмысленном порядке, но при этом содержание (изображение) каждой последующей стараются связать с предыдущей таким образом, чтобы получился рассказ, сказка или история. После того как литературное произведение будет закончено, картинки собирают и хорошенько перемешивают.

8. Игра «Оживление».

Я предлагала ребятам представить, что тот или иной предмет вдруг ожил и заговорил — и тут же рождалось множество интересных историй. Выберите любой бытовой предмет и придумайте о нем веселую историю.

9. Игра «Если бы...».

Предлагала детям пофантазировать на темы: «Если бы я был волшебником» (каким? зачем? что делал бы?); «Если бы вдруг исчезло время» (что в этом хорошего? что плохого?); «Если бы я оказался на необитаемом острове (что бы стал делать?); «Если бы у меня было много денег» (на что бы их потратил?); «Если бы я стал невидимым» (для чего использовал бы это свойство?); «Если весна не наступит совсем» (что произойдет с растениями, животными, людьми? Каким будет лето?); «Если бы я стал выше дома» (что нового бы увидел вокруг? Какую и кому мог бы оказать помощь?); «Если бы я был размером с муравья» (как все вокруг бы изменилось, почему?); «Если вдруг игрушки оживут и заговорят» (что они могут рассказать?); «Что произойдет, если люди перестанут ссориться и начнут дружить» (что для этого могут сделать дети?) и т. д.

9. Игра «Бином фантазии».

Этот прием Дж. Родари использовал в написании цикла «Сказки по телефону». Для работы с детьми необходимо приготовить два набора картинок:

- 1) картинки с изображением животных и людей;
- 2) картинки с изображением предметов.

Из каждого набора наугад берут по одной картинке и, придумывается веселая история о порой несовместимых предметах. Например: бегемот-каша, машина-кот, ракета-морковь.

Особое место в развитии речи детей дошкольного возраста я отвожу игровой технологии «Кольца Луллия», которая так же относится к ТРИЗ-технологиям. Свое название изобретение получило в честь имени своего создателя – Раймунда Луллия (поэт, философ, мыслитель, 14 век, Италия). Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, развития речи. Конструкция данного пособия очень проста: на стержень нанизывается несколько кругов разного диаметра, сверху устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. Для работы с детьми 3-4 лет целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В работе с детьми 5-6 лет используют два - три круга (4-6 секторов на каждом). Дети 6-7-летнего возраста вполне справляются с заданиями, в которых используются четыре круга с 8 секторами на каждом. На них располагаются картинки (рисунки, слова, цифры, предметы окружающего мира). Круги и стрелка свободно двигаются независимо друг от друга. По желанию можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые объекты. Вариантов игр множество. Все зависит от возраста, поставленных задач, пройденного детьми материала.

Это дидактическое пособие универсально. Используя лишь несколько кругов, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнение к проводимой игре. Самостоятельно дети играют с «Кругами Луллия» в свободное время, закрепляя материал, отработанный на занятиях с воспитателем. Детям очень нравится это пособие, они с удовольствием заменяют карточки, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и ход игры. «Назови сколько?» - Чей

нос, чей хвост?» «Чей дом?» А самое главное, использование данного пособия, способствует формированию умения ребенка строить предложения, т. к. в основе лежит алгоритм. Оно многофункционально и формирует навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

С помощью Кругов Луллия у детей формируется осознанное отношение к процессу комбинирования информации. Например, на сектора первого, самого большого круга, прикрепляют изображения животных (собака, кошка и др.) ; на сектора второго - их детенышей (щенка, котенка, и т. п.) ; третьего – пищу, которую едят эти животные (кость, молоко и т. д.) .

Содержание игр позволяет использовать их на занятиях, игровой деятельности, развивает речь и коммуникативную функцию дошкольников. Оборудование, необходимое для проведения любой игры, может применяться вариативно, так как все игры разработаны для многоцелевого использования в процессе обучения и становления правильной речи дошкольников. В ходе использования занимательно-игрового пособия «Кольца Луллия» я могу корригировать различные аспекты речевой деятельности, а именно:

- развивать фонематические процессы;
- уточнять и активизировать словарный запас;
- совершенствовать слоговую структуру слова;
- автоматизировать звуки речи;
- формировать структуру предложений;
- совершенствовать развитие связной речи.

Данное игровое пособие может использоваться при закреплении артикуляционных упражнений, коррекции звуковой стороны речи, для развития лексико-грамматических категорий и связной речи.

Примеры игр:

"Необычные вещи"

Цель: Учить детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычного сочетания известных им объектов или их частей.

Материал. На стержне - два круга (на большом - изображения объектов, на маленьком - частей этих объектов).

РЗ: "Посмотри, какой объект оказался под стрелкой на первом круге, и найди его часть на втором".

ФЗ: "Раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, здание и крылья самолета). Придумай историю о том, как дом научился летать".

"Новая сказка"

Цель: Закреплять знание текстов знакомых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов.

Материал. Два круга (на первом - изображения сюжетов знакомых сказок; на втором - предметов из этих сказок).

РЗ: "Посмотри, иллюстрация к какой сказке оказалась под стрелкой". ("Красная Шапочка" Ш. Перро.) "Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет". (Корзинка.)

ФЗ: "Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. (Иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказки "Федорино горе" К. Чуковского.) Как сковорода может помочь поросенкам справиться с волком?"

"Необычное место"

Цель. Учить детей различать места, в которых происходили события, описанные в сказке; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.

Материал. На верхнем круге - картинки с изображением мест действия из различных сказок: болото, лес, комната, деревня, волшебный сад (прикрепляет воспитатель). На нижнем круге - картинки с изображением сказочных героев (дети прикрепляют самостоятельно).

РЗ: "Выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет". (Черпаха Тортилла живет в болоте.)

ФЗ: "Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. Назови героя и его новое место жительства". (Черпаха Тортилла живет в волшебном саду.)

Воспитатель предлагает подумать и рассказать, как в этом случае будет развиваться сюжет сказки.