

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад №97

Методические рекомендации по
составление творческого рассказа по сюжетной картине для детей
старшего дошкольного возраста.

Подготовила воспитатель
первой квалификационной
категории
Коваленко Наталья Михайловна
natalik0112@mail.ru
89021751370

Иркутск 2023

Аннотация. Методическая разработка адресована воспитателям дошкольных организаций, а так же заинтересованным родителям.

В методических рекомендациях представлена структура педагогического сопровождения усвоения детьми обобщённых способов составления творческих рассказов по сюжетным картинам. Данная методическая разработка поможет воспитателю детского сада организовать свою деятельность.

Предлагаемые методики направлены на развитие творческих способностей детей, в частности мыслительных операций, актуализации воображения, освоения понятий «объект», «пространство», «признаки объекта» и др., а так же принципов логического мышления и ориентировки; делается акцент на развитие речи и коммуникативных навыков у дошкольников.

Введение: для успешной подготовки ребенка к школе во все без исключения программы воспитания и обучения дошкольников, рекомендованные Министерством образования России, включено формирование умения самостоятельно составлять рассказ по сюжетным картинам. Традиционная методика обучения рассказыванию по картине не мотивирует детей к рассуждениям и речевому творчеству, так как в качестве основного приема обучения служит образец рассказа воспитателя. Опыт показывает, что дети фактически копируют рассказ педагога с незначительными изменениями. Совершенно очевидно, что необходимо изменение способов работы воспитателя на занятии по обучению дошкольников составлению рассказов по картине, чтобы вызвать интерес детей.

Адаптированные методы общей теории сильного мышления (ОТСМ — автор Н.Н. Хоменко) и элементов теории решения изобретательских задач (ТРИЗ — автор Г.С. Альтшулер) позволяют получить гарантированный результат — усвоения детьми обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине.

В результате работы по данной технологии, дошкольники усваивают общую схему составления рассказа по картине; у детей формируется устойчивый интерес к созданию собственного речевого творческого продукта.

Предложенный алгоритм действий, позволяет ребенку успешно составлять связный текст по картине, мотивировать и активировать свою познавательную позицию.

Работа по составлению рассказа по сюжетной картине строится поэтапно.

Этап 1. Определение объектов на картине.

Этап 2. Установление взаимосвязей между объектами на картине.

Этап 3. Составление сравнений, загадок и метафор по картине.

Этап 4. Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

Этап 5. Составление рифмованных текстов по мотивам содержания картины.

Этап 6. Определение местонахождения объектов на картине.

Этап 7. Составление речевых зарисовок с использованием разных точек зрения.

Этап 8. Описание объекта с изменением его характеристики по времени.

Этап 9. Понятие о смысловых характеристиках картины.

Этап 10. Презентация собственного речевого продукта.

Основная часть.

Методические рекомендации сопровождения образовательной деятельности по составлению творческого рассказа по сюжетной картине.

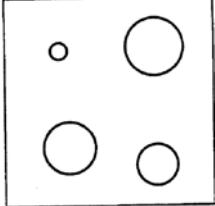
Педагогическое мероприятие	Занятие (фронтальная или индивидуальная работа)
Возраст детей	Старший дошкольный возраст.
Цель	Составление творческого рассказа по картине.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">- формировать умение внимательно рассматривать картину, рассуждать над её содержанием;- учить подбирать точные определения при описании объектов, изображённых на картине;- упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, и давать им соответствующие названия;- упражнять в составлении рассказов от 1-го лица;- развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами;- расширять и активизировать словарь детей;- воспитывать умение сосредотачиваться на поставленной задаче;- воспитывать умение слушать сверстников, не перебивать;- воспитывать доброе, уважительное отношение к миру природы и окружающей среде.
Образовательная технология	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Т.А. Сидорчук, С.В. Лелюх

I этап

Определение объектов на картине.

- учить детей определять объекты, изображенные на картине, и схематизировать их;
- учить детей запоминать эмблему этапа и озвучивать правило:
«Смотрю на картину и называю объекты»;
- активизировать словарь дошкольников в соответствии с сюжетом картины (название объектов и их частей).

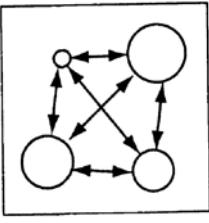
Алгоритм действий	Деятельность детей	Пояснение	Эмблема этапа/ правило этапа
1. Перечисли объекты, изображенные на картине. 2. Схематически изобрази их на листе	1. озвучивают правило эмблемы; 2. перечисляют	Степень подробности выделения объектов зависит от возраста детей и может быть разной:	

<p>бумаги (модели объектов, выделенных на картине, располагаются на листе бумаги так, чтобы общая композиция картины сохранялась).</p> <p>В старшем дошкольном возрасте схематизация объектов производится детьми.</p> <p>3. Сгруппируй по какому-либо признаку (по принадлежности к природному или рукотворному миру; по функциональному назначению; форме; цвету и т.д.)</p> <p>4. Озвучь правило этого этапа.</p>	<p>названия объектов;</p> <p>3. схематически изображают объекты и на рабочем листе бумаги.</p>	<p>- очень подробной (с выделением всех объектов и их частей);</p> <p>- подробной (выделение основных и второстепенных объектов без их частей);</p> <p>- упрощенной (выделение только крупных объектов).</p>	 <p>1</p> <p>«Смотрю на картину и называю объекты»</p>
--	--	--	---

II этап

Установление взаимосвязей между объектами на картине.

- учить детей находить взаимосвязи объектов, изображенных на картине;
- учить объяснять связи между объектами и обозначать их стрелками;
- учить запоминать эмблему этапа «Один объект связан с другим»;
- активизировать словарь дошкольников в соответствии с сюжетом картины (название действий и взаимодействий объектов).

<p>1. Выдели два объекта на картине.</p> <p>2. Объясни, почему они между собой связаны.</p> <p>3. Объедини названные объекты стрелками.</p> <p>4. Покажи эмблему 2-го этапа. Озвучь правила этого этапа.</p> <p>5. «Один объект связан с другим, потому что...» и т.д.</p>	<p>1. Ребёнок выделяет объекты, которые можно связать между собой по смыслу.</p> <p>2. На рабочем листе бумаги, выделенные объекты соединяет стрелкой.</p>	<p>Взаимодействие между объектами могут быть установлены на уровне: физических связей (касание, давление...); эмоциональных связей (нравится, не нравится, заботится, не любит...); родственных связей (братья — сестра, мама — дети...).</p>	 <p>2</p> <p>«Один объект связан с другим»</p>
--	--	---	---

III этап

Составление сравнений, загадок и метафор по картине

- учить детей составлять сравнения, загадки или метафоры по моделям;
- учить узнавать эмблему этапа и озвучивать правило:
«Я смотрю на предмет, изображенный на картине, и могу сравнить его признаки с признаками других предметов»;
- активизация словаря дошкольников по сюжету картины (проговаривание прилагательных).

Выбери предмет, изображенный на картине.
Что ты можешь сказать, например, о его форме?
Какие предметы, круглые по форме, ты знаешь?
Составь словосочетание. (Например: мяч по форме похож на апельсин)
Покажи эмблему 3-го этапа. Произнеси правило этого этапа.

1. полуактивный этап (воспитатель с детьми составляет общую загадку)
2. активный этап (ребенок сам выбирает объект и модель загадки).

Сочинять сравнения, загадки целесообразнее об объектах, которые имеют многоплановую характеристику и позволяют выбрать широкий круг других объектов для сравнения.

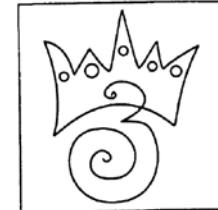
Модель составления загадки:

Какой предмет?	Что такое же?

Что делает?	Кто или что делает так же?

На что похоже?	Чем отличается?

Созданную загадку дети выразительно повторяют несколько раз.



3

«Я смотрю на предмет, изображенный на картине, и могу сравнить его признаки с признаками других предметов»

IV этап

Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

- учить детей на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, обоняние,

осязание);

- учить детей находить эмблемы этапа и озвучивать правило:

«Я смотрю на предмет и представляю, чем он может пахнуть, какие издает звуки и какой он на ощупь»;

- активизировать в речи слова, характеризующие звуки, запахи и тактильные ощущения.

Посмотри на картину, «войди в неё.

Выбери орган чувств, который поможет тебе «путешествовать по картине».

Опиши свои ощущения.

Произнеси правило этого этапа.

Найди эмблемы этого этапа.

«Здесь пахнет...»

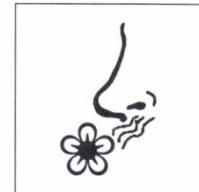
Пример: «пахнет свежестью и травой, потому что прошел дождик».

«Елочка пахнет очень приятно»; чувствую запах цветов и меда»

«Я чувствую, как мяч пахнет резиной. Его ведь недавно купили в магазине, он новый.

Педагог побуждает детей к описанию возможных ощущение и предлагает мысленно прислушаться, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д.

Описывать ощущения можно от лица как постороннего наблюдателя, так и одного из персонажей картины.



4.1

Я смотрю на предмет и представляю, чем он может пахнуть

«Я слышу, как...»

Пример: Я слышу, как Таня плачет, а мальчик ее успокаивает и говорит: Тише, Танечка, не плачь: не утонет в речке мяч».

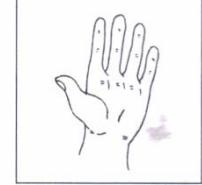
«Я слышу, как шумит ветерок и щебечут птички»

При составлении рассказа-описания с помощью слухового и обонятельного анализаторов необходимо представить возможные звуки и запахи, исходящие от объектов как изображенных на картине, так и предполагаемых за ее пределами



4.2

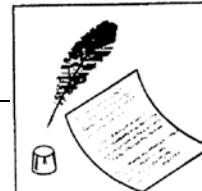
«Я смотрю на предмет и представляю, какие он издает звуки.

	<p>«Я слышу, как мама зовет Таню домой».</p>		
	<p>«Когда я трогаю руками,...»</p> <p>Я чувствую, какая травка мягкая, шелковистая, немного сырья, особенно около лужи»</p> <p>«Я чувствую, как солнце припекает и жарко греет, но ветерок ласкает и обдувает»</p> <p>«Я чувствую, какая на ощупь елочка колючая, а веточки у нее, как маленькие ежики»</p>	<p>Описание возможных ощущений, полученных с помощью тактильного анализатора.</p>	 <p>4.3</p> <p>«Я смотрю на предмет и представляю какой он на ощупь»</p>

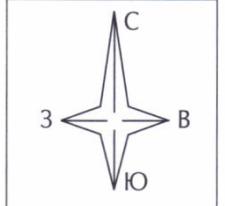
V этап

Составление рифмованных текстов по мотивам содержания картины

- учить детей подбирать рифмы к названиям объектов на картине и составлять с ними рифмованные тексты;
- активизировать речь с помощью рифмующихся слов;
- учить детей находить эмблему этапа и озвучивать правило:
«Я называю предмет и составляю с его названием рифмовку».

Подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой.	Дети стараются придумать рифмы слов, а затем текстов.	Возможны разные варианты создания рифмованного текста. Двустroчник может начинаться со слов: Если эти кто-то..., то они чего-то...;	
--	---	---	---

	<p>Кто-то был такой-то и свершал он то-то...;</p> <p>Кто-то был такой-то и свершал он то-то, потому это был такой-то...;</p> <p>Жил-был кто-то и был похож на что-то. И т.д.</p> <p>Для создания рифмованного текста можно использовать такую модель: Жили-были как-то кто-то, Ой, какие были кто-то!</p> <p>Что-то делали они, На картину посмотри. А закончив, говори: Вот какие эти кто-то На картине той-то».</p> <p>Педагог поощряет составление юмористических стишков и объяснения детей по поводу рифмующихся слов. Например: Бантик похож на фантик, потому что он разноцветный и блестящий».</p>		<p>«Я называю предмет и составляю с его названием рифмовку»</p>
<p>VI этап</p> <p>Определение местонахождения объектов на картине</p> <p>- учить детей пространственной ориентировке на картине;</p> <p>- активизировать в речи слова, обозначающие пространственные понятия (наречия);</p> <p>-учить детей находить эмблему этапа и озвучивать правило: «У каждого объекта есть свое место на картине».</p>			

<p>1. Выбери предмет. Определи, где он находится на картине.</p> <p>2. Опиши, как расположены другие предметы по отношению к нему:</p> <p>а) как это видит тот, кто рассматривает картину;</p> <p>б) с позиции выбранного предмета.</p> <p>3. Произнеси правило этого этапа.</p> <p>4. Найди эмблему 6-го этапа.</p>	<p>Задача ребенка описать объект по месту на картине, а затем указать его на сцене.</p> <p>Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене.</p> <p>Сценой для моделирования композиции картины может служить ковер. После того как ребенок нашел себе место на сцене, он составляет рассказ описание своего местонахождения относительно других объектов.</p>	<p>Каждый объект на картине может быть описан через ориентиры двухмерного и трехмерного пространства.</p> <p>Для этого необходимо активизировать соответствующий словарный запас детей, определяющий двухмерное пространство: центральная часть; левая — правая; нижняя — верхняя части картины; правый — левый; верхний — нижний углы картины и т.п.</p> <p>Из понятны трехмерного пространства в словарный актив вводятся слова: ближе — дальше; впереди — сзади; около, между; за; перед; после; в глубине...</p>	 <p>7</p> <p>«У каждого объекта есть свое место на картине».</p>
--	---	--	---

VII этап

Составление речевых зарисовок с использованием разных точек зрения

- упражнять детей в умении перевоплощаться в объект на картине, изменять свое настроение во времени; учить составлять речевую зарисовку от имени какого-либо объекта на картине;
- учить узнавать эмблемы этапа и озвучивать правило: «Я превращаюсь в объект на картине и у меня ... характер» (определение вставляется по смыслу);
- активизировать в речи слова, обозначающие свойства характера объекта.

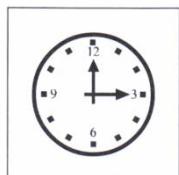
<p>1. Выбери героя на картине.</p> <p>2. Определи его настроение или свойства характера.</p>	<p>Ребенок выбирает объект перевоплощения. От</p>	<p>Формы организации работы с детьми могут быть разными:</p> <p>коллективные (вся группа детей</p>	
--	---	--	--

<p>3. Войди в образ героя (представь себя им). 4. Опиши, как воспринимает выбранный тобой герой то, что изображено на картине. 5. Скажи правило этого этапа 6. Покажи эмблему этапа.</p>	<p>имени выбранного героя он описывает окружение и события, изображенные на картине. Эмоциональное состояние героя подчеркивается междометиями, мимикой, жестом и другими средствами интонационной выразительности речи.</p>	<p>сочиняет рассказ от лица одного героя); подгрупповые (педагог дает задания подгруппам детей по составлению рассказа с противоположным характеристиками одного и того же героя); индивидуальные (индивидуальные задания по составлению рассказа каждому ребенку или самостоятельно выбранные им).</p>	 6 <p>«Я превращаюсь в объект на картине и у меня ... характер»</p>
---	--	---	--

VIII

Описание объекта с изменением его характеристики по времени

- учить составлять речевые зарисовки об изменении объекта во времени;
- учить детей показывать эмблему этапа и озвучивать правило: «Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом»;
- активизировать словарь детей с использованием речевых оборотов, характеризующих временные отрезки {было — будет; утро — вечер; весна — осень; раньше — позже; до — того, после того...}.

<p>1. Выбери объект, определи его состояние в настоящее время. 2. Представь прошлое (будущее) объекта с учетом изменения его признаков, действий. 3. Составь речевую зарисовку о прошлом (будущем) объекта. 4. Произнеси правило этого этапа. 5. Найди эмблему этапа.</p>	<p>Картина рассматривается детьми как остановившийся миг. Возможно развитие сюжета во времени. При этом линия времени у всех объектов своя. (Для преобразования объектов во</p>	<p>В рассказе рекомендуется использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки {было — будет; утро — вечер; весна — осень; раньше — позже; до того — после того...}. Пример: «Мяч будет спасен» Сережа быстро достанет мяч из</p>	 8 <p>«Я выбираю объект и представляю, что было с ним раньше и что будет с ним потом»</p>
---	---	---	--

	<p><i>времени необходимо определить время года и части суток, изображенные на картине).</i></p>	<p>лужи и положит на травку, чтобы солнце его обсушило. Мальчик скажет: «Таня, не плачь — вот твой мячик целый и невредимый». Через некоторое время дети опять станут им играть. Только отойдут подальше от лужи, чтобы мяч туда не попал.</p>	
<p>IX этап</p> <p>Понятие о смысловых характеристиках картины</p> <p>- учить детей находить и объяснять смысловое содержание картины;</p> <p>- учить детей составлять речевые зарисовки по типу рассуждений;</p> <p>- активизировать в речи слова, обозначающие смысл сюжета картины;</p> <p>учить детей узнавать эмблему этапа и озвучивать правило:</p> <p>«У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл»</p>			
<p>1.Возьми несколько лепестков «Ромашки мудрости» и прослушай текст пословиц и поговорок о них. (Текст читает педагог.)</p> <p>2.Рассмотри сюжет картины. Как связана с ней каждая пословица или поговорка.</p> <p>3.Объясни, почему та или иная пословица подходит или не подходит для названия картины.</p> <p>4.Произнеси правило этого этапа</p> <p>5.Найди эмблему этапа.</p>	<p>1.Обсуждение смысла пословиц, поговорок.</p> <p>2.Одному из детей предлагается вспомнить несколько пословиц поговорок, выбрать одну—две самых подходящих к данной картине и объяснить, почему так можно назвать картину.</p>	<p>Педагог учит объяснять, в чем заключается человеческая мудрость той или иной картины, а не самостоятельно формулировать жизненное правило, поскольку жизненный опыт ребенка ещё очень мал!</p> <p>В конечном итоге идет отбор логически обоснованных пословиц.</p> <p>Пример пословиц:</p> <p>Добро век не забудется.</p> <p>Жизнь дана на добрые дела.</p> <p>Мир не без добрых людей.</p> <p>Трудно найти, легко потерять».</p> <p>Умел ошибаться, умей исправляться.</p> <p>«Семь раз примерь, один раз отрежь».</p> <p>Поспешишь, людей насмешишь.</p> <p>Слезами горю не поможешь.</p>	 <p>9</p> <p>«У каждой картины есть мудрость, правило жизни или главный смысл»</p>

X этап

Презентация собственного речевого продукта

- закрепить знания, полученные в ходе этапов составления рассказа по картине;
- мотивировать детей на составление собственного творческого рассказа по картине;
- размещение творческого рассказа в «архив историй».

Накануне занятия воспитатель сообщает детям, что завтра картина, которая гостила две недели в группе, будет прощаться с ними.
Воспитатель предлагает детям в качестве подарка картине составить свои рассказы.

Дети объясняют «секреты» эмблем. Ребенок индивидуально создает свой собственный рассказ и тихо рассказывает его взрослому, который записывает текст на бумаге.

Работа идет в паре: взрослый — ребенок.
При необходимости рекомендуется повторить предложения, которыми можно начинать текст: «Я смотрю на картину и...»; в заключение рассказа: «Я бы назвал эту картину так...»



10
«Архив историй»

По окончании занятия картина «уходит» в другую группу. Детские рассказы собирают в «Архив историй». Через некоторое время, зачитываются составленные детьми рассказы, дети вспоминают содержание картины (при этом не обязательно сообщать, кто из детей составил тот или иной рассказ).

Беседа по содержанию:

- Что особенно вам понравилось в этом рассказе?
- А что вы хотели бы исправить или добавить?

Предложить нарисовать иллюстрации к составленным рассказам. В рисунке ребёнок отражает своё видение картины, к творческим рассказам, а затем они тоже размещаются в «архив историй».

В конце года собрать иллюстрированную книгу творческих рассказов.

Вывод: педагог имеет возможность проанализировать рассказ каждого ребенка и построить индивидуальную работу по обогащению словарного запаса и развитию связной речи дошкольника в последующем.

Заключение. Средствами технологии ТРИЗ можно эффективно решать все задачи речевого развития в занимательной, игровой форме. В приложении 1 представлена картотека игр и творческих заданий для освоения алгоритмов работы с картиной. Данные игры можно использовать, как во время организованной образовательной деятельности с детьми, так и в свободной деятельности.

Технологию можно применять как с детьми с ТНР, так и с детьми без проблем в развитии.

29.11.2023 г. данная методическая разработка была представлена на методическом объединении педагогов дошкольных образовательных организаций г. Иркутска Свердловского района. Представленный опыт, был одобрен коллегами и вызвал живой интерес к практическому использованию предложенного материала в работе с детьми.

Литература:

1. Сидорчук Т. А., С. В. Лелюх Составление детьми творческих рассказов по сюжетной картине (технология ТРИЗ): методическое пособие для воспитателей детских садов и родителей.- М. :АРКТИ, 2019- 40с.: - (Растём умными (Технология ТРИЗ)).
2. Алябьева Е.А. Развитие воображения и речи детей 4-7 лет: Игровые технологии. :- М.: Сфера, 2005-128 с.
3. Прохорова Л.Н. Развиваем творческое воображение с помощью ТРИЗ-технологий - М.: Т.Ц.Сфера, 2020.-112 с.

Электронные ресурсы:

https://www.eduportal44.ru/Kostroma_EDU/gcoko/doshk/DocLib17/Развитие%20речи%20у%20дошкольников%20Материалы%20семинара/Технология%20обучения%20детей%20составлению%20загадок/260025.pdf

Картотеки игр и творческих заданий для освоения алгоритмов работы с картиной

КТО БОЛЬШЕ?

Цель: мотивация детей к выделению и называнию объектов на картине.

Оборудование: сюжетная картина.

прием «подзорная труба»

можно использовать приглашение «Волшебника Деления»

прием «бинокль»,

прием «аукцион»,

прием «охота за подробностями»,

кто самый внимательный?

назовите все круглые объекты, изображённые на картине (по аналогии: живые; те, которые подсказывают определённое время года; назовите те предметы, которые могут издавать звуки; те, которые начинаются с определённого звука и т. д.).

Все эти упражнения проводятся как соревнование с целью более полного выделения частей объектов.

ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ЦЕПОЧКЕ

Цель: автоматизация определенного звука; развитие навыка строить предложения, устанавливая причинно-следственную связь между словами.

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

СЫЩИКИ

Цель: развитие навыка строить предложения, устанавливая причинно-следственную связь между словами.

Оборудование: Сюжетная картина.

Давайте поиграем в сыщиков и раскроем тайну картины: все изображённые предметы между собой связаны. Найдем эти связи (Девочка и снеговик между собой связаны: девочка слепила снеговика и т. д.)

Приём: пришёл волшебник объединил и соединил два предмета (педагог указывает на предметы на картине).

Волшебник просит объяснить, почему он это сделал.

Приём: «ищу друзей» — найди объекты, которые между собой связаны по взаимному эмоциональному расположению». И т.п.

ДА — НЕТ

Педагог загадывает объект на картине или один среди множества, а дети с помощью вопросов, сужающих поле поиска в пространстве, устанавливают его местонахождение.

Вопросы задаются таким образом, чтобы ведущий мог отвечать только «Да» или «Нет». Идет постепенное сужение поля поиска через отсечение лишнего пространства на плоскости.

Для облегчения процесса сужения поля поиска рекомендуется использовать какие-либо дополнительные ориентиры: веревочки, палочки, мел и т.д. Например, педагогом загадана кукла в руках у девочки Светы. Вопросы детей, на которые ведущий отвечает «Да»:

Этот объект находится в левой части картины?

Этот объект находится в левой нижней части картины?

Он в руках девочки?

Это Светина кукла?

АНТИЛОГИЧЕСКОЕ ЛОТО

Цель: автоматизация определенного звука, развитие творческого воображения в коммуникативной деятельности детей.

Оборудование: подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Ход игры:

Воспитатель поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картины второй группы педагог перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «ключики». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу ключка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связок между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

ПАРОВОЗ

Цель: автоматизация определенного звука; умение креативно мыслить, находить логическую связь между словами.

Оборудование: картинки с отрабатывающим звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход.

Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

НЕОБЫЧНЫЕ ЗАГАДКИ

Цель: автоматизация определенного звука, развитие творческого воображения в речи.

Оборудование: картинки с отрабатывающим звуком.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, воспитатель дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - … лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

ЧТО ТАКИМ БЫВАЕТ?

Цель: автоматизация определенного звука, умение составлять словосочетания (прил. +сущ.)

Оборудование: картинки с отрабатывающим звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Воспитатель задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим? Лёгким? Тяжёлым?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры,

используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

ЗАПОМИНАЙ-КА

Цель: автоматизация определенного звука, умение устанавливать причинно-следственную связь между картинками.

Оборудование: картинки с отрабатывающим звуком

Ход игры:

Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Педагог предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь - велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «связяет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, воспитатель предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д. Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?

Цель: автоматизация определенного звука, умение составлять словосочетания (гл. + сущ.)

Оборудование: картинки на заданный звук

Ход игры:

В центре стола раскладываются картинки. Педагог задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

ВХОЖДЕНИЕ В КАРТИНУ

Через прием «вхождения в картину», педагог побуждает детей к описанию возможных ощущение и предлагает мысленно прислушаться, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д.

Например:

«Назови предметы, которые могут издавать звук».

«Я чувствую лицом и руками... .

«ПОЛИНОМЫ ФАНТАЗИИ»

Цель: обогащение словарного запаса, развитие творческого воображения в коммуникативной деятельности детей.

Загадать любое слово из 3 букв. Д О М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов, например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

Цель: развитие звуковой и интонационной культуры речи.

Ход игры: Расскажи это стихотворение ласково, жалобно, удивлённо, безразлично.

Звуки С и З

Зайку бросила хозяйка -

Под дождем остался зайка.

Со скамейки слезть не мог,

Весь до ниточки промок.

Звуки С и Ш

Пылесос, пылесос!

Ты куда сушь свой нос?

— Шу-шу-шу, шу-шу-шу,

Вашей пылью я дышу!

Звуки Л и Р

Взял Егор в углу топор.

С топором пошёл во двор.

Стал чинить Егор забор.

Потерял Егор топор.

Вот и ищет до сих пор.

Поищи и ты топор.

Упражнение «Что потом?».

«ЧТО ПОТОМ?»

Я очень люблю мульфильмы, сказки... Особенno мне интересно продолжение, знать, что будет потом. Я даже придумала игру, которая так и называется «Что потом?»

Педагог бросает мяч и говорит ситуацию, ребёнок бросает мяч обратно и отвечает, а что потом? (подбирает антоним)

Давайте поиграем.

Сейчас вы маленькие, а потом? (большие),

Сейчас вы дети, а потом? (взрослые),

Сейчас вы низкие, а потом? (высокие)

Сейчас вы дошкольники, а потом? (школьники)

Вы пришли в детский сад утром, а уходить будете (вечером)

Сейчас у нас зима, а потом будет (весна)

Днем светло, а ночью будет ... (темно)

Вечером ложатся в кровать, а утром... (просыпаются)

Я больна, но скоро буду... (здорова)

Друзья часто ссорятся, но потом легко... (мирятся)

Сначала гостей встречают, а потом... (проводят)