

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
– ДЕТСКИЙ САД №2 «СОЛНЫШКО» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО СОЦИАЛЬНО - ЛИЧНОСТНОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ
ЗАТО ПОСЕЛОК СОЛНЕЧНЫЙ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ**

Дидактическая игра «Речевая карусель» с включением элементов технологий ТРИЗ

воспитателя подготовительной группы

Хорольской Анжелики Анатольевны
МКДОУ №2 «Солнышко» ЗАТО п. Солнечный

2020г.

Одной из главных задач дошкольного образования является развитие связной речи у детей. Смысловое развернутое высказывание обеспечивает общение и полноценное взаимодействие детей и взрослых; дает возможность поделиться с ними накопленными впечатлениями, а также получить необходимую информацию.

Новизна этой разработки в том, что игра построена на основе дидактической игры «Расскажи-ка» с применением технологии ТРИЗ.

Целью дидактической игры «Расскажи-ка» является формирования умения в составлении описательного рассказа, использование технологии ТРИЗ в этой игре позволяет сделать игру наиболее интересной и необычной, дает возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит нестандартному мышлению, способствует повышению речевой активности, расширяет кругозор и словарный запас.

Цель: Развитие связной речи.

Задачи:

- расширять и активизировать словарь по лексическим темам;
- развивать умения правильно строить предложения, самостоятельно задавать и отвечать на вопросы;
- обучать детей составлению описательного рассказа;
- развивать логическое мышление;
- формировать навыки пересказа со зрительной порой и помощью педагога развитие коммуникативных навыков.

Форма организации игры – подгрупповая до 6-7 чел., или индивидуальная. Положительным моментом пособия является то, что подбор дидактического материала можно варьировать исходя из индивидуальных особенностей детей, и с учетом имеющихся речевых нарушений у детей.

Описание игры

«Речевая карусель» - это напольная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

В состав игры входит один большой матерчатый круг и несколько разных предметов (животных, фруктов, посуды).

Большой круг, диаметром 70 см сделан из ткани, расстилаемой на полу. По краю круга расположены карманы с символами - схемы, обозначающие признак или действие.

В центре большого круга устанавливается предмет, который дети будут использовать при составлении описательного или творческого рассказа.

Перед началом игры дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами:

Раз, два, три, четыре, пять

Начинаем мы играть.

Ели-ели, ели-ели

Закружились карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом-бегом.

Тише, тише не спешите

Карусель остановите.

Раз, два, три, четыре, пять

Рассказ мы будем составлять.

У кого знак вопроса

Тому рассказ и начинать.

Вариант 1. «Рассказ»

Дети должны составить описательный рассказ.

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Он задает вопрос, связывая его с выбранным объектом и сам на него отвечает. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок в соответствии со своей схемой-символом также задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из игроков повторяет рассказ.

Вариант 2. «Небылица»

Дети должны составить творческий рассказ «Небылицу». Задача каждого ребенка на основе объекта выдумать что-то новое – небылицу (составить предложение).

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса словами «Жил (а) - был (а) (видоизменяет объект). Каждый последующий ребенок также с опорой на карточку схему придумывает несуществующий признак/действие для данного объекта, составляя предложение. Последний из игроков с помощью педагога повторяет рассказ «Небылицу».

Вариант 3. «Сказка»

В этом варианте игры используется диск со сказочными персонажами, а на напольном круге размещаются предметные картинки.

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Игроки по очереди должны составить одно предложение, связывая его с общим выбранным объектом и предметной картинкой, при этом необходимо соблюдать логическую связь с предыдущим предложением. При этом педагог принимает активное участие, помогая детям логически связывать предложения между собой, используя слова: однажды, вдруг, как-то раз и т. д. по смыслу. Последний игрок при помощи воспитателя повторяет всю сказку.



