**Опыт работы**

**«Развитие связной речи и творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста посредством использования технологии «сторителлинг»**

**Борькина Светлана Васильевна**

**В ФГОС ДО речевое развитие выделено в отдельную образовательную область и это не случайно, так как дошкольный возраст – это сенситивный период**[**развития речи детей**](https://www.maam.ru/obrazovanie/razvitie-rebenka)**.**[**Развитие связной речи**](https://www.maam.ru/obrazovanie/rechevoe-razvitie)**является первым и важным условием полноценного развития ребенка. Именно грамотное, логически оформленное изъяснение своих мыслей является одним из показателей умственного развития. Только в связной речи в диалоге, монологе, рассказывании и пересказе можно четко проследить все основные аспекты, характеризующие нашу речь. Успехи в овладении детьми связной речью обеспечивают определённую успешность в овладении новыми знаниями и последующем их применении.**

**Именно поэтому речевое развитие, занимает важное место в Федеральных государственных стандартах ДОУ.**

**Для выявления уровней речевой готовности у детей старшего дошкольного возраста использовалась методика Градусова Л. В. Левшина. Н. И. Дементьева И. С.**

**В данной методике определены уровни сформированности всех сторон речи. Методика состоит из заданий, которые предъявлялись в той последовательности, в которой они содержатся в приложении. Так, проведя в начале учебного года диагностику, результаты оказались тревожными. При распределении детей по уровням оказалось, что высокий уровень речевой готовности имеют 0 % детей. Уровень средний выявлен у 53% и у большинства – 47% низкий уровень. Результаты диагностики представлены в Приложении №2.**

**Таким образом, анализ полученных результатов позволил определить проблемы и содержание работы. Возникла необходимость поиска наиболее эффективных подходов и технологий по развитию речи у детей старшего дошкольного возраста.**

**Отсюда, задача - выбрать оптимальные методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые направлены на развития личности дошкольника. Это и подтолкнуло меня на поиск путей и более эффективных способов развития связной речи дошкольников.**

**Обоснование выбора темы.**

**Через развитие речи закладывается воспитание полноценной личности ребенка, основы благоприятных социальных контактов и общения.**

**Мой практический**[**опыт работы**](https://www.maam.ru/obrazovanie/opyt-raboty)**с детьми старшего дошкольного возраста показывает, что связная речь детей  недостаточно сформирована. Рассказы детей даже на близкую им тему нередко отличаются недостаточной содержательностью,непоследовательностью.**

**Предложения в основном простые, неполные. Отсутствие или слабость логичной связи дети компенсируют навязчивым повторением одних и тех же слов или использованием в начале предложений союза *«и»*. Проблема развития правильной речевой деятельности детей  остается одной из актуальных проблем на сегодняшний день. Как показывает моя практика развитие именно связной речи, вызывает у детей особую сложность. Ведь не секрет, что для успешного обучения в школе у выпускников ДОУ должны быть сформированы умения связно и самостоятельно высказывать свои мысли, составлять рассказы, пересказывать тексты и т. д.**

**Детям нашей группы нравится деятельность, в которой они вместе со взрослыми совершают свои первые открытия, учатся объяснять и доказывать свое мнение. Значительная часть детей любознательны, им интересно получать новые знания, слушать разнообразные произведения. Однажды я обратила своё внимание на такую технологию, как *«сторителлинг»*. Реализация новых подходов служит эффективным дополнением к общепринятым классическим технологиям и методикам.**

**Технология *«Сторителлинга»* позволяет: разнообразить образовательную деятельность с детьми; заинтересовать каждого ребенка в происходящем действии; научить воспринимать и перерабатывать внешнюю информацию; обогатить устную речь дошкольников; облегчить процесс запоминания сюжета. Сам прием не требует затрат и может быть использован в любом месте и в любое время. Эффективен в процессе рассуждения, потому что импровизированные рассказы вызывают у детей большой интерес, развивают фантазию, логику.**

**Таким образом, многофункциональность, многообразие и возрастная адекватность игровой технологии *«Сторителлинг»* позволяет использовать ее для коррекции и формирования речевых способностей детей старшего дошкольного возраста.**

**Ведущая педагогическая идея опыта заключается в повышении эффективности работы по развитию речи у старших дошкольников в педагогическом процессе, путём включения технологии**

***«Сторителлинг»* в комплексную работу педагогов МБДОУ.**

**Согласно данной педагогической идее, обучающий процесс должен строиться на комбинировании личностно ориентированного,**

**развивающего, деятельностного подходов с использованием игровых форм работы. Я выделила следующие этапы работы:**

**Начальный этап включал в себя:**

**- обнаружение противоречия, подбор диагностического материала;**

**- рассмотрение игрового материала, новинок методической литературы изучением практического применения материала:**

**- подбор программно-методического материала по деятельности;**

**- адаптация игр и игровых упражнений технологии *«Сторителлинг»* к условиям детского сада;**

**- составление перспективного плана работы с использованием программного и развивающего игрового материала;**

**- создание предметно-развивающей среды : подбор игрового и дидактического оборудования.**

**2) основной этап *(*создание необходимых условий для развития речи у старших дошкольников с использованием игровой технологии *«Сторителлинг»*, отслеживание результативности в начале и конце каждого учебного года**

**3)заключительный этап – итоговая диагностика, систематизация накопленного материала, обобщение и распространение опыта работы.**

**Целью сторителлинга является управление вниманием и чувствами слушателя, расставление правильных и нужных акцентов. Это необходимо для того, чтобы история осталась в памяти на долгое время. Происходит это через формирование психологических взаимосвязей, или ассоциаций.**

**Задачи:**

**обосновать правила поведения в той или иной ситуации, кто и зачем создал эти правила;**

**научиться умственному восприятию и переработке информации;**

**развивать красивую грамотную речь, творческое мышление, воображение;**

**обосновать право каждого быть особенным, не похожим на других;**

**наглядно мотивировать поступки героев;**

**сформировать желание общаться.**

**Теоретическая база опыта.**

**Слово *«сторителлинг»* в переводе с английского звучит как *«рассказывание историй»*. А в русском языке ему соответствует, на мой взгляд, наиболее подходящий замечательный синоним *«сказительство»*, т. е. повествование сказок, былин, притч, мифов и т. п.**

**Выделяют три вида педагогического сторителлинга : классический, активный, цифровой.**

**В классическом сторителлинге реальная ситуация из жизни или вымышленная история рассказывается самим педагогом. Дети только слушают и воспринимают информацию. Такой прием применим в работе с детьми младшего и среднего возраста, когда воспитатель берет на себя ведущую роль рассказчика.**

**Цифровой сторителлинг - формат сторителлинга, в котором рассказывание истории дополняется визуальными компонентами *(видео, инфографика)*.**

**Активный сторителлинг - в нём педагогом задается основа события, формируются ее проблемы, цели и задачи. А слушатели стремительно вовлекаются в процесс формирования и пересказа историй. Применим для старшего дошкольного возраста.**

**Выделяют несколько принципов хороших историй :**

**- простота;**

**- неожиданность;**

**- конкретность (персонажи, истории должны быть знакомы и понятны дошкольникам;**

**- реалистичность (самая лучшая история не понравится и не запомнится, если дети в неё не поверят).**

**С дошкольниками для развития речи можно использовать следующие виды сторителлинга :**

**1. Сторителлинг на основе реальных ситуаций. В качестве примера применяются жизненные ситуации, которые следует решить. Так достаточно просто учить правила поведения *(может быть классическим и активным)*.**

**2. Сторителлинг на основе повествования. Информацию, которую нужно донести до детей, представляет герой. Например, *«к нам сегодня на занятие пришёл Незнайка, и у него.»* что-то произошло. Таким образом повышается интерес ребёнка *(классический сторителлинг)*.**

**3. [Сторителлинг на основе сценария](https://www.maam.ru/obrazovanie/storitelling" \o "Сторителлинг. Образовательная технология). Ребёнок становится частью истории и достигает различных результатов в зависимости от того, какие решения принимает. Это подходит для закрепления материала, так как позволяет применить ранее приобретённые знания и опыт. Такие занятия могут строиться по типу квестов *(активный сторителлинг)*.**

**4. Сторителлинг на основе проблемных ситуаций. Поиск способа решения проблемы с наилучшим результатом *(активный сторителлинг)*.**

**Метод сторителлинга позволяет :**

**• разнообразить образовательную деятельность с детьми;**

**• заинтересовать каждого ребенка в происходящем действии;**

**• обогатить устную речь дошкольников;**

**• облегчить процесс запоминания сюжета.**

**Структура сторителлинга :**

**В структуру техники сторителлинг входят следующие элементы:**

**1. Вступление.**

**Оно должно быть коротким, здесь дети входят с ситуацию и знакомятся с героем.**

**Варианты вступления:**

**• Когда-то давным-давно…**

**• Садитесь поближе, я вам расскажу…**

**• Однажды…**

**• В некотором царстве, в некотором государстве.**

**• Жили-были…**

**• Это произошло темной и дождливой ночью…**

**• Наш герой понятия не имел, что его ждет…**

**2. Развитие событий.**

**Здесь выявляются сюжетные направления и нравы персонажей. Эта часть дает возможность основательнее проникнуть в проблему или в конфликт, о котором рассказывается в вступлении. Герой погружается в ситуацию, которая не становится разрешенной, а наоборот, становится все напряжённее.**

**3. Кульминация.**

**Именно здесь происходит накал всех страстей. В этой части герой выходит чемпионом *(или нет)*. Это тот момент, где находятся все ответы на вопросы, появляется решение поставленной проблемы. Тайна раскрыта!**

**4. Заключение.**

**Заключение должно быть кратким, которое подытоживает рассказ одним предложением. Как в басне - мораль.**

**Сам прием не требует затрат и может быть использован в любом месте и в любое время. Эффективен в процессе рассуждения, потому что импровизиро-ванные рассказы вызывают у детей большой интерес, развивают фантазию, логику.**

**Новизна опыта работы заключается в том, что проблему речевого развития детей я решаю в процессе дополнения традиционных приемов обучения нетрадиционной техникой сторителлинга с использованием *«Кубиков историй»*.**

**Описание опыта работы.**

**Я несколько сузила область применения этой техники и адаптировала её для своих детей, решила использовать на практике игру *«Кубики историй»*.**

**Свою работу в этом направлении я начала с изучения литературы и изготовления кубиков. Взяв за идею оригинальную версию игры, я решила сделать свои *«Кубики историй»*. С воспитателями изготовили наборы кубиков историй следующих типов :**

**- набор, где каждый из кубиков содержит картинки только одной категории (на одном изображены только волшебные предметы, на другом - сказочные герои, на третьем - погодные явления и др.);**

**- разноплановые кубики, на гранях которых нанесены изображения из разных категорий;**

**- тематические кубики (например, по темам *«Игрушки»*,**

***«Осень»*, *«Сказки»* и т. д.).**

**Как у каждой игры у неё есть свои правила. Они просты и легко запоминаются детьми. Сначала им сложно было придумать развитие событий, хотя была опора на кубики, я упрощала задачу, т. к. не у всех детей в достаточной степени развиты коммуникативные способности, поэтому мы начали с составления историй по очереди. Например, первый кубик бросает ребёнок, а следующий - педагог, и т. д. Таким образом, я могу направлять и корректировать сюжетную линию в нужном направлении. Чем больше мы знакомились с этой технологией, тем больше она нас захватывала. Дети довольно быстро учатся. Уже после нескольких игр они могли составлять небольшие истории, понимая, как интерпретировать и связать картинки в сюжетную линию, как начинать и заканчивать повествование.**

**Существует несколько способов игры с *«Кубиками историй»*.**

**1. Для  замкнутых, молчаливых детей можно использовать *«Кубики историй»* первого типа для обучения составлению фразы из 2-4 слов в качестве элементов *«Фразового конструктора»*.**

**Например, для заполнения пробелов в схеме *«кто - ест - что»*, используются кубики с картинками из категорий *«Семья»* и *«Продукты питания»*. Ребенку предлагается встряхнуть кубики и бросить на стол. Выпавшие картинки поставить в соответствующие окошечки и рассказать, что у него получилось. Так как кубики ассоциируются у детей, прежде всего, с игрой, то они делают процесс обучения связному высказыванию увлекательным, веселым и незаметным для ребёнка.**

**2. Второй способ игры эффективен на начальных этапах, при ознакомлении детей с правилами игры с данным пособием, а также для обучения составлению коротких рассказов *(из нескольких предложений)* воспитанников с тяжелыми нарушениями речи. Для него используются только кубики с картинками из одной категории, так как на выпавших гранях мы увидим один персонаж, одно место действия, один предмет и т. д. Педагог складывает отобранные кубики *(3 или 6 штук)* в *«Волшебный сундучок»* и высыпает кубики на стол. Затем помогает детям определить, о ком будет этот рассказ, где развернуться события, при каких обстоятельствах. Взрослый вместе с детьми отбирает кубики для вступления, основной части и конца, помогает выбрать подходящие слова для начала рассказа или сказки. В процессе составления рассказа педагог задает наводящие вопросы, помогает связать выпавшие картинки в единую историю. Важно то, что взрослый подбирает категории картинок приемлемые именно для данных детей.**

**Ведущий предлагает составить сначала короткий рассказ из 3-х кубиков (персонаж, место действия, предмет, затем усложним задачу - возьмем 6 кубиков *(волшебник, персонаж, волшебный предмет, место действия, действие)*.**

**3. Берем *«Волшебный сундучок»* с кубиками второго типа высыпаем содержимое на стол. Обычно для игры используют 9 кубиков, но можно соединить 2-3 разных набора, т. е. до 27 кубиков. Бросая кубики второго типа можно получить, например, два места действия, два описания погоды, два предмета и т. д., что значительно осложняет сочинение истории, но делает сам процесс еще более увлекательным и непредсказуемым. Взрослый помогает детям отобрать для каждой из 3-х частей истории по 3 кубика. Предлагает детям договориться, кто начнет, продолжит и закончит рассказ. При необходимости, напоминает несколько вариантов слов, с которых можно начать историю. Затем ребенок выбирает первый кубики и начинает рассказ. Другие игроки продолжают рассказ, стараясь связать остальные картинки в одну историю. Педагог осуществляет корректирующую и направляющую помощь, помогая детям остаться в русле истории.**

**Чем больше я применяла эту технологию, тем больше она меня захватывала. Сейчас дети могут придумывать истории в любом месте и в любое время. Могут сами выбрать главного героя, мы договариваемся, о чем будет история, а также выбираем жанр рассказа *(фантастика, детектив или смешная история)*. Во время этого процесса проходит воспитание качеств личности - общительность, вежливость, приветливость, гуманное отношение к живому, патриотизм и уважение к старшим. Очень помогает воспитателям данная технология во всех видах деятельности. Например, в группу на продуктивные виды деятельности приходят разные герои, которым дети с воспитателем дают имена, наделяют чувствами, чтобы ребёнок мог ему сопереживать, а также, придумывают действия, которые он выполнит, а воспитатель, тем самым, решает программные задачи.**

**Технику сторителлинг я применяю как на индивидуальных, так и на подгрупповых занятиях, где каждая лексическая тема может раскрываться историей в картинках.**

**Перспективность.**

**Я считаю, что представленный мною опыт работы можно использовать в педагогической практике, так как:**

**> Сторителлинг - отличный способ разнообразить занятия, чтобы найти подход и заинтересовать любого ребенка. Не требует затрат и может быть использован в любом месте и в любое время.**

**> Техника сторителлинга имеет форму дискурса, потому что рассказы представляют большой интерес, а также развивают фантазию, логику, творческое мышление, воображение.**

**> Детям сторителлинг помогает научиться умственному восприятию и переработке внешней информации, развивает красивую, грамотную устную речь, помогает запомнить материал.**

**> Сторителлинг способствует раскрытию талантов и самовыражению, развивает уверенность в выступлениях на публике.**

**> Сторителлинг может успешно использоваться в проектной и совместной деятельности детей.**

**> Сторителлинг - это замечательный метод преподавания любого материала.**

**Результативность опыта.**

**На заключительном этапе работы был проведен анализ динамики уровня речевого развития у старших дошкольников за два года, с целью определения эффективности проделанной работы.**

**В ходе работы наблюдается положительная динамика формирования речевого развития у старших дошкольников. Дети стали чаще употреблять разные части речи точно по смыслу, использовать в речи синонимы, антонимы, существительные с обобщающим значением слова. Правильно согласовывать существительные с числительными, прилагательными и местоимения с существительными. Научились образовывать однокоренные слова, задавать вопросы и отвечать на них. Стали лучше владеть диалогической и монологической речью, употреблять больше предложений разных видов. Большинство детей овладели умением составлять рассказы о предмете, картине, серии сюжетных картинок, небольшие рассказы из личного опыта, рассказы творческого характера и сказки. У детей улучшилась точная передача наглядного сюжета, присутствовало смысловое обобщение сюжетной ситуации.**

**Таким образом, мониторинг, показал эффективность использования игровой технологии *«Сторителлинг»* в развитии речи.**

**Метод сторителлинга позволил :**

**• разнообразить образовательную деятельность с детьми, заинтересовать каждого ребенка в происходящем действии;**

**• научить воспринимать и перерабатывать внешнюю информацию;**

**• обогатить устную речь дошкольников;**

**• облегчить процесс запоминания сюжета.**

**Технология *«сторителлинг»* способствовала обогащению активного словаря и развитию речи, внимания, мышления, воображения, памяти наших детей. Каждый ребенок научился рассказывать истории с позиции своего жизненного опыта, наделяя героев своими эмоциями, чувствами, мечтами, страхами. Сочиняя, дети *«проживали»* истории, приобретая способность мысленно действовать в воображаемых обстоятельствах. Застенчивые дети раскрепощались, робкие становились смелыми, молчаливые - разговорчивыми. У детей повышалось настроение, потому что сочинять истории — это не только полезно, но еще и очень увлекательно!**

***Игры и упражнения с речевыми кубиками:***

***Ноябрь***

**1. «Построй башню для рыцаря».**

**Цель: развитие слухового внимания, восприятия, моторики, автоматизация поставленного звука.**

**Описание игры: на гранях кубиков найти картинки, содержащие в названии закрепляемый звук, например, звук «Р». Из отобранных кубиков построить башню (или дом) для рыцаря (либо для какого-нибудь героя на определенный звук).**

**В этом доме получилось 5 этажей. Предложите ребёнку назвать, что на первом этаже, на втором и т.д. Можно запомнить картинки и назвать их по-памяти, чётко проговаривая звук «р».**

**Аналогичную работу проводим с другими звуками (с, ш, з, ц, ж, л, ль, ч, щ, с гласными звуками).**

**Играть могут 2 ребёнка: один находит слова со звуком «ш», другой – со звуком «с». И т.п.**

**«Дом для Лунтика». Ребёнок отбирает картинки со звуком «л» в названии, строит из кубиков**

**дом. Называет чётко каждую картинку и придумывает рассказ о том, как Лунтик будет использовать предметы в доме. Например: ложкой он будет есть варенье из яблок, иголкой будет зашивать скатерть на столе, молоком и шоколадом будет угощать своих друзей: Пчелу и Слонёнка, голубей накормит семечками подсолнуха, юлой и балалайкой играть вечерами с друзьями и т.п.**

**2. «Строитель».**

**Цель: развитие фонематического восприятия, моторики, звукопроизношения.**

**Описание игры: на гранях кубиков найти картинки, в названии которых нет закрепляемого звука. Из этих кубиков построить дом для героя… или гостя занятия. Предложите ребёнку разделить каждое слово на слоги. Усложненный вариант: на первом этаже должны быть картинки, в названии которых один слог; на втором этаже – с двумя слогами, и на третьем – с тремя и т.д.**

**3. «Прохлопай и построй».**

**Цель: развитие моторики, навыка деления слов на слоги.**

**Описание игры: отобрать кубики с картинками, названия которых содержат по 2 слога. Построить из них дом. Рядом с этим домом построить другой дом, названия картинок которых должны содержать 3 слога. Запомнить картинки и назвать по-памяти. Ответить на вопросы: - Про какой предмет я спрошу кто это? или что это?**

**4. «Скажи наоборот» (твердый-мягкий/легкий-тяжелый/высокий-низкий).**

**Цель: учить подбирать слова противоположные по смыслу, развитие внимания, моторики.**

**Описание игры: отобрать картинки, на которых нарисованы только легкие (либо тяжелые, твердые, мягкие) предметы, а затем подобрать к ним слова, обозначающие предметы противоположные по качеству.  Построить из этих кубиков башни.**

**Другой вариант: ребенок кидает кубик, называет выпавший предмет, называет его качество, а затем подбирает к нему слово противоположное по смыслу (либо другой ребенок подбирает).**

**5. «Кто? или Что?».**

**Цель: уточнить знания детей о живых и неживых предметах, о животных, насекомых и птицах, учить соотносить с ними вопросы: Кто? Что?**

**Описание игры: найти на гранях кубиков картинки с изображением живых и неживых предметов. Объяснить свой выбор, обобщить понятия.**

**Предложите ребёнку четко назвать каждого животного, насекомого на первом, втором, третьем этаже. Пофантазируйте с малышом: кто к кому пойдёт в гости? (ёрш к дельфину, белка к обезьяне, лягушка к змее и т.д.).**

**6. «Я – покупатель».**

**Цель: закрепить знания детей о том, что можно купить в магазине, подбирать слова на заданный звук (можно на определённый звук, либо по определенному цвету, категории и т.д.), автоматизация звуков, развитие монологической речи.**

**Описание игры: сначала ребёнок находит предметы, которые можно купить в магазине на определенный звук, затем строит «магазин», т.е. полочки в магазине, на которых будут лежать предметы. Закрепляем понятия: нижняя полочка, верхняя и т.д. Далее ребёнок образовывает фразу: - Я купил виноград. Из винограда мама сварит виноградное варенье. –Я купил расчёску. Расчёской я буду причесывать волосы. И т.д.**

***Декабрь***

**7. «Самый внимательный».**

**Цель: закрепление в речи обобщающих понятий, развитие внимания, моторики.**

**Описание игры: отобрать кубики, на которых нарисована посуда, одежда, овощи, фрукты, транспорт, животные, птицы и др. Может играть один, два или три ребёнка. У каждого своё задание. Можно предложить детям проверить друг у друга правильность выполнения задания. Запомнить картинки и назвать по памяти.**

**8. «В лесу».**

**Цель: уточнить знания детей о лесе, развивать воображение, моторику.**

**Описание игры: на гранях кубиков найти те предметы, которые можно увидеть в лесу. Объяснить свой выбор. Чётко проговаривать слова, фразы.**

**- Я в лесу видел … или Я в лесу нашёл…**

**9. «Мой-моя-мои».**

**Цель: учить детей согласовывать местоимения с сущ-ми в роде, числе, развивать внимание, мышление, моторику. Автоматизация звуков в речи.**

**Описание игры: найти картинки, на которых нарисованы предметы, про которые можно сказать «он мой», «она моя», «они мои». Построить 3 башни или разложить кубики в ряд. Могут играть 3 человека. Обязательно каждый ребёнок проговаривает «Моя белочка», «Мой зонт», «Мои шишки». И т.п.**

**10. «Летает – не летает».**

**Цель: закрепить в словаре детей названия того, что летает, и не летает. Различать понятия: кто? и что? Развивать внимание, моторику, речь.**

**Описание игры: на гранях кубиков найти предметы, про которые можно сказать «летает» и «не летает». Могут играть 2 ребёнка. Каждый рассказывает о том, что нашёл.**

**11. «Один – много».**

**Цель: употребление в речи единственного и множественного числа сущ-х. Автоматизация звуков, фраза. Развитие моторики, памяти, внимания.**

**Описание игры: один ребёнок отбирает картинки с одним предметом, другой ребёнок с несколькими предметами.**

**Ребенок, глядя на верхнюю грань куба говорит: «У меня две морковки», - затем переворачивает его любой другой гранью и передает его следующему ребенку, со словами «А у тебя?». «У меня три яблока» и т. д.**

**12. «Какой? Какая? Какое? Какие?».**

**Цель: закрепить согласование существительных с прилагательными в роде, числе, падеже. Уточнение и закрепление основных и оттеночных цветов.**

**Описание игры: сначала можно брать кубик и называть предмет в цвете, какой он.**

**Логопед (воспитатель), глядя на верхнюю грань кубика, говорит: «У меня   синий пиджак, - переворачивая куб на другую грань и передавая его ребенку спрашивает, - «А у тебя?». Затем предложить ребёнку найти предметы определённого цвета, или такого цвета, которого эти предметы могут быть. Например, найти предметы, которые могут быть красного, жёлтого или**

**зелёного цвета.**

***Январь***

**13. «Что растёт?».**

**Цель: закрепить в словаре детей глагол «растёт», развивать внимание, мышление, речь. Автоматизация звука «р» и «с».**

**Описание игры: у педагога в руке кубик. Он выбирает предмет на гранях, про который можно сказать «растёт». Он говорит: «Яблоко растет на яблоне, в саду». Каждому ребенку предлагает на своих кубиках найти то, что растёт, и рассказать, где это растёт.**

**14. «Цепочка слов».**

**Цель: развивать слуховое восприятие, навык звукового анализа слов, учить детей слышать первый и последний звуки в словах. Моторика.**

**Описание игры: начинает педагог: в центр стола кладёт кубик. На верхней грани картинка. Называет картинку и определяет последний звук в слове. Дальше дети по-очереди кладут кубики, образовывая звуковую цепочку. Т.е. по последнему звуку находят слово на этот звук. Например: лисА-АрбуЗ-ЗаяЦ-Цыплята- Автобус и т.д.**

**15. «Подбери похожее по смыслу слово».**

**Цель: учить детей подбирать слова похожие по смыслу.**

**Описание игры: ребенок кидает кубик и подбирает синоним к выпавшему слову, обозначенному картинкой.**

**16. «Найди нужный звук».**

**Цель: закреплять навыки четкого различения и произношения заданного звука в словах.**

**Описание игры: дети берут по 1 кубику из мешочка. Задание: найти на гранях кубиков слова, в которых есть звук «о», «у», «м» и т.д.**

**Картинки можно трактовать по-разному. Например, как можно изменить слово на этой картинке так, чтобы оно начиналось с буквы «И»? (дерево-ива, девочка-Ирина и т.п.)**

**17. «Определи, где стоит звук».**

**Цель: учить определять место заданного звука в слове: в начале, середине, конце.**

**Описание игры: ребенку дается определенный звук, нужно найти его в названиях картинок на гранях кубиках так, чтобы данный звук в одном слове находился в начале, в другом – в середине и в третьем – в конце слова.**

**18. «Кто больше?»**

**Цель: закреплять умение подбирать слова на заданный звук.**

**Описание игры: ребенок кидает кубик. Нужно назвать как можно больше слов, начинающихся с первого звука слова на картинке, выпавшей на гранях кубика.**

**Например, дверь-двор, дорога, дебри, друг, дача и т.д.**

***Февраль***

**19. «Длинное – короткое слово».**

**Цель: развивать умение определять на слух длинные и короткие слова.**

**Описание игры: дети берут кубики из мешочка, находят на гранях самое короткое и самое длинное слово.**

**20. «Найди общий признак».**

**Цель: учить детей выделять и классифицировать предметы по общему признаку.**

**Описание игры: выберите из мешка по очереди по одному кубику, рассмотрите кубик и назовите общий признак, который связывает все картинки вашего кубика.**

**21. «Алфавит».**

**Цель: учить подбирать слова на заданный звук, и слова, связанные одной тематикой с заданным.**

**Описание игры: найдите по очереди картинки на букву «А», букву «Б» и т.д., используя не только прямое значение, например, «телескоп» может быть не только на букву «Т», но и на букву «Н»- небо или «З» звёзды.**

**22. «Гласный звук».**

**Цель: закреплять знание гласных звуков, учить находить заданный звук в слове, подбирать картинки с изображением предметов, в названиях которых есть заданный звук.**

**Описание игры: воспитатель называет любой гласный звук, дети находят картинки с изображением предметов на заданный звук и называют их (можно в середине слова, в конце слова).**

**23. «Третий лишний».**

**Цель: развивать умение слышать в слове определенный звук.**

**Описание игры: воспитатель перед детьми выкладывает ряд кубиков, из нескольких картинок на верхних гранях кубиков, дети должны выбрать ту, в названии которой нет звука Ш (С, Р, М и др.)**

***Игры и упражнения с кубиками историй:***

***Ноябрь***

**1. «Что общее?»**

**Цель: учить выделять сходства и различия между предметами.**

**Описание игры: ребенок бросает два кубика и сравнивает две картинки: находит общее или отличия.**

**Что общего между рыбкой и волшебной палочкой?**

**2. «Ассоциации».**

**Цель: формировать родовые понятия по развитию речи, развивать речь, уметь составлять логические цепочки.**

**Описание игры: ребенок вытягивает кубик и подбирает слово, ассоциирующееся с картинкой на выпавшей грани этого кубика. Например, «пчела» - летать, жало, крылышки, полоски, насекомое, испуг, глаз и т. д.**

**3. «Словарь».**

**Цель: обогащать словарь детей, за счет увеличения объема накопленных детьми знаний об окружающем мире.**

**Описание игры: ребенок собирает всю информацию о слове, обозначенном картинкой (по возрасту). Например: Что? «фонтан» - существительное, глагол (что делает) - «плещется, струится», прилагательное (какой) - «серебристый, шумный, музыкальный» и т. д.**

**4.«Рифмы».**

**Цель: развивать фонематический слух, умение подбирать слова схожие по звучанию.**

**Описание игры: один ребенок бросает кубик, а второму ребенку нужно придумать рифму к выпавшему слову.**

**Если не получается подобрать рифму к выпавшей картинке, слово можно поменять, например, не автомобиль, а машина, машинка, и т.д.**

**5. Триз-игра «Изобретение».**

**Цель: учить пользоваться приемом соединения, придумывать новый предмет их 2-х разных, объединяя в нем признаки каждого.**

**Описание игры: игрокам нужно выбрать две любые картинки на кубиках. Что получится, если объединить эти два предмета, какое нужное и полезное изобретение получится? (на экране пример детей).**

**Например, самолет-лягушка, который умеет не только летать, но и прыгать на большие расстояния.**

**6. «Пословицы и поговорки».**

**Цель: пополнять активный словарный запас детей пословицами и поговорками, уточнять значение.**

**Описание игры: вспомнить пословицы и поговорки по картинкам на кубиках.**

***Декабрь***

**7. «Лучшее предложение».**

**Цель: учить детей составлять предложения по картинкам на гранях кубиков, правильно подбирая глаголы, прилагательные, развивать связную речь.**

**Описание игры: дети выкладывают ряды кубиков, нужно составить предложения по этим картинкам.**

**8. «Башня» или «Вертикальная история».**

**Цель: упражнять в умении рассказывать в определенной последовательности, логически связывая одну картинку с другой.**

**Описание игры: ребенок выбирает по кубику и сочиняя историю, складывайте кубики один на другой. Посмотрите, какую высокую башню получится построить!**

**9. «Сочини свою историю».**

**Цель: формировать умение составлять рассказ, логически связывая выпавшие картинки.**

**Описание игры: бросить все 9 кубиков, выбрать один из них как точку старта и рассказать историю, сочетающую все выпавшие элементы.**

**10. «Я начну, а ты продолжи».**

**Цель: развивать умение продолжить начатую мысль, объединяя каждое последующее предложение в один связный рассказ.**

**Описание игры: раздать кубики всем играющим. Один начинает. По очереди каждый бросает кубик и продолжает историю на основании выпавшей картинки.**

**11. «Главный герой».**

**Цель: развитие связной речи, образной памяти.**

**Описание игры: сочините образ главного героя, выбрав три кубика. Может получиться индейское прозвище или имя и фамилия, и место, откуда герой родом или особенность внешности.**

**12. «Помощники».**

**Цель: развивать умение видеть в предметах и выделять общий заданный признак.**

**Описание игры: выберите только те картинки, которые обладают общим качеством, например, «помогают людям».**

***Январь***

**13. «Парочки».**

**Цель: учить подбирать признаки к разным предметам, логически их связывая.**

**Описание игры: подберите к выпавшей картинки с предметом (цветок) признак (пришелец), получится «неземной красоты цветок».**

**14. «Энциклопедия».**

**Цель: расширять кругозор детей, обогащать словарь.**

**Описание игры: выбери картинку и «расскажи 10 фактов о...»**

**15. «История…»**

**Цель: упражнять в умении рассказывать с точки зрения какого-либо лица или предмета.**

**Описание игры: бросьте кубик и запомните картинку. Бросьте кубики снова и расскажите историю по картинкам, но с точки зрения первого выпавшего лица или предмета.**

**16. «Вспомни и назови».**

**Цель: развивать память, связную речь.**

**Описание игры: бросьте кубики и рассмотрите их все 30 секунд. Прикройте кубики и постарайтесь вспомнить картинки через минуту. Секрет: картинки легче запомнить, связав их мысленно в историю.**

**17. «Реклама».**

**Цель: развивать воображение, связную речь, через сочинение небольших историй о каких-либо предметах.**

**Описание игры: сочините рекламную историю с целью похвалить или продать свой "продукт" (картинку на кубике, которую вытянули).**

**18 «Подвижные кубики».**

**Цель: развивать речевое творчество, связную речь с использованием кубиков историй, развивать двигательную активность детей.**

**Описание игры: детям нравится так бросать кубики, что они разлетаются в разные стороны. Используйте этот момент, а заодно и дайте возможность подвигаться! Пусть игроки добираются до разлетевшихся кубиков разными способами (пятятся задом, допрыгивают на одной ножке, ползут) - от одного кубика к другому и сочиняют историю!**

***Февраль***

**19. «Короткая история».**

**Цель: учить сочинять короткие сказочные истории при помощи метода «Сторителлинга».**

**Описание игры: постарайтесь сочинить максимально короткое грамматически правильное предложение, связав все выпавшие картинки, даже если оно будет нелогичным и смешным.**

**20. «Расскажи наоборот».**

**Цель: развивать навыки связной речи, выдумки, фантазии.**

**Описание игры: «И жили они долго и счастливо» - сочините историю наоборот!**

**21. «Что, где, когда».**

**Цель: формировать умение составлять рассказ, опираясь на наводящие вопросы.**

**Описание игры: для игры потребуется дополнительный кубик, на котором нужно написать наводящие вопросы: кто? что? когда? где? почему? как? Сначала игрок бросает кубик с вопросом, а потом бросает сюжетный кубик и сочиняет историю.**

**22. «Цветные улицы города».**

**Цель: развитие воображения, связной монологической речи, мышления, моторики, закрепление в словаре детей названия цветов: красный, жёлтый, зелёный, синий.**

**Описание игры: - В нашем городе кубиков есть разные улицы. Сегодня мы построим зелёную улицу. Ребёнок отбирает только зелёные кубики. Ставит их в ряд, любыми картинками вверх. На гранях мы видим 6 картинок. С этими картинками нужно придумать короткий рассказ, чтобы все эти 6 слов были в одном рассказе.**

**Аналогичная работа проводится и с кубиками других цветов. Задание можно усложнить: например, на красных кубиках найти предметы, которые могут быть красного цвета, на жёлтых – жёлтого, на синих – синего и на зелёных – зелёного.**

**23. «Распространи предложение».**

**Цель: развивать у детей умение строить предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.**

**Описание игры: дети кидают 2 кубика и составляют по выпавшим картинкам простое предложение. Затем ребенку предлагается распространить предложение, добавить признаки, предметы, действия.**