

**Роль художественных
средств в речетворческой
активности старших
дошкольников.**



«Речевое развитие включает владение речью
как средством общения и культуры,..
развитие речевого творчества»

Федеральный Государственный Стандарт
Дошкольного Образования
(М.-Центр педагогического образования, 2014, стр.11)



Речь – это неотъемлемый компонент общения, в процессе которого она формируется.

Проблемы: речетворчество и диалог со сверстником - важнейшие составляющие коммуникативной деятельности и сферы саморазвития личности ребенка.

Основная цель – создание условий для возникновения и совершенствования детского речетворчества и диалога со сверстниками.



Игра - самый эмоционально привлекательный вид деятельности.

- Словесные игры.**
- Игры на основе вербальных форм коммуникации:**
 - подвижные со словесными приговорами;
 - театрализованные (пантомимы, драматизации, инсценировки);
 - сюжетно-ролевые и режиссерские.
- Творческие речевые задания, словесные игры-фантазии.**
- Игры на основе фольклорного и литературного материала,**



Сочинение сказок

«Подготовительные» игры- основной этап к непосредственному сочинению сказок.

Игра «Назови сказку по картинкам – подсказкам»

Цель: закреплять знания сказок, уметь узнавать сказку по эпизодическим картинкам. Развивать речь, воображение, мышление.

Игра «Расскажи мне сказку»

Цель: учить пересказывать сказку; развивать монологическую и диалогическую речь, умение составлять предложение; развивать фантазию, память, внимание.

Игра «Угадай сказку»

Цель: закреплять знания сказок, закреплять умение внимательно слушать и угадывать сказку.

Игра «Сочини сказку»

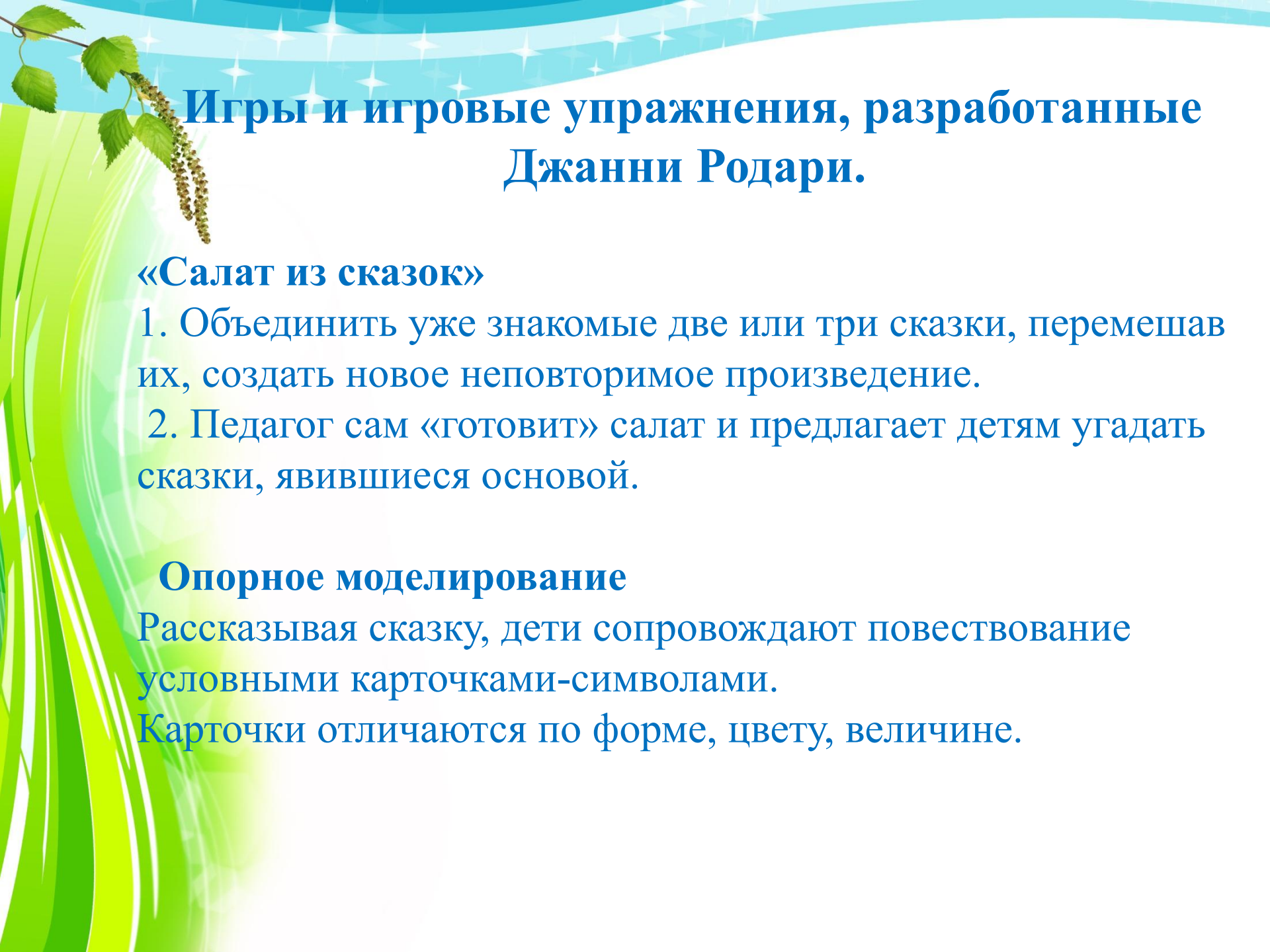
Цель: развивать у детей мышление, логику, лексический и грамматический строй речи, связную речь.



Система В.Я. Проппа – семь основных составляющих сказки:

**«Мне следовало стать биологом. Я люблю все
классифицировать и систематизировать»**

1. Отлучка кого-либо из членов семьи.
2. Запрет, обращенный к герою.
3. Нарушение запрета.
4. Герой покидает дом.
5. Получение волшебного средства.
6. Герой и антогонист вступают в борьбу.
7. Беда ликвидируется; враг наказывается.
(Герой вступает в брак)



Игры и игровые упражнения, разработанные Джанни Родари.

«Салат из сказок»

1. Объединить уже знакомые две или три сказки, перемешав их, создать новое неповторимое произведение.
2. Педагог сам «готовит» салат и предлагает детям угадать сказки, явившиеся основой.

Опорное моделирование

Рассказывая сказку, дети сопровождают повествование условными карточками-символами.

Карточки отличаются по форме, цвету, величине.



Придумывание рассказов, историй:

*«**Веселые картинки**» - рассказ по набору картинок, иллюстраций.

*«**Рассказы-каламбуры**» - по изображениям букв, цифр, таблицам «Ассорти-коллаж».

*«**Цветные рассказы**» - наглядным материалом является полоска бумаги и цветные квадраты, расположенных в два-три ряда, на основе которых и придумывается рассказ.



Сочинение нелепиц, небылиц, перевертышей.

Объекту приписываются прямо противоположные качества.

Этапы работы придумывания нелепиц, небылиц, перевертышей

1. Дидактические игры: «Ошибки», «Так бывает или нет», «Странные рассказы», «Вопросы и ответы», «Любопытный», «Сказки дедушки Корнея».

2. Использование «таблицы-помогалочки».

какой	кто - что	действие	место
веселый	чемодан	прыгнул	в речку

3. Самостоятельное придумывание детьми нелепиц, небылиц, перевертышей.



Игры на развитие навыков общения со сверстниками.

Игра «Ласковое имя»

Цель: развитие умения вступать в контакт, оказывать внимание сверстникам.

Игра «Разговор по телефону»

Цель: развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.

Игра «О чем спросить при встрече»

Цель: учить детей вступать в контакт.

Игра «Вопрос — ответ»

Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнера.

Игра «Интервью»

Цель: развивает у детей умение формулировать и задавать вопросы, правильно отвечать на них, быть внимательными к деталям.





«Магазин»

Цель игры: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки, узнавать предмет по описанию.





«Радио»

Цель игры: воспитывать умение
быть наблюдательным,
активизировать речь детей.





«Да-нет»

Цель: Учить детей мыслить, логично ставить вопросы, делать правильные умозаключения.



The background features a decorative design with green leaves and a bunch of grapes in the top-left corner. A blue wavy banner with white star-like sparkles runs across the top. The main text is centered in a bold blue font.

**Спасибо за
внимание.**