**Увиразнення мовлення вихователів — шлях**

**до збагачення мовлення дітей**

Без сумніву, увиразнення мовлення вихователів є надзвичайно важливим аспектом мовленнєвої роботи з дітьми. Адже дошкільники, наслідуючи оточення, переймають не лише всі тонкощі правильної вимови, інтонації, граматичної будови речень, але й ті недоліки, які є в мовленні дорослих. А отже, від культури мовлення вихователя залежить культура мовлення дітей  
Трапляється, що у зверненнях до дітей педагоги вживають суржик, жаргонізми, просторічні вислови, елементи молодіжного сленгу. Відтак, діти змушені сприймати запропоновану їм культуру мовлення і стрімко вбирають у себе позитивні і негативні способи спілкування, мовленнєвої поведінки, моральні установки людей свого найближчого оточення.  
Тому так важливо формувати культуру мовлення насамперед самих педагогів, зокрема у процесі інтеракції, пошуку кожною людиною власних смислів у будь-якому знанні.. Отже, збагативши мовлення вихователя, маємо шанс створити висококультурне мовленнєве середовище для дітей.  
Використання рефлексії у роботі з педагогами  
Маючи намір допомогти вам увиразнити своє мовлення фразеологізмами, прислів'ями, приказками, я пропоную вам рефлексивну вправу: треба б замислитися над змістом наведеного вислову і прислухатися до вічуттів, які він викликає, а також описати свої переживання. Ця робота допоможе вам не лише розкрити багатство особистого світу , творче сприйняття навколишнього світу, пробудити уяву, фантазію, але й спонукає використати свій життєвий досвід, активізувати чуттєве сприйняття і, найголовніше, підкаже, як розв'язати те чи те життєве питання.  
Культура мовлення є обов'язковим елементом загальної культури людини. Не випадково вважається, що мовлення людини — її візитна картка, оскільки від того, наскільки грамотно людина висловлює свої думки, залежить її успіх не лише у повсякденному спілкуванні, але й у професійній діяльності. Особливо актуальне це твердження щодо мовлення педагога, який працює з дітьми дошкільного віку

**Вимоги до якості мовлення педагога дошкільного закладу**  
Серед вимог до мовлення педагога дошкільного закладу виділяють:  
правильність — відповідність мовлення мовним нормам. Педагогу необхідно знати і виконувати у спілкуванні з дітьми основні норми рідної мови: орфоепічні норми (правила літературної вимови), а також норми утворення і зміни слів; точність — відповідність змісту мовлення та інформації, яка лежить у його основі. Педагогу слід звернути особливу увагу на семантичний (смисловий) аспект мовлення, що сприяє формуванню у дітей навичок точності слововживання;   
логічність — вираження у смислових зв'язках компонентів мовлення і відносин між частинами та компонентами думки. Педагогу слід враховувати, що саме у дошкільному віці закладаються уявлення про структурні компоненти зв'язного вислову, формуються навички використання різних способів внутрішньо-текстових зв'язків;   
чистота — відсутність у мовленні елементів, невластивих літературній мові. Усунення із активного мовлення нелітературної лексики — одне із завдань мовленнєвого розвитку дітей дошкільного віку. Тому, зважаючи на те, що у цьому віці провідним механізмом мовленнєвого розвитку є наслідування, педагогу необхідно піклуватися про чистоту власного мовлення: неприпустимо використовувати слова-паразити, діалектні, жаргонні слова;  
виразність — особливість мовлення, що допомагає захоплювати увагу і створювати атмосферу емоційного співпереживання. Виразність мовлення педагога є потужним за¬собом впливу на дитину. Володіння педагогом різними засобами виразності мовлення (інтонація, темп мовлення, сила, висота голосу тощо) сприяє не лише формуванню довільності виразності мовлення дитини, але й повнішому усвідомленню дитиною змісту мовлення дорослого, формуванню вміння виражати своє ставлення до предмета розмови;   
 багатство — уміння використовувати всі мовні одиниці з метою оптимального вираження інформації. Педагогу слід враховувати, що в дошкільному віці формуються основи лексичного запасу дитини, тому багатий лексикон самого педагога сприяє не лише розширенню словарного запасу дитини, але й допомагає сформувати у неї павички точності слововживання, виразності й образності мовлення;  доцільність — вживання у мовленні одиниць, відповідних ситуації та умовам спілкування.  
невербальні засоби спілкування - його уміння не лише говорити з дитиною, але й чути її.  
Безумовно, знання педагогом дошкільного закладу зазначених вимог, їх дотримання і постійне вдосконалення свого мовлення — це запорука успішності роботи з мовленнєвого розвитку дітей у дошкільному закладі.  
Розвиваючи мовлення дошкільників, дуже важливо належно організувати мовленнєво-ігрову діяльність, що грунтується на системі мовленнєвих технологій, спрямованих на перехід дитини від репродуктивних до креативних мовленнєво-ігрових дій  
Інтерактивні технології розвитку мовлення дітей дошкільного віку  
Розвиток мовлення — це не лише збагачення словника, формуван-ня звукової, граматичної культури та удосконалення зв'язного мовлення. Насамперед, це — розвиток вміння спілкуватися. Тому ми вчимо дітей робити повідомлення, пояснювати, переконувати, допо-внювати, домовлятися, хвалити, надихати, дискутувати, вітати, слухати інших, користуватися вербальними та невербальними (міміка, жести, рухи) засобами виразності.  
Базовий компонент дошкільної освіти в Україні поставив перед педагогами основне завдання — виховати особистість, яка успішно діє в різних життєвих ситуаціях. А здатність швидко адаптуватися до нових соціальних умов безпосередньо залежить від комунікативних умінь та навичок, достатній рівень яких дає дитині змогу самореалізуватися й адекватно діяти у соціальному оточенні.  
Щоб навчити дитину оперувати своїми мовними знаннями, виховати ініціативну особистість з високим рівнем мовленнєвої творчості, потрібно використовувати у своїй роботі різні методи та прийоми мовленнєвого розвитку, зокрема: лексичні та мовленнєві вправи;  мовленнєві логічні задачі; інтерактивні методи — «дерево рішень», «мікрофон», метод багатоканальної діяльності тощо.  
**Лексичні та мовленнєві вправи**  
Одним із дієвих методів розвитку мовлення дошкільників є використання лексичних та мовленнєвих вправ. Це завдання практичного характеру для вправляння дітей в активному вживанні слів-означень, антонімів, створенні синонімічного ряду . Метою такого вправляння є розвиток словника:  
збагачення його образними словами — золоте листячко; сонне дерево; шовкова травиця;  
 розкриття метафоричних образів — вітер гладив ниви; море заснуло; струмок гомонить; небо цвіте хмарами; небо обтрушує зорі в озерце.  
**Використання інтерактивних методів навчання**  
Розвиток дитини, зокрема й мовленнєвий, відбувається лише у діяльності. Саме тому ми завжди створюємо умови, що стимулюють активність дітей. Так, організовуючи пізнавальну діяльність, слід використовувати різні методи інтерактивного навчання.  
Суть інтерактивного навчання полягає у тому, що навчальний процес відбува¬ється за умови постійної активної, позитивної взаємодії всіх учасників. Використовуючи інтерактивні методи навчання, треба намагатися створити такі умови, щоб дитина мала змогу обговорювати проблеми з іншими, ставити запитання, активно діяти, шукати, досліджувати.  
Метод розв'язання проблем або «дерево рішень» містить декілька етапів. Спочатку треба обрати проблему, яка не має однозначного розв'язання (ситуації з життя, епізоди казок), скажімо: «Що потрібно дереву для щастя?». Потім розглядаємо схему— «дерево рішень», у якій стовбур «дерева» — квадрат — позначає цю проблему, «гілки» — прямі лінії — шляхи її розв'язання, а «листочки» — кружечки — її рішення. Пропонуємо дітям, розбившись на підгрупи і спілкуючись між собою, знайти рішення обраної проблеми. Діти, досягнувши взаємної домовленості шляхом обговорення, знаходять своє рішення і малюють його на аркуші паперу: гніздо, метелика, пташку, дощик тощо. Після цього кожна підгрупа розміщує свій малюнок на «дереві рішень» і презентує його.  
Треба вчити дітей вислуховувати кожного, хто хоче висловитись. Оцінюємо діяльність дітей лише позитивно. При оцінюванні ми не вживаємо слово «правильно», а кажемо: «цікаво», «незвичайно», «добре», «чудово», «оригінально», що стимулює дітей до подальших висловлювань.  
Метод «мікрофон» — це різновид групового обговорення пев¬ної проблеми, що дає можливість кожній дитині висловитися у по¬рядку черги, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою дум¬ку з приводу того, як, скажімо, привітати маму зі святом 8 Березня.  
Часто ми використовуємо метод «мікрофон» у дидактичних іграх «Закінчи слово/речення», «Ланцюжок», «Коло компліментів» тощо. Учимо дітей дотримуватися певних правил:  
• говорити лише тоді, коли отримуєш уявний мікрофон;   
• говорити швидко і стисло;  
• не оцінювати висловлювання товаришів.  
Розглядання картини слід проводити у такій послідовності:  
• виокремлення об'єктів, зображених на картині;  
• уявлення об'єктів через уявне сприймання їх різними аналізаторами.  
Вихователь пропонує дітям:  
Діти, уявіть себе справжніми дослідниками, яким подобається все вивчати, розглядати, слухати. Ваша рука легко може перетворитися на зорову (або слухову) трубу. її треба лише скласти так, щоб утворилася труба. Давайте спробуємо побачити крізь цю трубу та назвати тільки один предмет із зображених на картині.  
Після того, як діти розглянули всі об'єкти, зображені на картині, запропонувати низку творчих завдань, як-от:  
• «прослухати» звуки картини через спеціальні уявні навушники;  
• вести віртуальні діалоги від імені зображених персонажів;  
• уявно «торкнутися» до картини, визначаючи тепло чи холодно, яка поверхня різних об'єктів (гладенька, шорстка тощо);  
• «відчути аромати» картини;   
• «вийти за межі зображеного» тощо. Виконання цих творчих завдань забезпечує високий рівень інтелектуальної, емоційної, мовленнєвої активності, дає змогу вихо¬вателю протягом усього заняття підтримувати у дітей гарний настрій та інтерес до процесу сприймання.  
У результаті використанням елементів ТРВЗ, які є основою розвивального навчання, у дошкільників зникає відчуття скутості, невпевненості, розвивається логічне мислення, пізнавальна активність, мовленнєва та загальна ініціатива.  
Загальновідомо, що ігри допомагають дітям упоратися з величезним потоком інформації, яка необхідна для уміння орієнтуватися у навколишньому світі. Особливу увагу приділяйте іграм, які спрямовані на розвиток зв’язного мовлення, формування вмінь комунікативної діяльності у цілому та за допомогою невербальних засобів зокрема). Такі ігри розвивають кмітливість, учать дітей висловлювати будь-які, навіть найнесподіваніші, припущення, щоб знайти компромісний варіант розв'язання проблеми, як, скажімо, у грі «А що було б, коли б... ?». Вихователь пропонує дітям поміркувати і висловити свої припущення: «А що було б, коли б зникли всі дерева на Землі?», «А що було б, коли б хижі тварини у казках стали вегетаріанцями?» тощо.  
Широко використовуйте у своїй роботі такі ігри, як «Що й навіщо?», «Що можна робити... (виделкою, гребінцем, піском)-?». Наприклад:  
«Уявіть, як ще можна використати олівець (листок, точка, грибок)?» — як указку, диригентську паличку, термометр, жезл.  
Разом з усвідомленням поліфункціональності предмета у дітей розвивається уява, а уява, за висловлюванням Альберта Ейнштейна, важливіша за знання, тому що знання обмежені, уява ж охоплює все на світі, стимулює прогрес, є джерелом еволюції.  
**Лексичні та мовленнєві вправи**  
ЗАВДАННЯ: дібрати близькі за значенням слова (синоніми) до слів  
занедужала — ...(захворіла)   
одказує —... (відповідає)   
тюпати —... (ходити)   
палав — ... (горів)  
канючити —... (просити)  
теревенити—...(розмовляти)  
рипнули —... (скрипнули)  
говорити —... (промовляти)   
плакати —... (ридати)   
приголубити —... (пригорнути)  
вештатися —... (бродити)   
волає — ... (кричить)  
ЗАВДАННЯ: замінити вираз близьким за значенням словом  
Сильна метелиця — ... (хуртовина)  
Велике нещастя — ... (горе)   
Сильнийдощ— ... (злива]   
Повісити носа— ... (розстроїтися)  
Стукнуло в голову – (пригадав)  
Плутатися під ногами – (заважати)  
Корчити дурника – (прикидатися)  
Повісити носа – (розстроїтися)  
ЗАВДАННЯ: завершити порівняння (метафору)  
Небо синє, наче ... (море)   
Повітря тепле, наче ... (парне молоко)   
Сніг пухкий, наче ... (пух)   
Річка блищить, наче ... (дзеркало)   
Дівча гарне, наче ... (калина)   
Ведмедик м'який, наче ... (подушка)  
Плаття оранжеве, наче ... (апельсин)   
Сік холодний, наче ... (лід)  
ЗАВДАННЯ: сказати інакше  
Срібні хмари — ... (сизі хмари)   
Безхмарне дитинство —... (щасливе дитинство)   
Срібне волосся — ... (сиве волосся)  
Волошкові очі — ... (сині очі)  
Щедрий урожай — ... (багатий урожай)   
Золоте серце — ... (добре серце)  
Золоті руки — ... (умілі руки)  
Замилювати очі — ... (хитрувати)   
Пекти раки — ... (червоніти від сорому)   
Упасти з неба —... (несподівано з'явитися)   
Язик свербить — ... (хочеться сказати)  
Ані пари з уст — ... (мовчати)   
Водити за ніс — ... (обманювати)   
Клювати носом — ... (дрімати)  
ЗАВДАННЯ: «відгадати» слова  
пухнастий, пречистий, іскристий, холодний ... (сніг)   
лютий, пекучий, тріскучий ... (мороз)   
морозяний, сонячний, свіжий, короткий ... (день)   
чисте, блакитне, безмежне... (небо)   
прозора, джерельна, чиста... (вода)   
чорна, снігова, важка, велика ... (хмара)   
запашний, білий, смачний ... (хліб)   
червоне, солодке, соковите ... (яблуко)  
милозвучна, мелодійна, багата, рідна ... (мова)  
ЗАВДАННЯ: «розфарбувати» слова:  
весна— ... (зелена, блідо-голуба) :   
ніч— ... (чорна, фіолетова, срібна)  
метелик— ... (райдужний, червоний)  
дощ — ... (срібний, прозорий)  
троянда— ... (червона, оксамитова)  
небо — ... (синє, блакитне, насуплено-сіре)   
світанок — ... (ніжно-рожевий, прозоро-червоний, тремтливий, туманний)   
сонце — ... (золоте, жовтогаряче, сліпучо-червоне, осяйно-блискуче)  
ялинка— ... (зелена, смарагдова) ;   
калина— ... (вогняна, соковито-червона)  
ніч — ... (оксамитово-чорна, зоряно-синя, загадково-фіолетова) підсніжник — ... (молочно-білий, весняно-світлий, тендітно-жовтоокий)   
Вправа «Творці краси»  
ЗАВДАННЯ: перетворити непоширені речення на поширені  
Прилинула (на крилах) весна (весна-чарівниця). Махнула рукавом — і потекли (дзвінкі, жваві, веселі) струмки з-під снігу. Все прокидається від (зимового, глибокого, тривалого, міцного) сну. Паростки тягнуться до (ясного, золотого, теплого, весняного) сонця. (Весняні, веселі, кохані) Квіти підводять (тендітні) голівки. А сонце у (синьому, бездонному, глибокому, безхмарному) небі сміється. І цілує (зелену, молоду, несміливу) травичку та (ніжні, духмяні, чарівні) квіти. А квіти й розцвіли, (засміялися, моргнули сонцю).

«Скидати шапку перед кимсь» — шанувати когось  
ЗАВДАННЯ: пояснити дітям вислів «скидати шапку перед кимось» через зміст складеної розповіді.  
МЕТА: прищеплювати дітям морально-етичні цінності.  
РОЗПОВІДЬ:  
Дуже давно, ще за царя Панька, жили в одному селі по сусідству Іван та Микола. Микола був заможніший від Івана: мав велику хату, чимало худоби, проте був трохи жадібний та дріб'язковий. У Івана хата була маленькою, але затишною, із худоби він мав лише корову, та бігали у дворі десяток курей. Чоловіки товаришували, проте іноді Іван жартував з Миколи через те, що він завжди носив на голові гарну хутряну шапку. Справа у тому, що так, за словами Миколи, він почувався поважнішим. Скільки разів Іван казав йому: «Та скинь ти, нарешті, цю шапку». А Микола відповідав: «Я скину шапку лише тоді, коли втрачу все, що маю».  
Якось трапилася у селі біда: під час грози згоріло кілька хат. Дісталося й Івану — він втратив своє обійстя. Та не довго горював чоловік. Власноручно збудував нову хату, багато працював, щоб заробити на нове господарство. У цей важкий для Івана час Микола не допоміг сусіду, все йому було ніколи.  
Та одного разу й до Миколи постукала у двері така сама біда. Тепер він втратив усе. Проте Іван допоміг сусідові відбудовувати хату. А коли Іван привів у двір товариша маленьке телятко, Микола змахнув з очей сльозу і сказав: «Іване, я скидаю перед тобою шапку, я зрозумів, що можна бути у пошані і без дорогої шапки, важливо бути доброю та порядною людиною, такою, як ти, друже».  
Чи була ця історія насправді, чи ні — судіть самі, а ось вислів «скидати шапку перед кимсь» на знак пошани й досі є в нашій мові.  
«Душа компанії» — улюбленець компанії  
ЗАВДАННЯ: пояснити дітям вислів «душа компанії» через зміст складеної розповіді.  
МЕТА: формувати у дітей навички етичної поведінки в суспільстві.  
РОЗПОВІДЬ:  
Одного разу до дитячого садка прийшов новенький хлопчик. Він був зовсім звичайний: чорнявий, з карими очима, невеличкого зросту. Вихователь¬ка представила його групі:  
— Знайомтеся, діти, це — Андрій.  
Діти привіталися з хлопчиком, а той підходив до дітей і знайомився з кожним.  
Після сніданку діти зібралися на килимку погратися, а Андрій дістав зі своєї шафи гарну велику книгу про тварин, підійшов до Сергійка і запропонував:  
— Хочеш подивимося її разом?  
Хлопчик погодився, і вони сіли розглядати картинки. Андрій так весело й цікаво розповідав про те, що було у книзі, що згодом усі діти, які до того займалися своїми справами, сіли поруч та з цікавістю слухали новенького, а він усе розповідав та розповідав.  
У цей час за дітьми спостерігали вихователь групи і помічник вихователя.  
— Дивіться, — сказала вихователь, — за такий короткий час Андрій зміг стати душею компанії.  
Почула ці слова дівчинка Таня та й запитує у вихователя:  
— А як це «душа компанії» ?  
— Так кажуть про людину, з якою приємно спілкуватися, хто може бути цікавим співрозмовником, може розповісти багато цікавих історій,влучно пожартувати і об'єднати навколо себе.

**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ И ФАНТАЗИИ**

1.От лица того или иного городского транспорта рассказать веселую небылицу.

2. Представить, что однажды из одной волшебной книги вылетела фея книг(посуды, мебели, леса и т.д.), которая помогала людям подружиться с книгами. Как фея поступит, если:

- люди перестанут читать книги (люди перестанут мыть посуду и т. п.);

- закроют все библиотеки;

- книги будут рвать и исписывать.

3.Лошадь, книга, дерево. Найти общий признак, а лишнее слово исключить. Объяснить.

4. Булка, холодильник, мышь. Найти общий признак, а лишнее слово исключить. Объяснить.

5.Сочините сказку

Почему медведи сосут лапу.

6.Сочините сказку

Почему кактус колючий

7. Дайте логическое обоснование ситуации:

Человек вышел из дома, сел на землю, вынул из кармана ключи, приложил их ко лбу.

8.По двум карточкам из лото придумать предложение.

10.Найдите выход из ситуации:

Вы пошли в лес и заблудились, уже темнеет, и вы не можете найти дорогу домой.

**Коллаж из сказок.**

*Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок*. “ Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . .” Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

*Знакомые герои в новых обстоятельствах.* Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.

**Сказка от стишка** (Э. Стефановича)

- Не знахарка, не ведьма, не ворожка,

Но обо всем, что в Миске, знает Ложка.

(*Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой* . . .)

**Спасательные ситуации в сказках**

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

“Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть . . .” Предложите свои варианты спасения котенка.

Моделирование сказок

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

Работа педагога – тризовца предполагает беседы с детьми на исторические темы: “Путешествие в прошлое одежды”, “Посуда рассказывает о своем рождении”, “История карандаша” и т.п. рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять причину постоянных совершенствований, изобретений. Дети начинают понимать, что изобретать – это значит решать противоречие.

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, динамизацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д.

Например, воспитатель обращается к детям: “давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?” Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: “А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?”

“Загадалки-узнавалки”

|  |  |
| --- | --- |
| Кто стучит, как в барабан  На сосне сидит . . .(дятел) | Ай, какой я молодец, Красный, круглый.(помидор) |

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

**Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов**

**Игра**“**Помоги Золушке”**

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

**Ответы детей:**надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем – нибудь тяжелым прижимать.

На **втором этапе**детям предлагаются игры с противоречиями, которые они решают с помощью алгоритма.

**Пример:**“Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?”

**Ответы детей:**(На черного зайца легче охотиться лисе . . .Особенно его хорошо видно на снегу . . .

Теперь ему только под землей надо жить . . .Или там, где вообще нет снега, а только черная земля . . . А гулять ему теперь надо только ночью . . .Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его . . .)

**Игра** **«Теремок»**

Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника.  Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой верх и по очереди вытаскивать картинки. Один из игроков назначается  хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку  и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?  
- Я, Гитара. А ты кто?  
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?  
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и  гитары и  удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке,  и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.  
Можно играть немного по - другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

### Игра "Красная шапочка”

**Цель:** развитие творческого воображения.  
**Реквизит:** бумага и фломастеры.  
Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

**Как играть:** Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).  
Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.  
Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?  
- Чтобы видеть, сколько я съела.  
И так играем до тех пор, пока не будут обоснованы все странности бабушки.  
После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).

**«Мозговой штурм»**

**Воспитатель достает книжку –**сказку, открывает ее, а она – пустая.

Воспит: Что случилось? А где же сказки? Исчезли. Где они сейчас? Что чувствуют сказки? Как их вернуть?

**Игры на сравнение систем**

**«Давай поменяемся»**

***Правила игры:*** Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

***Ход игры:***

*Р1:*Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*Р2:*Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

*Р3:*Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться  клубком.

**«Найди друзей»**

***Правила игры:***Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

***Примечание:***В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

***Ход игры:***

*Ведущий:*Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

*Дети:*Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

*Ведущий:* Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

*Дети:* Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит противоречие, “тайну двойного”. Воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать.

Разрешение противоречий – это важный этап мыслительной деятельности ребенка. Для этого существует целая система методов и приемов, используемая педагогом в игровых и сказочных задачах.

**Метод фокальных объектов (МФО) –**перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.

Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки “забавные животные”, “пиктограммы”, назвать их и рассказать о них.

Например “Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .

**Метод “Системный анализ”**помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система “Лягушонок”, Подсистема (часть системы) – лапки, глаза, кровеносная система, Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Воспитатель задает вопросы: “Что было бы, если бы все лягушки исчезли?”, “Для чего они нужны?”, “Какую пользу они приносят?” (Дети предлагают варианты своих ответов, суждений). В результате приходят к выводу, что все в мире устроено системно и если нарушить одно звено этой цепочки, то непременно нарушится другое звено (другая система).

***Приемы фантазирования:***

**Сделать наоборот.**Этот прием изменяет свойства и назначение объекта на противоположные, превращает их в антиобъекты.

***Пример:***антисвет делает предметы невидимыми, в то время, когда свет делает предметы видимыми.

**Увеличить – уменьшить.**Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.

**Динамика – статика.**Применяется для изменения свойств объекта. Предварительно необходимо определить, какие свойства объекта являются постоянными (статичными), а какие переменными (динамичными). Чтобы получить фантастический объект, нужно по приему “динамика” превратить постоянные свойства в переменные, а по приему “статика” – переменные свойства в постоянные.***Пример:***Компьютер, измененный по приему “динамика”, мог бы изменять форму ( превращать во что -нибудь). А человек, измененный по приему “статика”, имел бы всю жизнь, начиная с годика, одинаковый рост (рост взрослого человека).Особый этап работы педагога – тризовца – это **работа со сказками, решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методик.**

**Коллаж из сказок .**

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. “ Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . .” Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

**Знакомые герои в новых обстоятельствах.**Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.

**Сказка от стишка (Э. Стефановича)**

- Не знахарка, не ведьма, не ворожка,

Но обо всем, что в Миске, знает Ложка.

(Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой . . .)

**Спасательные ситуации в сказках**

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из , порой, трудных обстоятельств.

***“Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть . . .”***Предложите свои варианты спасения котенка.

**Сказки, по-новому.** Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты.

Старая сказка – ***“Крошечка -Хаврошечка”*** Сказка по – новому – ***“Хаврошечка злая и ленивая”.***

**Сказки от “живых” капель и клякс.**

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: “на что похожа твоя или моя клякса?” “Кого или что напоминает?” далее можно прейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы “живых” капель, клякс помогают сочинить сказку.

**Моделирование сказок**

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

Работа педагога – тризовца предполагает беседы с детьми на исторические темы: “Путешествие в прошлое одежды”, “Посуда рассказывает о своем рождении”, “История карандаша” и т.п. рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять причину постоянных совершенствований, изобретений. Дети начинают понимать что изобретать – это значит решать противоречие.

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, динамизацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д.

Например, воспитатель обращается к детям: “давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?” Можно использовать прием **эмпатии**. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: “А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?”

В развитии мыслительной деятельности дошкольников особую роль играют занимательные задачи и развивающие игры, способствующие развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Подготовительный этап можно начать с игровых упражнений типа “Дорисуй”, “Дострой”, “Составь картинку из геометрических фигур”, “На что это похоже?”, “Найди сходства”, “Найди различия”.

Для дальнейшего развития творчества, воображения, самостоятельности, внимания, сообразительности предлагаются задания со счетными палочками. Сначала простые (“построй домик из 6, 12 палочек), затем посложнее (какую палочку надо преложить так, чтобы домик смотрел в другую сторону?). На основном этапе целесообразно использовать игры – головоломки ( арифметические, геометрические, буквенные, со шнурками), шахматы; сочинять загадки и составлять и отгадывать кроссворды. Загадка – это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии.

***“Загадалки-узнавалки”***

|  |  |
| --- | --- |
| Кто стучит, как в барабан  На сосне сидит . . .(дятел) | Ай, какой я молодец, Красный, круглый.(помидор) |

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

1.От лица того или иного городского транспорта рассказать веселую небылицу.

2. Представить, что однажды из одной волшебной книги вылетела фея книг(посуды, мебели, леса и т.д.), которая помогала людям подружиться с книгами. Как фея поступит, если:

- люди перестанут читать книги (люди перестанут мыть посуду и т. п.);

- закроют все библиотеки;

- книги будут рвать и исписывать.

3.Лошадь, книга, дерево. Найти общий признак, а лишнее слово исключить. Объяснить.

4. Булка, холодильник, мышь. Найти общий признак, а лишнее слово исключить. Объяснить.

5.Сочините сказку

Почему медведи сосут лапу.

6.Сочините сказку

Почему кактус колючий

7. Дайте логическое обоснование ситуации:

Человек вышел из дома, сел на землю, вынул из кармана ключи, приложил их ко лбу.

8.По двум карточкам из лото придумать предложение.

10.Найдите выход из ситуации:

Вы пошли в лес и заблудились, уже темнеет, и вы не можете найти дорогу домой.

«**Волшебный стул»**

Дети стоят в круге. Один сидит в середине на стульчике. Все по очереди подходят к нему и говорят комплименты или как-то по другому проявляют доброжелательность и внимание(обнять, погладить пр.)

**«Волшебные очки»**

Дети стоят или сидят в круге. Восп. говорит: «У меня есть волшебные очки. Тот, кто их одевает, начинает видеть в других людях только хорошие черты. Первой я попробую. Ой,, какие вы красивые, веселые умные! (Подходит к каждому ребенку и называет какую-нибудь положительную его черту). Теперь каждый из вас может тоже надеть эти очки и внимательно рассмотреть своего соседа. Я уверена, что очки помогут вам увидеть, то на что вы раньше не обращали внимания».

**«Конкурс хвастунов»**

В конкурсе выиграет тот, кто, лучше похвалит соседа, найдет у него больше достоинств: «Я думаю, вы согласитесь со мной, что так приятно иметь замечательного соседа. Посмотрите на того, кто стоит справа от вас, подумайте, какой он, какими хорошими качествами, чертами характера отличается он от других детей, что он умеет делать, чем он вам нравится».

«**Объявление по радио»**

Дети стоят в круге. Восп.(диктор) стоит к ним спиной и объявляет, что потерялся ребенок (детально описать конкретного ребенка). Дети должны догадаться, кто это и назвать его имя. «Диктор» просит его подойти к нему.

**«Найди себе пару»**

Воспит. предлагает детям найти себе пару. « На первый взгляд, люди все разные, но при желании, присмотревшись, можно найти у них что-то общее, похожее. Попробуйте найти себе пару по признаку цвета волос». После того как дети стали парами, предложить им выбрать общее дело – игру, рисование, книжку и пр.

**«Ловим падающие листья»**

Для развития наблюдательности и альтруизма мы используем также игру “ловим падающие листья”. Для этого из бумаги нарезаем “листья” и рассыпаем их сверху. Дети должны поймать их на лету. Во время этой игры дети вначале проявляют большой эгоизм: редко кто-то захочет отдать пойманные им “листья” тому, кто поймал мало.

**«Дрозд»**(для младшей группы, ясель).

Одной из самых любимых игр была игра для детских садов “дрозд”. Простой текст сопровождается касаниями, а заканчивается объятием: “Я — дрозд, ты — дрозд, у меня — нос, у тебя — нос (каждый указывает сначала на свой нос, затем на нос партнёра), у меня — гладкие, у тебя — гладкие (указываются щёки), у меня — сладкие, у тебя — сладкие (указываются губы), я — твой друг и ты — мой друг. Мы любим друг друга!” При словах “мы любим друг друга” все обнимаются. Затем пары меняются.

Можно назвать ещё такие игры: игра в самолёт (старт, взлёт, летим быстро высоко в облаках, посадка), аналогичная игра в поезд (поезд отправляется, набирает скорость, тоннель, станция и т.д.).

Или — варианты медитаций при беге: набежал и подгоняет нас ветерок, ветер, вихрь; начался ливень; бег коней — свободных или в упряжке, с препятствиями; карусель — образуем круг, держась за толстый канат, вращаем “карусель” медленно или быстрее, останавливаем, меняем направление. Бег и подвижные игры дети очень любят. Для детей они являются потребностью и средством расслабления.

Также любимые упражнения детей — подражание позам и движениям животных [[49](http://www.new-ecopsychology.org/ru/books/children/bibl.htm#r49),[51](http://www.new-ecopsychology.org/ru/books/children/bibl.htm#r51)], таких, как кошка, собака, тигр, лев (вытягивание лап, прогибание позвоночника, или, например, “кошка пьёт молочко”, “кошка смотрит на свой хвостик”, “кошка следит за мушкой” и т.д.).

Или: движения на корточках (имитация походки утки, гуся).

Или: прыганье воробья, гордая походка петуха, медленная, с достоинством — аиста и т.д.

Или: резвящиеся телята, жеребята, скачущие на четвереньках. Или: скачущие лягушки, зайчики.

Или: летящая бабочка (руки изображают крылья).

Или: червячок, змейки, крокодильчик — ползаем животом по полу, поднимаем и поворачиваем голову.

Подвижные игры можно сочетать с дыхательными упражнениями. Например: “мы — ветерок, ветер, вихрь” — и громко дуем, как ветер. Или: накачиваем мяч. Или: после бега, в релаксации — громко вдыхаем животиками, как детёныши стараются перевести дух в норке у своей мамы. Или: громкая имитация голосов животных: мяуканье, лай, рёв тигра, мычание, блеяние, мурлыканье, карканье, воркование, шипение, жужжание, кваканье, кряканье и т. п. Или: “я — флейта” — нажимаем на “клавиши”-части тела и издаём разные тона: животик — ааа, сердечко — йааа, горлышко — меее, лобик — иии... и т.д.

Сначала дети боятся произносить звуки громко, но потом осваиваются и играют с большим удовольствием; особенно им нравится “сердечная клавиша”.

Релаксация — расслабление тела и ума. Мы применяем релаксацию для отдыха от динамических упражнений, а также ради тренировки самой способности к релаксации.

Для маленьких детей благоприятна тренировка релаксации в парах. При этом один изображает, например, тряпичную куклу, а другой слегка поднимает и опускает его руки и ноги, двигает головой. Другой вариант — “игра в тележку”: один лежит на спине на чистом полу, а другой возит его за ноги по залу. Можно делать также “релаксацию тигра”,“отдых крокодила” и т.д.

**"Необычные приветствия"**

Спросите ребят, как люди обычно приветствуют друг друга. Какие движения они при этом делают? Спектр достаточно широк: от кивков до поцелуев. Остановимся на среднем варианте - рукопожатии. Почему люди жмут друг другу именно руку? Просто это традиция. А значит, все могло бы быть совсем иначе. Например, эскимосы трутся носами вместо поцелуев. Так что и мы сейчас будем приветствовать друг друга новыми, необычными способами.

Итак, как только вы включите любую танцевальную музыку, дети должны начать ходить по комнате (можно также прыгать и танцевать). Когда музыка затихнет, то вы произнесете слова: "Раз, два, три, друга найди!" В это время каждый ребенок срочно должен найти себе пару и встать с ней рядом. Тогда вы скомандуете - "Поздоровайтесь ..." - и затем назовете любую часть тела. Так в процессе игры дети узнают, что можно поздороваться ушками, мизинцами, пятками, коленками, локтями и т. п.

Не забудьте поставить важное условие: каждый раз во время музыкальной паузы ребенок должен встать рядом с тем игроком, с кем он еще никак не здоровался. Таким образом, игру можно завершать, когда каждый ребенок поздоровался со всеми присутствующими.

