

Муниципальное дошкольное образовательное автономное учреждение
«Детский сад № 59 комбинированного вида «Ручеёк» г. Орска.

**ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Старший воспитатель
МДОАУ № 59
Филимонова С.М.

г. Орск, 2025 г.

Речь – величайшее богатство, данное человеку. Говорить – это значит владеть определённым запасом слов, активно пользоваться ими, уметь строить высказывание, формулировать свою мысль, понимать речь окружающих. Всему этому ребёнок учится с помощью взрослого в дошкольные годы.

Речь считается связной, если для нее характерны:

- содержательность (*хорошее знание предмета, о котором говорится*);
- точность (*правдивое изображение окружающей действительности, подбор слов и словосочетаний, наиболее подходящих к данному содержанию*);
- логичность (*последовательное изложение мыслей*);
- ясность (*понятность для окружающих*);
- правильность, чистота, богатство (*разнообразие*).

Особую роль в речевом развитии ребёнка играет творчество. Понятие «творчество» определяется как деятельность, в результате которой ребенок создает новое, оригинальное, проявляя воображение, реализуя свой замысел. Несомненно, наличие творческой составляющей в становлении речи малыша обогащает и социализирует его с самого раннего детства.

Речевое творчество один из самых сложных видов речевой деятельности детей. Как можно творчески организовать речевую деятельность детей, чтобы она была интересной, радостной и желанной? Эффективным средством развития связной речи детей является использование в образовательном процессе **творческих заданий**. Несомненно, одним из видов творческого задания, способствующих речевому развитию детей - является наглядное моделирование. К методам наглядного моделирования относится **мнемотехника**.

Мнемотехника – это совокупность правил и приёмов, облегчающих процесс запоминания и воспроизведения. Модель позволяет детям легко запомнить информацию и применять её в практической деятельности. Мнемотаблицы особенно эффективны при пересказе, составлении рассказов, заучивании стихотворений.

Ещё один вариант, где дети могут проявить свой творческий потенциал – это работа с сюжетными картинками. Главная цель, которую преследуют сюжетные картинки – стремление к развитию речи и мышления детей. Рассматривая картинки **с фабульным развитием сюжета** (последовательно развивающиеся картинки) дети с удовольствием выстраивают их в определенной последовательности и комментируют свои действия,

употребляя довольно много сложных предложений. Логичность, полнота и образность рассказов детей определяются как содержанием картинок, так и характером вопросов и заданий, предусмотренных воспитателем.

Такого рода задания побуждают детей к составлению творческих рассказов, активизируют воображение. Для занятий можно использовать следующие иллюстрации Радлов Н. «Рассказы в картинках» (любое издание).

Эффективно используются задания на придумывание, сочинение собственных сказок, рассказов, загадок: например: приём работы с закрытой картинкой (например: «Как вы думаете, что делает девочка?») Выслушав ответы детей, открываем спрятанный объект, обсуждаем как это могло произойти, и предлагаем детям придумать историю...).

Ещё один вариант задания, где дети могут проявить своё творчество и фантазию – составляя *рассказ по картинке с готовым сюжетом*.

(например «Удачная находка»), или предложить детям самостоятельно придумать рассказ о событиях, нарисованных на картине. Обычно дети с удовольствием откликаются на подобные задания, поскольку детская фантазия еще не закоренела, ее полет свободен и беспрепятственен.

К *сюжетным картинкам* можно отнести игры из серии «Что перепутал художник?». Такие игры направлены на развитие зрительного восприятия, логического мышления, развивает умение оперировать разнообразными и интересными доводами для лучшего обоснования своей точки зрения.

Словесные игры, направленных на развитие речевой креативности, также можно отнести как одному из видов творческих заданий, *например*:

1. Задание «Подумай, что может произойти, если.....»

- «...дождь будет идти не переставая»
- «...люди научатся летать, как птицы»
- «...собаки начнут разговаривать человеческим голосом»
- «...оживут все сказочные герои»
- «...из водопроводного крана польётся апельсиновый сок»

2. Задание «Придумывание рассказов, сказок, историй, содержащих заданный набор слов». Например: светофор, мальчик, санки.

3. Задание «На что похожи кляксы?»

«Придумать персонажей по очертаниям и составить короткий рассказ».

4. Задание «Определи причину события»:

«Утром Дима проснулся раньше обычного». «Собака грозно зарычала».

5. **Задание «Подбери слова»** (прилагательные и существительные), соответствующие ощущениям тепла и холода (весны и зимы, утра и вечера и др.).

Примеры ответов.

Тепло — лето, солнце, яркий, ласковый, живой.

Холод — айсберг, утро, расставание, полярный.

Немного изменим задание, и оно усложнится: «Назови характерные черты животных, предметов, явлений».

Тигр — полосатый, большой, хищный, отважный.

Дом — ...

Солнце — ...

Грамотное использование адаптированных **методов и приемов ТРИЗ** позволяет активизировать творческие процессы ребенка. Общей целью использования данной методики является развитие произвольного воображения, где ребенок представляет большое количество вариантов в рамках заданной темы и ответы детей носят оригинальный характер. **Игра «Хорошо — плохо»** построена по системе ТРИЗ, предполагающей замечать в одном и том же предмете (явлении) хорошие и плохие стороны (например, шкаф, настольная лампа, карандаш).

Игра «Похожи - непохожи» учит детей терпимо относиться к мнению или суждению собеседников, аргументировано доказывать свою точку зрения. Игруют две команды (или два ребенка). Одна команда высказывает мнение о том, что изображенные объекты непохожи, и называет отличающие их признаки. Другая команда доказывает, что объекты похожи.

Все дети любят спорить. А уметь доказывать – это не только уметь правильно, логически мыслить, но и правильно выражать свою мысль, облекая ее в точную словесную форму. Речь – доказательство требует особых, отличных от описания и повествования речевых оборотов, грамматических структур, особой композиции. Например: картинка тигра – показываем детям: «Это заяц! Вы со мной согласны?»

Игра «Волшебный поясок». Игра по типу «Да-нет». Игра учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения: видеть проблему, выдвигать гипотезу, давать определения, делать выводы, доказывать и защищать идеи.

В игровой комплект игры «Волшебный пояс» входит пояс с десятью кармашками, пять комплектов тематических картинок («Геометрические фигуры», «Часы», «Грибы», «Животные», «Транспорт»), две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска), фишки. На обратной стороне каждой картинке наклеить небольшой квадратик липучки.

Правила игры. Ведущий задумывает один из предметов, изображенных на карточке. Другой участник (или участники) должен отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только «Да» или «Нет».

Дополнительно правило: пояс можно делить меткой (прищепкой) на две части, сужая поле поиска и облегчая поиск задуманного предмета. Например, дети могут задать такой вопрос: «Картинка находится слева от метки»?

Варианты игр с волшебным пояском.

«Волшебный пояс» можно использовать для систематизации знаний в любой области: ФЭМП, ознакомлении с окружающим миром, экологии и т.д.

Вот, например, как можно играть с волшебным пояском, используя комплект «Геометрические фигуры». Фигуры расставляем в пояске в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояса.

Варианты вопросов

- Эта фигура находится справа от метки? – Нет.
- Это плоскостная фигура? – Да.
- Это маленькая фигура? – Нет.
- Это круг? – Да.

Вариант картинок «Транспорт», не пользуясь прищепкой-меткой:

- Это наземный вид транспорта? – Нет.
- Это воздушный вид транспорта? – Да.
- Винт расположен горизонтально? – Да.
- Это – самолет!

Варианты игр с волшебным пояском «Окрошка».

В пояс вкладываются картинки различной тематики: грибы, животные, транспорт. Тогда вопросы могут звучать так:

- Это гриб? – Нет.

- Это транспорт? – Да.

Затем уточняющие вопросы:

- Это наземный транспорт? – Да.

- Он перевозит грузы (специализация)? – Да.

- Это – грузовая машина!

За каждый правильный ответ – фишка. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

Игра «Чудесные вещи» (автор Белоусова Л.Е.)

По условиям которой, дети самостоятельно придумывают необычную посуду, удивительные автомобили, чудесных животных и пр. Это хорошо развивает не только речевое творчество и креативность маленького человека, но и способствует его психологическому раскрепощению, устраняет боязнь неправильного высказывания, вырабатывает смелость в фантазии. В этой игре используются модели, отражающие способы передвижения, материалы, запахи, звуки. Цель игры: придумать и описать новый объект с необычными свойствами...

Как это работает?.. Берется произвольный объект, можно начинать с рукотворного мира, а затем переносить необычные свойства на все подряд. Затем поочередно выбираются карточки со свойствами – запах, материал, способ передвижения, звук, температура, размер. Свойство, которое зашифровано на карточке переносится на объект. Начинать играть можно с одной-двух картинок-свойств.

Например, платье - может быть какое? Дети все вместе (*группой*) *обсуждают*, какой получится предмет или объект. Как оно может двигаться: подпрыгать, кататься, отскакивать; звуки - может громко рычать; запах - имеет хвойный запах; из чего изготовлено- сделано из паутинок; размер - с небольшого хомячка; температура - холодная как сосулька. Дальше обсуждаем, что в нем хорошего, что плохого, как это плохое можно изменить, превратив в хорошее. *Например*: что хорошего в этом платье...

Вариант:

Воспитатель. Давайте придумаем для мамы маминого домашнего помощника. Какой он будет? Узнать это нам поможет игра «Чудесные вещи».

С помощью игры дети составляют «портрет» робота-помощника. Воспитатель задаёт наводящие вопросы, а дети отвечают. (Из чего он будет сделан? Как он будет двигаться по квартире? Какие звуки он будет издавать при общении? Какой аромат он будет издавать? Чем хорош такой робот? Чем он плох? как можно улучшить его качества?)).

Когда дети освоят игру, можно предложить карточки с пустыми картинками, чтобы дети самостоятельно придумали, каким свойством наделить предмет.

1-й этап. В игре используются только предметные карточки.

2 -й этап. В игре используются предметные карточки и карточки с пустыми полями (на которых ребенок может представить любой предмет).

3 -й этап. В игре используются только карточки с пустыми полями

4 - й этап. Игра проводится в словесном варианте, без использования карточек с предметными картинками.

Таким образом, игры и игровые упражнения дают педагогу возможность проводить занятия с детьми более живо и интересно. Все игры, направлены на решение многих задач. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.