

## Многофункциональное дидактическое пособие «В гостях у сказки»

**Автор:** Шуршилина Елена Павловна, воспитатель СП ГБОУ СОШ № 4 г.о. Чапаевск - ДС №20

### Пояснительная записка

Практика работы с детьми показывает, что дети дошкольного возраста испытывают проблемы при составлении рассказов, пересказе текстов, при составлении текстов сказочного содержания. Исходя из этой проблемы возникла необходимость в использовании наиболее эффективных методов работы, направленных на формирование связной и творческой речи дошкольников. С этой целью было создано многофункциональное дидактическое пособие «В гостях у сказки», которое состоит из копилки дидактических игр, коврового графа, игрушек из фетра.



Пособие рассчитано на детей младшего, среднего, старшего дошкольного возраста. Задания, в зависимости от возраста, усложняются.

**Цель:** формирование связной речи и творческого воображения детей дошкольного возраста посредством использования приемов мнемотехники, технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ, театрализованной деятельности.

### Задачи:

- формирование у детей дошкольного возраста умения пересказывать прочитанные сказки и составлять описательные рассказы о героях сказок с опорой на мнемотаблицу;
- формирование у дошкольников умения составлять тексты сказочного содержания при помощи методов технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ;
- способствовать повышению интереса к театрально-игровой деятельности, создать условия для её проведения.

1. Вариант использования пособия в работе по формированию у детей младшего дошкольного возраста умения пересказывать прочитанные сказки и составлять описательные рассказы о героях сказок с опорой на мнемотаблицу.

### Дидактическая игра «Опиши героя»



**Цель:** формирование умения составлять описательные рассказы с опорой на мнемодорожку.

**Материалы:** мнемодорожки, игрушки из фетра.

**Игровое действие:** дети по предложенному алгоритму составляют описательный рассказ о герое сказки.

Например: Описательный рассказ о лягушке. Лягушка по цвету зелёная. У неё есть голова, лапы, туловище, глаза, рот. Лягушка живёт в болоте. Она может квакать. Лягушка прыгает, плавает.

### Дидактическая игра «Расскажи сказку»



**Материалы:** мнемодорожки для составления описательных рассказов о героях сказок, копилка мнемотаблиц для пересказа сказок, книги со сказками.

**Игровое действие:**

1. Воспитатель читает детям сказку, организует беседу по содержанию прочитанного текста, рассматривают иллюстрации к сказке.

2. Повторное чтение сказки.
3. Коллективный пересказ сказки с опорой на мнемотаблицу.
4. Повторный пересказ сказки одним ребёнком по мнемотаблице.
5. Инсценировка сказки с опорой на мнемотаблицу.

**II. Использование пособия для формирования у детей среднего дошкольного возраста умения составлять тексты сказочного содержания при помощи методов технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ.**

**1. Предварительная работа:**

**Дидактическая игра Лото «Имя признака»**

**Цель:** формировать у детей умения составлять описательные рассказы о сказочных героях или сказочных предметах.

**Игровое действие:** Составление рассказа о сказочных героях или сказочных предметах.

**Материал:** Карточки с изображением значков «Имя признака»; фишки с изображением значков «Имя признака»; копилка сказочных персонажей; словарь сказочных предметов.



**Ход игры:** В игре может участвовать от 2 до 5 игроков. Воспитатель раздаёт карточки с изображением значков «Имя признака» каждому участнику игры. Затем поочередно достаёт фишки с изображением значков «Имя признака» и отдаёт её игроку, у которого есть этот значок на карточке.

Первый этап игры заканчивается, когда все значки карточки закроются фишками.

Второй этап игры – это составление рассказа о сказочных героях или сказочных предметах по признакам своей игровой карты. Сказочного героя дети выбирают в копилке «Сказочные персонажи», а сказочный предмет в словаре «Сказочные предметы» (открывают его на любой странице).

Заключительный этап: самооценка и взаимооценка участников игры.



## 2. Составление текстов сказочного содержания при помощи морфологической таблицы по алгоритму.

### Дидактическая игра «Сказочный экран».



**Материалы:** морфотаблица, карточки «Алгоритм составления сказки», копилка сказочных героев, копилка сказочных зачинов, словарь «Сказочные предметы».

**Игровое действие:** Составление сказок при помощи алгоритма.

**Ход игры:** Дети из копилки сказочных персонажей выбирают героя сказки (Г1). При помощи сказочного словарика определяют свойство его характера (Х). Учитывая характер героя придумывают действие и случай (С), которые могут произойти с персонажем сказки.

Затем дети выбирают второго героя сказки (Г2), который повлияет на место событий и результат сказки (Р).

Заключительный этап: дети придумывают название сказки.

## 3. Составление текстов сказочного содержания по модели часов с использованием репродукций картин.

### Дидактическая игра «Волшебные часы»

**Игровое правило:** описание репродукции пейзажа по алгоритму модели часов, составление сказочной истории о герое сказки.

**Материал:** модель часов с алгоритмом; копилка репродукций картин; копилка сказочных персонажей.

**Ход игры:** На доске вывешиваются



несколько репродукций картин.

Дети выбирают понравившейся пейзаж и героя сказки в копилке сказочных персонажей. На первом этапе игры дети составляют рассказ о пейзаже по алгоритму. Во второй части - сочиняют историю, которая могла бы произойти с героем сказки. Заключительный этап - придумывают название сказке.

Алгоритм составления сказки по модели часов.

1. Место событий.
2. Части пейзажа.
3. Цвета пейзажа.
4. Время суток.
5. Какие звуки ?
6. Какие запахи?
7. Явление природы пейзажа.
8. Сказочный персонаж.
9. Название сказки.

### III. Использование пособия для организации показа пересказанных сказок и сказок собственного сочинения на ковролинографе.

#### **Дидактическая игра «Мы актёры»**

**Цель:** формирование умения организовывать показ сказок при помощи мнемотаблицы, развитие актёрских способностей, воспитание самостоятельности.

**Материалы:** ковролинограф, копилка декораций к сказкам из фетра, копилка сказочных персонажей из фетра, шерсти, шерстяных ниток.

**Игровое правило:** Выбрав мнемотаблицу дети стараются самостоятельно организовать показ сказки для детей своей группы или младших групп: расставляют декорации на ковролинографе, распределяют между собой роли и фигурки героев сказки. Детям старшего дошкольного возраста предлагается изменить концовку сказки. В конце инсценировки в сказку «отправляют» героя из любой другой сказки. Например, в сказку «Репка» «отправляют» лису, которая хочет съесть мышку или в сказку «Теремок» приходит Машенька и просит медведя не ломать теремок. Дети сочиняют истории о том, чем закончится сказка при помощи алгоритма. К сочиненным историям составляют мнемотаблицы.

