**Речемыслительная деятельность**

Речь возникает вместе с возникновением сознания — высшей, специфически человеческой формы отражения действительности. В единстве с речью возникает и мышление, характеризующееся именно тем, что это отражает действительность в понятиях, т.е. в обобщениях, которые оформляются и закрепляются в слове. Однако речь и мышление не являются тождественными процессами, не сливаются между собой. Они составляют сложное единство друг с другом.

Трудность, которую мы переживаем при выражении мысли во внешней речи, вовсе не есть трудность только самой речи. Эта трудность является трудностью оформления данной мысли вербально. Оформить её так, чтобы сделать понятной для другого, это значит сделать её вполне ясной и для самого себя. Чем более неясной является для нас наша мысль, тем труднее выразить её словами, и наоборот.

Поэтому нельзя не придавать значения тому, как выражается мысль в словах. Это особенно нужно иметь в виду при обучении и воспитании. Правильность и развернутость высказываний важны не только для воспитания речи детей, но и для развития мышления, воспитания у них умения логически оформлять и развивать свою мысль, формируя, таким образом, рассуждающее(дискурсивное) мышление.

Речемыслительной деятельностью головного мозга называют развитие двух взаимозависимых психологических процессов(мышления и речи) у дошкольников в условиях развивающего обучения и воспитания. Данная деятельность основывается на дидактических принципах развивающего обучения и учитывает различные особенности нейрофизиологического развития ребенка в дошкольный период.

От уровня развития речемыслительных способностей ребёнка зависит не только его дальнейшее школьное обучение, но и социализация ребенка в обществе.

В связи с этим перед педагогами и родителями встает задача, заключающаяся в том, чтобы своевременно заметить эти проблемы и помочь ребёнку в их решении.

Ниже предлагаются игры, способствующие развитию речемыслительных способностей в старшем дошкольном возрасте.

Разные слова

*Эта игра позволяет ребёнку увидеть «похожесть» друг на друга самых разнообразных предметов, объектов, явлений, способствует развитию наблюдательности и умения познавать многоплановую сущность окружающей действительности*.

Вариант 1. «Подбор прилагательных»

Эта игра интересна детям любого возраста, имеет несколько степеней сложности игры: малышам необходим наглядный единичный образ, старшим детям – словесный и не менее 2—3 образов. Содержание же игры заключается в следующем: ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих предложенному объекту. Выигрывает тот , кто назовет для каждого из предъявленных предметов как можно больше признаков. Например, «собака»-- большая, лохматая, добрая, весёлая, охотничья, старая и т.п.

Вариант 2 «Что бывает?»

Эта игра похожа на предыдущую, отличие состоит в том , что к исходному слову-прилагательному подбирают существительное. Например, «зелёный»--- помидор, ель, трава, дом и т.п.

В последующем детям можно предложить назвать всё, что бывает весёлым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, пушистым, гладким, холодным, шершавым, колючим, быстрым, скользким, удивленным, спокойным, торжественным шаловливым, смешным, таинственным, светлым и пр. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребёнком, и взрослым идентично.

Вариант 3. «Узнавание»

Цель игры – узнать предмет, объект по группе прилагательных или группе слов-действий. Предлагаемые в качестве исходной опоры слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребёнка. Например, «зелёная, кудрявая, стройная, белоствольная»-- берёза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет»-- солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребёнка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребёнок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр( «Какое бывает?», «Что делает?»). В дальнейшем основным правилом таких игр становится отсутствие повторов.

Вариант 4. «Цепочка слов»

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и младшего школьного возраста и производится в словесном варианте. Суть игры заключается в подборе слов – существительных и прилагательных, характеризующих какой-либо объект сходными качественными признаками( холодный – ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый – одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать -- кирпич, земля, шуруп и т.п.) То есть дети составляют своеобразный « поезд» из слов, где слова вагончики соединены между собой. Например , исходное слово – «кошка».

Кошка бывает какая?

Пушистая, ласковая, разношерстная…

Что ещё бывает разношерстным?

Радуга, платье, телевизор…

Каким ещё может быть платье?

Шёлковым, новым, прямым…

Что ещё может быть прямым?

Линия, дорога, взгляд…и т.д.

Вариант 5. «Кто что делает?»

Эта игра обогащает лексический запас детей словами-действиями (глаголами). В рамках этого варианта существует несколько способов организации игрового действия.

а) Для игры необходим набор предметных карточек. Детям показывают картинки ( по одной) и задают вопросы: «Что с этим можно сделать? Для чего это нужно?»

Можно поступить и следующим образом: задать вопросы, отражающие конкретное использование предмета, а дети указывают на ту или иную картинку. Например: «Что можно повесить на стену? Из чего можно связать шарф? Где можно спрятаться от дождя? Кто дом сторожит? Что можно читать? Кто мышей ловит? Как узнать сколько времени? Чем гвозди забивать?»

б) Со старшими дошкольниками и школьниками игра может проводиться по очереди, называют действие, выполняемое этим объектом, и слово-существительное для следующего игрока. Например, ведущий говорит: «Машина». Ребёнок отвечает: «Едет. Художник». Следующий игрок: «Рисует. Рука» и т.д. В дальнейшем к одному слову-существительному придумывают несколько глаголов. Например, «ветер» -- воет , пыль поднимает, листья срывает, парус надувает, крылья ветряной мельницы вертит, освежает, тучи разгоняет и т.п.

в) Игру можно усложнить за счет жестов, мимики, пантомимики. Задача детей – назвать деятельность по одному или нескольким действиям. Например, взрослый поднимает обе руки – это действие может обозначать и поднятие какого-либо предмета, и вывешивание белья на веревку, и пр.; или поднимает руку, один палец кладет на нижний правый угол воображаемой страницы, переворачивая её – это может обозначать либо чтение книги ,, либо просмотр тетради, журнала.

г)Более сложный вариант игры заключается в совмещении словесных описаний и неречевых средств выразительности. Для организации игрового действия необходимы мягкие игрушки -кошка и собака. После того как дети познакомились с ними –рассмотрели, поиграли, -предложите описать их внешний вид, повадки, местожительства, показать, что делает кошка, когда ее гладят. Когда она видит мышку? Когда видит нитку с бантиком? Когда видит собаку? Что умеет делать кошка? Что умеет делать собака? Как она ведет себя, когда видит кошку? Хозяина? Когда получает кусок мяса?

Вариант 6. «Подбор объектов к действию»

Ребенку предлагают назвать объекты, совершающие те или иные действия. Например, «кто и что плавает?» - человек, доска, собака, корабль; «греет?» - солнце, грелка, печь; «летает?» - самолет, птица, муха, бабочка, пушинка, листья с деревьев, воздушный шар.

Добавление

*Это игровое упражнение имеет несколько вариантов разной степени сложности. Дети младшего возраста привлекаются к договариванию слов во фразах и предложениях, а старшие – самостоятельно осуществляют лексический отбор.*

Вариант 1. «Пропущенные слова».

Вы произносите предложение, а ребенок вставляет пропущенное слово. Например; «На пороге сидела и жалобно мяукала…»; «Кошка поймала в саду…»; «Шерсть у кошки…, коготки…»; «Пришел почтальон, он принес...»; «Дождик прошел, и из-за туч показалось…». В дальнейшем ребенок и взрослый могут поменяться ролями: ребенок придумывает предложение, а взрослый заканчивает его.

Вариант 2. «Распространение предложений».

Детям предлагают закончить начатое предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например: «Дети идут…(куда? зачем?)», «Садовник поливает …(что? где? когда? зачем?) и т.п. в дальнейшем распространение осуществляется детьми самостоятельно, без помощи ориентирующих вопросов.

Вариант 3. «Добавление придаточных предложений».

Этот вариант, помимо обогащения грамматического опыта, может служить своеобразным тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным жизненным ситуациям. Например, взрослый говорит: «Сегодня надо затопить печь, потому что …»; «Коля не пришел сегодня в детский сад, потому что…»; «Мама сказала дочке, что…»; «Мы завтра пойдем на пляж, если…».

Вариант 4. «Синонимические ряды».

Перед тем как начать игру, вместе с детьми выясните значение, сходство и отличие по содержанию слов, которые предполагается использовать. Например, что обозначают, чем похожи и отличаются следующие слова: «бор—лес – роща»; « дом—терем—дворец»; «большой—огромный—громадный» и т.п. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребят войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений.

В следующий раз попытайтесь охарактеризовать более сложные слова, например « шорох—лепет—шелест—шум», и предложите детям подумать, каким словом можно передать тревогу человека, вслушивающегося в тишину ночного леса. ( Скорее всего, ребята выберут слово «шорох».) Какое слово, «лепет» или «шелест», точнее передаёт разговор листьев утром, в первых лучах ласкового солнца? А для тихого, печального вечера подойдет «шорох» или «шелест»? Перед близкой грозой, под бурным ветром листья «шумят» или « шелестят»? Тут важное значение имеет не только различие в смысловых оттенках слов, но и в их звучании. Например, слово «шорох» таит в себе возможность передавать состояние тревоги ( столкновение шипящего «ш» и глухого «х» с резким «р»), а слово «лепет» -- что-то нежное, мягкое, ласковое, заключенное в звучании мягких «л» и «п» перед гласным «е».

Подобным образом можно помочь детям осознать и то, как выражают отношение различные суффиксы и приставки (не называя детям этих терминов). Например, словесный ряд: борода - бородушка—бородка – бородища. Как назвать бороду Деда Мороза, который приносит новогодние подарки? А бороду нечесаного и страшноватого Лешего? А как лучше сказать про нарядного петуха? А про доктора Айболита? В дальнейшем, когда подобные задания не будут вызывать у детей затруднений, можно варьировать содержание заданий.

Вариант 5. «Иносказание»

Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложения, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений, придуманных детьми, могут быть такими: «сегодня прохладный день»; « В стакане ледяной сок» и т.п. Если водящий затрудняется назвать исходное слово, оно либо называется, и совместно обсуждаются причины, приведшие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

Фильм

*Это упражнение позволяет им осмыслить и закрепить в опыте последовательность действий.*

Содержание занятия состоит в следующем: называется какая-либо ситуация, а ребёнок пытается вычленить последовательность действий, из которых она состоит. Например, ситуация « мальчик удит рыбу» -- приготовил удилище, леску, крючок, поплавок; накопал червей; пришел на берег; надел червяка на крючок; забросил удочку; смотрел на поплавок и т.д. С малышами эта игра может проводиться с использованием картинок, отражающих процессуальную последовательность действий, количество которых постепенно увеличивается.

Дети старшего возраста могут не только называть последовательность действий, но и передавать их с помощью движений и мимики.

Ситуации, процессы могут быть самыми разнообразными: жарим яичницу, варим борщ, гуляем с собакой, сажаем лук, смотрим телевизор.

Сложность предлагаемых детям для расчленения на чередующиеся этапы процессов и ситуаций зависит от возраста.

У малышей количество последовательных действий не должно превышать 2-3.

Что от чего

В этой игре ребенок отыскивает и называет предмет, сначала на основе нескольких, предъявляемых им частей, а затем по одной из них. Например, циферблат, стрелки, маятник – часы; ствол, ветви, сучья, листья – дерево. Постепенно переходят к словесному варианту игры: по названию одной из частей дети отыскивают предметы, находящиеся в непосредственном окружении, а в дальнейшем и вне его, то есть опираясь на предшествующий опыт. В итоге ребятишки приходят к выводу о том , что один элемент может быть частью различных объектов. Например, листок – у книги, дерева, тетрадки; ручка – у бокала, кувшина, двери, человека и пр.

С возрастом усложняются правила игры: детям можно предлагать пары слов(например, дом – крыша; лес – магазин; воспитатель – мама; ложка – вилка; хлеб – крошка; шуба – шапка; лиса – нора; роза – шипы; дерево – земля и т.п.), а они устанавливают между ними связь – является ли один из названных объектов частью другого, или нет? Дети могут просто отвечать « да» и «нет»или полностью аргументировать свой ответ. Интересно проходит эта игра, если детей несколько, они делятся на пары и придумывают название какого-либо предмета. Если в образовавшейся паре один из объектов будет « независимым», то есть не являющимся частью предмета, придуманного партнёром, то дети имеют возможность разбить свою пару и образовать новую, присоединившись к тому ребёнку, название предмета которого будет для него независимым, значимым. Когда взаимосвязь найдена, дети могут взяться за руки – это и будет сигналом к завершению задания.

В дальнейшем можно использовать и такой вариант: называется какой-либо предмет, а дети, аргументируя свой ответ, предлагают возможные для него взаимосвязи. Например, куда( во что) может входить( частью чего может быть) ботинок – в лужу(когда в неё вступишь), в шкаф( когда он стоит там и ждет, что его наденут), в ногу(когда его обувают), в магазин(там его продают); карандаш, конверт, шуруп, клетка, мыло, врач, лестница и т.п.

Классификация

*Дети учатся группировать предметы по признакам, у них формируются обобщенные понятия, развития, логическое мышление.*

Обучение детей различным видам классификации начинается с выбора по образцу, который производится на основе выделения ребёнком свойств предметов – цвета, формы или величины.

В предметной классификации (посуда – одежда, транспорт --животные, одежда – обувь, мебель – посуда и т.д.) внешний вид предмета не поможет малышу отнести его к той или иной группе. Ребёнок уже должен мысленно, выделить другое основание для объединения предметов в группу, а именно их назначение, которое они выполняют в жизни человека. Результаты группировки обязательно закрепляются обобщающим словом: животные, транспорт, мебель, посуда, одежда, птицы, форма, величина, материал и т.п.

Если малышам для классификации предлагают 1 –2 признака и небольшие наборы (до 10) картинок, то дети более старшего возраста способны работать с большим количеством исходного набора карточек (до 50) и на основе самых разнообразных признаков, которые , кстати ребёнок может и самостоятельно предлагать. Всякий раз, когда группировка выполнена, необходимо сделать вывод о том, по какому признаку объединялись предметы, то есть выделять основание классификации.

Задания на классификацию очень важны. Они воспитывают речевую активность, самостоятельность мышления, его гибкость, подвижность – качества, необходимые в любой деятельности. Используя различные виды классификации, мы показываем детям всю многогранность, неоднозначность каждого предмета, его связей и отношений с другими. Один и тот же предмет может оказаться в самых разнообразных группах, в зависимости от того, какой признак является определяющим.

Это очень важно, так как дети очень склонны к стереотипным, неизменным представлениям об окружающем. Малыши твердо уверенны, что наверху – это на небе , а в низу – на земле, что папа всегда большой, а мальчик – маленький, что небо – голубое, а снег – белый. Необходимо показать им непостоянство свойств, изменчивость отношений. Это не только развивает мышление и речь, но и закладывает элементарные основы диалектического подхода к явлениям окружающего мира.

Сравнение

*Это упражнение способствует обогащению словарного запаса детей, развивает наблюдательность, внимание, формирует умение словесно оформлять результаты сравнения.*

Вариант 1. «Летает – не летает».

Эта игра хорошо знакома как взрослым, так и детям. Она проста в организации и доступна ребятам любого возраста. В её основе лежат элементарные формы сравнения(по одному признаку), сопоставления, используя которые, можно придумать множество самых разнообразных вариантов: например, «плавает – не плавает», « рисует – не рисует», «движется – не движется», «тянется – не растягивается», «растет – не растет» и т.п.

Вариант 2. «Общее и особенное».

Детям предъявляют два объекта (или предметные карточки) и предлагают объяснить, чем они схожи и чем отличаются друг от друга. Выигрывает тот, кто назвал больше признаков и аргументировал свои версии.

В дальнейшем количество сравниваемых предметов постепенно увеличивается. Реальные предметы могут быть заменены словесным обозначением, особенно в тех случаях, когда сравниваемые объекты не имеют материальной формы. Сравнивать между собой можно и однотипные действия, выполняемые различными объектами, явления и процессы.

Кто откуда

Цель этой игры – научить детей выявлять закономерности, связи и отношения между объектами. Например, знакомя детей с животным миром, обратите их внимание на то, что сфера обитания накладывает определённый отпечаток на внешний вид животного: у птиц – крылья, у рыб – плавники и т.д. Поскольку условия обитания задаются и внешней средой, то и животные, обитающие в различных географических, климатических условиях, по-разному приспосабливаются к ним. Попытайтесь представить, что случится с тем или иным животным, как изменится его внешний вид, если ему придется сменить сферу обитания.

Играть можно и так: детям показывают два рисунка (на одном из которых изображен, например, лес, а на другом – море) и картинки с изображением белый медведь, разные виды рыб), которые необходимо отнести к каждому из рисунков, аргументировав свой ответ.

В последующем правила игры усложняются. Детям показывают какую-либо часть животного (например, лапки, хвосты), по которым нужно попытаться определить и обосновать, какому животному они принадлежат и где оно живет. После того как дети обоснуют свои ответы, им показывают картинки с целостным изображением животных, на основе которых дети делают вывод о правильности своих рассуждений и заключений. Усложнение заключается и в том, что для сравнения можно брать «близкие» условия обитания, например «лес – степь», «море – океан». Для такого варианта игр у детей, конечно же, должно быть достаточное количество представлений об отличительных особенностях животных, накладываемых сферой обитания.

Все наоборот

*Игры подобного типа развивают воображение, активизируют мыслительную деятельность, экспериментирование, способствуют развитию устной речи.*

Вариант 1 «Антонимы».

Детям называют любое слово, а они говорят совершенно противоположное ( мокрый – сухой, глупый – умный, жадный – щедрый, стоять – ходить, распускать – вязать и т.п.)

Задания и правила игры усложняются. Детям можно предложить определить не только противоположное заданному свойство, но и назвать предмет, имеющий это свойство. Например: карандаш ( оставляет след) – резинка( стирает);ножницы( разъединяют) –клей (соединяет);вода(мочит) – ветер (сушит); Буратино( веселы) –Пьеро(грустный);белая бумага –черная доска; шумная толпа – тихая музыка и т.д.

Интересным бывает детям предложить не только подобрать антоним, но и аргументировать свой ответ (почему?) к таким словам, как мама, сын, собака, праздник, ветер, страх, радуга и т.д.

Например, дождь наоборот. Может быть это струи воды, бьющие снизу, из-под земли? От обычного дождя можно укрыться под зонтом, плащом. А как укрыться от дождя наоборот? А может быть, это твердый дождь?

Вариант 2 «Антонимы – синонимы»

Отличие от первого варианта состоит в том, что к названному слову одновременно подбирают и антоним, и синоним. Например, исходное слово «беда».

- Радость(это антоним к слову «беда»).

-Счастье (антоним для предыдущего и синоним для слова «радость»).

-Печаль (антоним предыдущего, синоним 1-го и 3-го слова).

-Удача (антоним предыдущего и синоним 2-го, 4-го) и т.д.

Вариант 3. «Небоскреб»

Здесь для анализа используется какой – либо многоэлементный объект - лес, детский сад, магазин и т.п., а цепь рассуждения детей развертывается вширь и вглубь, как этажи небоскреба, дополняя друг друга и составляя единое целое – монолит. Вычленение составляющих исходного объекта, освоение и усвоение закономерности связей и зависимостей способствует формированию у детей основ естественнонаучного мышления.

Дети, обозначив как можно больше составляющих исходного объекта, придумывают объект, противоположный ему. Например, в качестве основы рассматривается лес, который состоит из растений, животных, птиц, насекомых, которым, в свою очередь, соответствует определённый образ жизни (способ питания, передвижения и т.п.) и предназначение(роль, функция). Тогда «лес наоборот» может выглядеть следующим образом: деревья могут расти вверх корнями, листвой питаться травоядные волки, на которых охотятся хищные зайцы; или: низкие деревья прячутся в высокой траве, птицы переползают с травинки на травинку и ловят пролетающих мимо гусениц. В последующем дети характеризуют обратные действия различных процессов: снег тает наоборот, ветер дует наоборот, человек растет не вверх, а наоборот ( чем хорошо? Чем плохо?) и т.п.

Вариант 4. «Задом наперед»

Для игры подбирают несколько пар изображений: гриб маленький – гриб большой; бабушка вяжет носки – носки связаны; девочка спит – девочка играет в куклы ит.п. Игровая задача состоит в придумывании двух рассказов, историй по картинкам, расположенным в прямом и обратном порядке (при этом второй рассказ ребенка должен быть действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением). Например, у ребенка две картинки, на одной из которых изображено гнездо с яйцом, на другой – летящая птица. В этой последовательности мини-рассказ будет звучать приблизительно так: « В гнезде лежало яичко, Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Если картинки поменять местами, то и рассказ, соответственно, несколько изменится; « Летела птичка, увидела на дереве удобное место для домика. Свила гнездо, снесла яичко и стала своих деток высиживать».

Вариант 5. «Отрицание»

Эта игра стимулирует речевую свободу, учит его исследовать возможности слов, овладевать ими, осваивать и применять неизвестные ранее склонения, смыслы и оттенки слов. Если к слову добавить частицу «нет» или приставку «анти», то предмет обыденный, не заслуживающий особого внимания, вдруг превращается в фантастический. Например, нож – ненож или антинож. Если рассмотреть основную функцию ножа – резать, разделять, то ненож или антинож – это нечто такое, что соединяет, то есть выполняет обратную функцию. Как пользоваться таким ножом? Где и как его можно применить?

С помощью отрицательных частиц можно придумать целую страну наоборот, где все будет жить и действовать совершенно иначе.

Вариант 6. «Объединение»

Ребенку предлагают называть не только противоположные свойства, но и придумывать такие предметы, объекты или явления, которые бы одновременно совмещали в себе выявленные свойства. Для начала объединяют как минимум два прямо противоположные качества, а затем их исходное количество постепенно увеличивается. Например, что может быть одновременно: холодным и горячим(ребенок, солнце, термос, печь, холодильник, чашка с чаем); черным и белым(тельняшка, телевизор, зебра); быстрым и медленным; хрупким и прочным; большим и маленьким; узким и широким; богатым и бедным; острым и тупым; высоким и низким; выше стола, но ниже шкафа; горячее батареи, но холоднее солнца; шире лопаты, но уже стола и т.д. Пары противоположных свойств(большой – маленький, быстрый – медленный, громкий – тихий, сильный – слабый, добрый – злой) ребенок может использовать и применительно к себе. Таким образом, происходит воображаемая реализация собственных желаний, которые ребенок не всегда имеет возможность осуществить в действительности. Предложите ребенку выбрать из названных или придумать свою пару противоположных качеств и составить предложение, рассказ, мотивируя свой выбор характером выполняемых при этом действий, поступков. Например, ребенок объясняет: « Я хочу быть большим, чтобы уметь делать все, что делают взрослые, и хочу быть маленьким, что бы играть с моими друзьями» и т.п.

Вариант 7. «Хорошо – плохо»

Дети выделяют положительные и отрицательные свойства, функции какого – либо предмета, явления, ситуации, поступка и пр. Например, карандаш, что в нем нравиться и что нет (что хотели оставить в нем без изменения и что изменить)?

Нравиться: длинный, можно уколоться, пользоваться, как линейкой, указкой; деревянный – легкий, легко точится; красный – можно рисовать салют, цветы, помидор; острый – можно рисовать тонкие линии и точки.

Не нравиться: деревянный – легко ломается, теряется, чтобы его изготовить надо много деревьев срубить; длинный – не помещается в пенал, мешает в кармане; острый – можно уколоться, пораниться или нечаянно сделать дырку на бумаге; красный – рисует только одним цветом, нельзя нарисовать небо, траву.

После того, как дети научаться без затруднений выявлять противоречивые свойства, функции предмета, можно предложить им разрешить выявленное противоречие: карандаш должен быть острым, когда рисует, и не должен быть острым, когда рисование закончено. Как быть? Что можно придумать?

Вариант 8. «Маятник»

В этом варианте игры для каждого выявленного свойства предмета, явления называется противоположное. Например:

- Сегодня идет дождь - это хорошо, почему?

- Деревья поливает, можно по лужам босиком бегать.

- Деревья поливаются – это плохо, почему?

- Они могут погибнуть, когда много воды?

-Деревья погибнуть – это хорошо, почему?

-Из бревен можно будет дом построить.

-Строить дом –это плохо, почему?

- Там может Баба-Яга поселиться. И т.п.

Вариант 9. «Чересчур»

Этот вариант игры знакомит детей с диалектическим законом перехода количества в качество. Например:

- Если съесть одну конфету –вкусно, приятно. А если много?

-Испортятся зубы, их надо будет лечить. Может живот заболеть.

-Одна таблетка (в соответствии с рецептом врача) – хорошо, помогает снять боль. А когда сразу много таблеток съешь?

- Можно стать еще больней, даже отравиться и умереть.

-Один лист бумаги легко рвется. А когда много –целая пачка?

-Ее трудно порвать или совсем невозможно.

Анализировать можно и так: например, сугробы в зимнем лесу.

-Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему?

- Весной снег растает, будет много воды, деревья смогут впитывать влагу и быстро расти.

-А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу?

-Он весной может захлебнуться от воды, ведь ее будет очень много. Снег будет медленно таять, и деревья могут погибнуть.

-Это страшно для настоящего леса, а если лес необычный - фантастический?

- Тогда он превратится в подводный.

- А если снега мало?

- Лесу будет холодно, деревья могут замерзнуть и погибнуть. Весной будет мало воды, будет засуха.

-А если лес – одно дерево?

-Хорошо, когда из одного дерева целый лес вырастает. У него сильные, мощные корни – им надо много веток-стволов прокормить. Вот они и растут – силы набираются. Это могут быть и разные деревья на одном могучем стволе – получается целый цветущий дерево-сад.

- А что плохого в таком лесу? И т.д.

Лавина слов

*Эта игра развивает память, умение классифицировать предметы по группам и может проводиться в разных вариантах.*

Вариант 1.

Взрослый начинает игру: «В корзину я положил яблоки». Ребенок продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2.

Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использование последовательности букв в алфавите. (если на очередную букву сложно подобрать слово-название, то она пропускается. При этом, если игра проводится со старшими дошкольниками, то вполне доступно использование опорной таблицы с изображением букв алфавита.) в первом случае это будет звучать так: «в корзину я положил арбуз, ананас, апельсин…» и т.д. Во втором случае так: «на столе стоит ваза, а в ней – апельсин, банан, виноград, груша, дыня…»

Бесконечное предложение

Эта игра отличается от предыдущей некоторой сложностью, так как главным правилом является не только запоминание и воспроизведение всего сказанного ранее, но и забота о том, чтобы предложение не потеряло смысл и партнеры по игре могли продолжить его как можно дольше. Содержание же игры состоит в следующем: водящий называет слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах( в начале, конце, середине), но добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово «солнце»:

светит солнце;

ярко светит солнце;

на небе ярко светит солнце;

на небе ярко светило и играло весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло золотым лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими лучами ласковое весеннее солнце…

Почемучка

*Игра учит детей не только отвечать на вопросы, но и самостоятельно их задавать, правильно формулируя, развивает воображение.*

Вопросы могут быть самыми разными, но они должны обязательно учитывать интересы ребенка:« Почему бывает дождь?», «Почему деревья большие, а кустарники маленькие?», «Почему солнце только днем, а луна ночью?», « Почему лето и зима никак не встретятся?», «Почему карандаш рисует , оставляя след на бумаге, а палочка нет?», «Почему резиновый мячик прыгает лучше деревянного?», «Для чего кошке мягкие лапки?», «Почему птичка летает, а собака нет?», «Почему не бывает мыльного дождя, под которым можно мыться?» и т.д.

Ассоциации

Вариант 1. «Найди пару».

Детям называют около 10 различных слов: существительные, прилагательные, глаголы, наречия, предлоги, междометия. Их задача состоит в том, чтобы каждому слову подобрать пару на основе первой возникшей ассоциации – назвать « дополняющее» слово. Полученный набор фраз может быть использован в качестве опоры для придумывания связного рассказа, истории, сказки.

Вариант 2. «Пиктограмма».

Детям дается бумага и простой карандаш и объясняются правила игры: « Я вам буду говорить слова, а вы спрячьте их в рисунок так, чтобы потом их можно было найти. Постарайтесь сделать рисунки по быстрее, так как мы будем прятать много слов. Не нужно, чтобы рисунки были очень хорошими. Надо только, чтобы они помогли вам найти те слова, которые я буду говорить, а вы прятать».

Перед тем как начать читать детям слова, можно вспомнить о том, как на дорогах спрятаны целые предложения: показать несколько дорожных знаков, спросить, что они обозначают, или рассказать, если дети не знают. Для «спрятывания» предлагается 10—12 слов и словосочетаний: грузовик умная кошка, темный лес, день, веселая игра, мороз, капризный ребенок, хорошая погода, сильный человек, наказание, интересная сказка.

Если первый же рисунок, к слову «грузовик», дети делают очень подробным, большим, то необходимо напомнить им: « Не надо делать настоящий рисунок. Надо только, чтобы он помог вам отыскать спрятанное слово. У нас будет еще много других слов, к ним ко всем будут нужны рисунки, и, желательно, чтобы они все поместились на одном листе». Следующее слово (словосочетание) говорите только после того, как сделан рисунок к предыдущему. После того, как сделаны рисунки ко всем словам, они забираются у детей, им дается любое другое задание, или проводится другая игра. Воспроизводится (ищутся) слова лишь через час-полтора. Показывая на каждый из сделанных ребенком рисунков по очереди, спрашивайте: «В этот рисунок вы какое слово спрятали? А в этот?» Не поправляйте детей, если они вспомнили какое-либо слово неверно, а побудите их самих вспомнить точнее: « Вспомните, тут мы прятали не « дети играют», а какое слово?»

Когда дети научатся кодировать слова и фразы, можно переходить к игре в прятки с целыми предложениями. Затем дети «читают» спрятанные рассказы и самостоятельно придумывают, прячут их в рисунки. Можно устраивать целые соревнования: одна группа придумывает рассказ и прячет его в рисунки, а другая – читает.

Пиктограммы помогают передать значение слова в абстрактном рисунке, используя разнообразные знаковые, условные обозначения, что облегчает впоследствии работу с буквами как знаками письма.

Интервью

Эта игра развивает у ребят умение формулировать и задавать вопросы, правильно отвечать на них, быть внимательными к деталям.

Для начала брать интервью у ребенка может взрослый, в дальнейшем инициатива переходит к детям. Эмоциональным стимулятором в игре может служить микрофон или нечто, имитирующее его -- гимнастическая булава, цилиндр из детского строительного набора и т.п. Брать интервью у ребенка можно не только как у определенного реального человека, но и как у артиста, музыканта, строителя, сказочного персонажа…, то есть, задавая ему какую-либо роль, по которой он и будет отвечать. Выбор роли осуществляется каждым ребенком по желанию. Чтобы облегчить детям задачу выбора, можно подготовить специальные картинки с изображением объектов. Характер задаваемых вопросов может быть самым разнообразным, но желательно, чтобы ход игры был более импровизированным, тогда деятельность детей будет «живой», непосредственной, эмоционально насыщенной и веселой. Герои могут поведать о своем прошлом и будущем, о своих впечатлениях и настроениях, о любимых занятиях и игр

Общие выводы

Развитие речи представляет собой сложный многоплановый процесс, неразрывно связанный с развитием и становлением всех психических процессов и функций человека.

Речевое развитие приобретает особый педагогический статус в системе дошкольного образования. Именно в этот период обучения и воспитания ребенка закладывается фундамент всех необходимых структурных компонентов языковой личности, который обеспечивает успешное формирование речемыслительной деятельности на последующих образовательных ступенях.

Мышление детей, имеющих речевые расстройства, одна из центральных проблем психологии, коррекционной педагогики и психолингвистики. Её особое значение определяется тем, что в ней сконцентрирован ряд других острых вопросов и проблем, от решения которых, в определенной степени зависит правильное понимание взаимоотношений мышления и речи, а так же внутренних закономерностей развития и распада высших психических функций человека в целом.

Чрезвычайная сложность и многоплановость этой проблемы требует осуществления самых различных подходов к её изучению, и, прежде всего к изучению таких основных механизмов или «единиц» мышления, какими являются значения слов, внутренняя речь и речемыслительное действие.

За последнее десятилетие проблема речемыслительной деятельности у детей с речевыми расстройствами и нормальным психофизическим развитием выдвигается многими исследователями на первый план. Это выдвижение сопровождается повышением интереса к экспериментальным разработкам, связанным с различными аспектами речемыслительной деятельности детей данной категории.

Поскольку всем детям приходится учиться, то от качества речи зависит и успешность их обучения, поэтому главной задачей воспитателей, специалистов в детском саду, а также и родителей по подготовке детей к школе является именно развитие речи. Будущий первоклассник должен владеть достаточным словарным запасом и иметь сформированные навыки речевого общения. Помимо этого, он должен уметь логично и связно, грамматически правильно излагать свои мысли и небольшие литературные тексты. Так же он должен уметь рассказывать о каком-либо предмете(не только называть этот предмет, но и подробно его описывать) или о каком-либо событии. Иными словами, к моменту поступления в школу ребенок должен иметь весьма высокий уровень *связной речи и мышления.*

*Связная речь*– это не просто последовательность слов и предложений, это последовательность связанных друг с другом мыслей, которые выражены точными словами в правильно построенных предложениях. Ребенок учится мыслить, учась говорить, но он так же совершенствует речь, научаясь мыслить (Ф.Сохин).

*Мышление*-- это психический процесс опосредованного отражения в человеческом сознании сложных связей и отношений между предметами и явлениями субъективного мира.

Исследованиями установлено, что без руководства взрослых связная речь развивается крайне медленно, с большим трудом или практически не развивается. В особенности это касается детей с различными речевыми нарушениями.