

Добрый день, уважаемые коллеги! Мне очень приятно видеть вас здесь сегодня! Позвольте представить Вам тему моего мастер-класса: «Развитие речевой активности при составлении творческих сказок, используя многофункциональные и увлекательные игры-ходилки.

**Цель:** повышение компетентности и успешности педагогов в обучении и развитии навыков связной речи у детей дошкольного возраста.

Познакомить коллег с игровым приёмом, который способствует развитию речевого творчества. Активизировать воображение, выразительность, логическое мышление, способность к речевой импровизации, дать возможность заимствовать элементы педагогического опыта для улучшения собственного.

**Актуальность темы мастер-класса :**

Грамотная речь – важнейшее условие всестороннего развития личности ребенка. Речь формируется в деятельности. Игра является ведущим видом деятельности, через нее дети отражают полученные знания, впечатления. Игра – естественное состояние ребенка! Она способна полностью удовлетворить его потребности в жизнерадостных движениях. Игра – всегда инициатива, фантазия, эмоции.

Творчество в работе - неотъемлемый фактор успешности работы. А в работе воспитателя - творческий подход просто необходим.

Игры - ходилки известны давно, однако, уникальность этих игр в том, что они многофункциональны и в увлекательной для детей форме помогают решать задачи по любому направлению образовательной программы.

Игры - ходилки предназначены для детей старшего дошкольного возраста, в которые одновременно могут играть от 1 до 3 человек при обязательном участии взрослого, или взрослый может участвовать в игре на равных с детьми, что гораздо веселее для всех.

Однообразное и неинтересное повторение слов, словосочетаний, при составлении рассказов и сказок надоедает ребёнку, вызывает нежелание заниматься. Поэтому возникает необходимость в использовании новых интересных игр, которые позволят разнообразить занятия по речи детей. В целях повышения заинтересованности детей в творческом рассказывании хочу предложить подборку игровых заданий, выполненных в виде игр-бродилок, при выполнении которых однообразный, скучный процесс повторения превращается в интересную и увлекательную игру. А также данные игры развивают связную речь и фантазию при составлении творческих сказок.

**Задачи таких игр:**

-повышение заинтересованности детей при составлении творческих сказок, используя подборку игровых заданий, выполненных в виде игр-бродилок;

- данные игры развивают связную речь и фантазию.
- учить слышать, понимать, соблюдать правила игры;
- умение работать по инструкции, чувство ответственности перед другим человеком.

### **Правила игры.**

Число участников игры не ограничено. В игре нет победителя.

Задача участников — сообща сочинить сказку.

Правила проведения игры:

1. Стартовый прямоугольник тот, на котором написано «Однажды» или «Давным- давно».
2. По очереди бросайте кубик. Потом отсчитывайте столько шагов, сколько точек окажется на верхней грани кубика. Читаем надпись на клетке игрового поля.
3. Участник игры должен составить предложение с доставшимся ему словом. Например, если вы остановились на слове «шляпа», можно сказать: «Однажды в большой- пребольшой магазин привезли маленькую шляпу».
4. Затем ход делает второй участник игры. Задача второго игрока посложнее. Он сочиняет второе предложение, которое должно быть продолжением сказки. Например, если выпало слово «черепаша», можно сказать: «И эту шляпу купила черепаха».
5. Игра продолжается до тех пор, пока не дойдет до слова финальной клетки.

### **Игра «Буквы-путешественницы**

**ПРАВИЛА ИГРЫ «БУКВЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИЦЫ»**

1. В эту игру играют вдвоём. Для игры понадобятся игральный кубик и 2 фишки (пуговицы, монеты и т. п.).
2. Поставьте фишки на «Старт» в левом верхнем углу поля. Договоритесь или разыграйте, кто играет за букву Ж, а кто — за букву Ш.
3. По очереди кидайте кубик и переставляйте фишки на столько кружков вперёд, сколько точек окажется на верхней грани кубика.
4. Если ваша фишка остановилась на кружке с вашей буквой, скажите, что нарисовано на картинке, и переставьте фишку ещё на 3 кружка вперёд.
5. Если ваша фишка остановилась на кружке с буквой второго игрока, скажите, что нарисовано на картинке, и переставьте фишку на 3 кружка назад.
6. Если фишка остановилась на кружке «?», назовите слово, в котором есть ваша буква. Повторять слова нельзя. Не сумеете назвать слово — пропускаете следующий ход.
7. Выигрывает тот игрок, фишка которого доберётся до «Финиша» за меньшее число ходов.