Муниципальное дошкольное образовательное

Учреждение «Детский сад №23 «Ромашка»

Тутаевского муниципального района



**«Методические рекомендации к игровому пособию сторителлинг с использованием**

**«Кубиков историй или предложений»**



Автор:

Хазова Алена Владимировна

Наш адрес:

Ярославская область,

г. Тутаев,

ул. Моторостроителей, д. 60

Адрес сайта: dc20-tmr.edu.yar.ru

Эл. почта MDOY [detsad@yandex.ru](mailto:detsad@yandex.ru)

**Методические рекомендации**

**Задачи:**

1. Развивать артикуляционную и мелкую моторику, речевое дыхание;
2. Закреплять правильное звукопроизношение, навыки слогового и звукового анализа слов;
3. Совершенствовать мимические способности детей для передачи эмоционального состояния;
4. Формировать лексико-грамматические компоненты речи.

**Ход игры:**

Ведущий обращает внимание детей на домик:

Вот стоит домик.

Кто в нем живет? Гномик?

А может в нем живет игра?

Нам заглянуть в него пора.

Ты…(имя ребёнка) задание точнее называй –

Игру скорее начинай.

Ребенок выбирает кубик с игровым заданием.

**Варианты игр с кубиками:**

1. Один ребенок стоит в центре круга, с закрытыми глазами, в руке у него кубик, который он вращает, пока дети говорят слова:

«Раз, два, три, четыре, пять, будем кубик мы вращать»

Ребенок показывает грань кубика, на котором остановилось вращение.

Дети выполняют задание.

1. Дети стоят или сидят кругом. Кубик передают по цепочке, выполняя задании на гранях.
2. Ребенок идет по кругу и произносит считалку. Тот, на ком закончилась считалка, закрывает глаза, вращает его, останавливаясь на любой грани кубика. Задание выполняет сам или все дети вместе.

**«Что таким бывает?»**

**Задача:** расширять словарь за счет употребления прилагательных.

**Описание куба:** на гранях куба наклеены прозрачные кармашки для размещения в них различных символов прилагательных: геометрические формы, цвета и т.д.

**Ход игры:** дети передают по цепочке куб, произнося считалку:

«Тут, конечно, каждый знает,

Что таким у нас бывает».

Ребенок, на котором закончилась считалка, вращает куб с закрытыми глазами, выбираем грань. Открыв глаза, называет предмет, подходящий к признаку.

**«Веселый счет»**

**Задача:** закрепить в речи детей умение согласовывать существительные с числительным.

**Описание куба:** на гранях куба наклеены прозрачные кармашки для размещения в них различных картинок на определенный звук, в разном количестве (от 1 до 6).

**Ход игры:**  дети передают по цепочке куб, произносят считалку:

«Сколько их – всегда мы знаем.

Хорошо мы все считаем».

Ребенок, на котором закончилась считалка, вращает куб с закрытыми глазами, выбирает грань. Открыв глаза, называет изображенный предмет, согласовывая с числительным.

**«Назови ласково»**

**Задача:** развивать артикуляционную моторику.

**Описание куба:** 4 кубика, на гранях которых вставлены картинки – символы артикуляционных упражнений для: свистящих, шипящих звуков, звуков [Л], [Л’], [Р], [Р’].

**Ход игры:** дети передают по цепочке куб, произнося считалку:

«Кубик я кручу, верчу,

Упражнение выбрать хочу».

Ребенок, на котором закончилась считалка, вращает куб с закрытыми глазами, выбирает грань. Открыв глаза, называет изображенное упражнение и выполняет его, или все дети вместе.

В заключении игры, педагог обращается к детям:

«Вот стоит домик.

А в нем живет игра,

Вам понравилась она?»

**Варианты для индивидуальных игр с кубиками:**

1. Ребенок сидит за столом, закрыв глаза, крутит кубик в руках и проговаривает слова:

«Крутись, вертись,

На бочок ложись!»

Открывает глаза, ставит кубик на стол и выполняет задание.

1. Ребенок бросает кубик на стол и выполняет задание, выпавшее на верхней грани кубика.

|  |  |
| --- | --- |
| 1.Игра «Составь  предложение»  https://proprikol.ru/wp-content/uploads/2021/02/kartinki-shemy-predlozhenij-10.jpg | **Задача:** развивать умение составлять предложения разной сложности с заданным словом.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и придумывает предложение с этим словом. Затем можно сосчитать количество слов в предложении. |
| 2.Игра «Где спрятался звук?»  https://fs.znanio.ru/d5af0e/9c/b9/b01e0f3fcc4f1dee4388a463a4c30853c0.jpg  https://fs.znanio.ru/d5af0e/9c/b9/b01e0f3fcc4f1dee4388a463a4c30853c0.jpg  https://fs.znanio.ru/d5af0e/9c/b9/b01e0f3fcc4f1dee4388a463a4c30853c0.jpg | **Задача:** закрепить умение определять положение звука в лове (в начале, в середине, в конце).  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с изображением предмета, правильно его называет и определяет позицию заданного звука в слове (начало, середина, конец). |
| 3.Игра «Секрет»  https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/1619742/hFXNlVxbmFxDsiIN7Vzofg2234/ocr | **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с изображением предмета, правильно его называет. Затемпедагог задает вопрос по содержанию картинки.  Например:   * Если на картинке изображено яблоко, то можно задать вопрос: «Яблоко какое?» Ребенок отвечает: «Круглое, спелое, сочное, красное, ароматное, гладкое, вкусное». Тем самым ребенок учится подбирать качественные прилагательные к существительным. * Если на картинке изображена малина, то можно задать вопрос: «Как называется конфета из малины? Как называется варенье из малины?» Ребенок отвечает: «Малиновая конфета, малиновое варенье». Тем самым ребенок учится образовывать относительные прилагательные.   Варианты заданий, вопросов:  - подобрать слова-действия (глаголы) к существительному;  - образовать притяжательные прилагательные (например: заячьи уши, заячий хвост, заячье туловище);  - назвать семью животного (папа-слон, мама-слониха, детеныш-слоненок);  и т.д. |
| 4.Игра «Съедобное-несъедобное»  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=0b7aa3377b30da6a6e431589043566f40a7445c8-11032733-images-thumbs&n=13 https://avatars.mds.yandex.net/i?id=7040d7c93da432d046758f37c8c51737a3d82086-5876583-images-thumbs&n=13 | **Задача:** развивать умение классифицировать предметы по признаку «Съедобное-несъедобное».  **Задание:** Ребенок выбирает из выпавших кубиков те картинки, на которых изображены съедобные предметы, и правильно называет их. Затем выбирает и правильно называет несъедобные предметы. |
| 5.Цветная игра  https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/2918847/WN6Os2XZ3MuqGQJ4VXZJmw3800/ocr | **Задача:** развивать умение согласовывать прилагательные с существительным.  **Задание:** Ребенок бросает кубик с цветами, выпавший цвет на кубике и «превращает» в него все предметы, изображенные на картинках других кубиков, четко проговаривая автоматизируемый звук в словах.  Например:  Красный робот, красная груша, красное крыло, красные арбузы и т.д. |
| 6.Игра «Один-много»  http://academy-of-curiosity.ru/wp-content/uploads/2020/02/sobachki.jpg | **Задача:** учить образовывать существительные во множественном числе И.п./во множественном числе Р.п.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и говорит так, чтобы предметов стало много.  Например:  1)Шина-шины, мишка-мишки и т.д.  2)Одна шина – много шин, один мишка-много мишек и т.д. |
| 7. Игра «Слова на слоги» | **Задача:** развивать умение делить слова на слоги.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и делит слово на слоги любым известным способом. |
| 8. Игра «Повторялки»  https://a.allegroimg.com/s1024/0c6bcc/f674f39f4ffc9e033b5f9b6968f3 | **Задача:** автоматизация поставленных звуков в словах, словосочетаниях, предложениях, чистоговорках, скороговорках, стихотворениях.  **Задание:**  1) Ребенок бросает кубики, выпадают картинки и говорит, что на них нарисовано, правильно проговаривая автоматизируемый звук.  2) Ребенок берет картинку с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и вслед за педагогом повторяет словосочетание, предложение, чистоговорку, скороговорку, содержащую в себе название картинки.  3) Ребенок берет картинку с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и рассказывает известное ему стихотворение, содержащее в себе название картинки. |
| 9. Игра «Сосчитай-ка»  https://clipart.world/wp-content/uploads/2020/12/Pointing-Hand-clipart-transparent.png | **Задача:** учить согласовывать существительные с числительными, закреплять навык прямого и обратного счета.  **Задание:**  Ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, называет ее правильно и считает предмет, изображенный на ней от 1 до 5 (или от 5 до 1).  Например:  1) одна ракета, две ракеты, три ракеты, четыре ракеты, пять ракет;  2) пять ракет, четыре ракеты, три ракеты, две ракеты, одна ракета. |
| 10. Игра «Каша-малаша»  Детские стихи про Кашу | **Задача:** развивать умение образовывать существительные в Т.п./П.п., учить правильно употреблять предлоги «под», «на».  **Задание:** Ребенок бросает кубики, выпадают картинки с автоматизируемым звуком и складывает их одним из предложенных способов, при этом проговаривает свои действия:  1) складывает картинки под одну другую (например, под слоном булавка, под булавкой шкатулка, под шкатулкой лайка и т.д.)  2) складывает картинки одну на другую (например, на кошке шкаф, на шкафу башмак, на башмаке кошелек и т.д.) |
| 11. Игра «Продолжи цепочку слов»  https://i.pinimg.com/236x/4f/a8/62/4fa862adb46fecc44433468596fba028.jpg?nii=t  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=f3aae52921c83e86ab57422ff5ffe5ff7a63bd34-10132637-images-thumbs&n=13  https://ekofrut.ru/assets/images/products/80/bell_pepper_red.png  https://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-02/1676375748_gas-kvas-com-p-krasnii-tsvet-v-detskikh-risunkakh-34.jpg | **Задача:** развивать умение составлять цепочку из слов, относящихся к одной лексической теме.  **Задание:** ребенок выбирает и правильно называет предмет с автоматизируемым звуком на картинке, определяет к какой лексической категории он относится и называет еще несколько слов, относящихся к данной теме. (например, платье – это одежда. Ещё одежда – рубашка, пальто, штаны, колготки, юбка, шорты). |
| 12. Игра «Ко первый?»/ «Кто последний?»  https://abrakadabra.fun/uploads/posts/2022-02/1644666731_1-abrakadabra-fun-p-sinii-krug-bez-fona-1.jpg  https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/51/Fireball.svg/803px-Fireball.svg.png  https://catherineasquithgallery.com/uploads/posts/2023-02/1676719873_catherineasquithgallery-com-p-zelenii-fon-krasnii-krug-75.png | **Задача:** развивать умение определять первый/последний звук в слове и давать ему характеристику.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно, определяет первый/последний звук в слове и дает ему характеристику – согласный или гласный, если согласный – твердый или мягкий. |
| 13. Игра «Большой – маленький»/ «Назови ласково»  https://free-images.com/or/0c22/yellow_boletus_boletus_fungus.jpg https://free-images.com/or/0c22/yellow_boletus_boletus_fungus.jpg | **Задача:** учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и называет ее ласково, делает маленькой.  Например: собака-собачка, куст-кустик и т.д. |
| 14. Игра «Живое-неживое»  https://avatars.mds.yandex.net/i?id=b162a8f89d5e7ca719f7d3577e89ca10b9606aa2-10639597-images-thumbs&n=13 https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/4587169/SSKrHgYaJypq5Nh252GgQg7749/ocr | **Задача:** развивать умение классифицировать предметы по признаку «Живое-неживое».  **Задание:** ребенок выбирает из предложенных картинок те, на которых изображены живые предметы, и правильно называет их. Затем выбирает и правильно называет неживые предметы. |
| 15. Игра «Сосчитайка»  https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/1535222/a1k488OAJx9wV4LhjTUHMA8106/ocr | **Задача:** учить согласовывать существительные с числительными, закреплять навык прямого и обратного счета.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, называет ее правильно и считает предмет, изображенный на ней от 1 до 5 (от 5 до 1)  Например:  1) одна ракета, две ракеты, три ракеты, четыре ракеты, пять ракет;  2) пять ракет, четыре ракеты, три ракеты, две ракеты, одна ракета. |
| 16. Игра «Фокусник»  http://mopppoppp.moy.su/--zhksr--/4chast17.jpg | **Задача:** учить образовывать существительные в единственном числе Р.п.  **Задание:** Педагог говорит: «Фокусник спрятал в своем цилиндре картинки. Назови чего/кого не стало?» Ребенок бросает кубик на стол и говорит, чего/кого не стало.  Например: не стало черепахи, не стало чайника и т.д. |
| 17. Игра «Один-много»  https://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-01/1673506151_gas-kvas-com-p-detskii-risunok-zontik-6.jpghttps://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-01/1673506151_gas-kvas-com-p-detskii-risunok-zontik-6.jpghttps://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-01/1673506151_gas-kvas-com-p-detskii-risunok-zontik-6.jpg  https://gas-kvas.com/uploads/posts/2023-01/1673506151_gas-kvas-com-p-detskii-risunok-zontik-6.jpg | **Задача:** учить образовывать существительные во множественном числе И.п./ во множественном числе Р.п.  **Задание:** ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, произносит ее название правильно и говорит так, чтобы предметов стало много.  Например:  1) шина-шины, мишка-мишки и т.д.  2) одна шина-много шин, один мишка-много мишек и т.д. |
| 18. Игра «Жадный медвежонок»  https://avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/3537911/JZH_AB1M64XbzHzsKMHong9051/ocr | **Задача:** учить определять род существительных.  **Задание:** Педагог говорит: «Жил-был на свете жадный медвежонок. Он любил играть с картинками, но ни скем не хотел ими делиться. Как жадный медвежонок говорил про свои картинки?» Ребенок бросает кубик, выпадает картинка с автоматизируемым звуком, называет ее правильно и говорит, как жадный медвежонок.  Например:  Заяц - он мой!  Коза – она моя! И т.д. |

**«Кубики истории или предложений»**

Игра имеет несколько вариантов, отличающихся по степени сложности, поэтому может использоваться в развивающей и коррекционной работе с детьми от 3 до 7 лет.

В игре могут принимать участие как один ребенок, так и группа детей.

В ходе увлекательного игрового процесса дети научатся составлять предложения различного типа:

- из двух слов, в которых подлежащим является существительное единственного или множественного числа, а сказуемое – глагол единственного или множественного числа настоящего, прошедшего или будущего времени.

- из трёх слов, где дополнением является существительное единственного числа винительного падежа.

- из четырех слов, где определением является прилагательное, согласованное с дополнением.

При составлении предложений из четырёх слов дети учатся согласовывать прилагательное с существительным в роде, числе и падеже.

**Оборудование:** кубики. На гранях, которых вставлены предметные картинки.

**Выбор героя, которым может быть:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | - девочка, дочка, внучка, Маша и т.д. |
|  | **-** мальчик, сын, внук, Саша и т.д. |
|  | - мама, тётя и т.д. |
|  | - бабушка |
|  | - дедушка |
|  | - дети, ребята, друзья |

**Выбор действия, выполняемого героя:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | - рисовать, раскрашивать |
|  | - шить, зашивать, вышивать |
|  | - брать, давать |
|  | - резать, вырезать, отрезать |
|  | - говорить, петь, кушать |
|  | - смотреть, разглядывать |

**Определение предмета, с которым совершается действие:**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Выбор слова-признака предмета для распространения предложения:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | - форма |
|  | **-** размер |
|  | **-** цвет |
|  | **-** вкус |
|  | - количество |
|  | - температура |

В игре могут участвовать от одного до нескольких игроков. Игра может использоваться на индивидуальных, групповых и фронтальных занятиях.

**Задача:**

1) Учить составлять различные предложения из 2-х, 3-х и 4-х слов, формировать лексико-грамматические представления.

2) Развивать внимание, память, мышление, воображение, связную речь.

**Ход игры:**

Игра используетсяв зависимости от уровня сформированности речи, этапа обучения и возраста ребенка. На первых этапах педагог самостоятельно подбирает кубики, объясняя, почему они идут друг за другом в лпределенной последовательности, и просит ребенка составить по ним предложение. Далее ребенок может подбирать кубики сначала на предложенную тему, затем самостоятельно выбирать и составлять любые предложения.

**Варианты игр с кубиками:**

**1. «Мостик» -** воспитатель выкладывает перед ребенком по очереди два кубика. Задача ребенка – найти слово, которое связало бы эти два изображенных на карточках предмета, являясь как бы «мостиком» между ними. Выбор слов следует обосновать. Например, даются слова: «бабушка» и «торт». «Мостиком» могут быть следующие слова: «купила», «испекла», «принесла» и т.д.

**2. «Добавь слова» -** игра на распространение предложений. Воспитатель предлагает ребенку послушать предложение, например, «Мама шьет платье». Далее воспитатель спрашивает: «Как ты думаешь, что можно сказать про платье, какое оно (шелковое, легкое, красивое и т.д.)? Если мы добавим эти слова, как изменится предложение?

**3. «Кто? Что?»** - воспитатель предлагает составить при помощи кубиков предлажения по разным моделям. Например, составь такое предложение, в котором будет говориться о том, Кто? Что делает? Что? (Маша поливает помидоры) и т.д.

**4. «Расскажи, что нарисовано» -** воспитатель выкладывает серию кубиков в нужной последовательности, дает возможность их рассмотреть. Разбирает содержание каждой картинки, обьясняет, почему они расположены в такой последовательности. Далее просит рассказать, что нарисовано на данной серии картинок.

**5. «Составь рассказ» -** после того, как будет отработано умение составлять рассказ по серии, выложенной воспитателем, можно предложить ребенку самостоятельно рассмотреть серию кубиков, разложить и составить рассказ.

Во вре мя составления рассказов обратите внимание ребенка на различные подробности рисунков, что поможет раз от раза делать истории все интереснее.

На более поздних этапах можно привлекать к игре нескольких участников. Детям раздаются кубики, и они по очереди могут выкладывать их в цепочку, а затем составить рассказ или предложение. Дети очень любят фантазировать, а данный материал очень поможет им в этом.

**Кубики «Алгоритмы»**

Предлагаемое пособие может быть использовано как индивидуально, так и с подгруппой детей среднего, старшего и подготовительного возраста.

**Задачи:**

1) упражнять в соответствии описательного рассказа;

2) развивать выразительность связной речи;

3) развивать воображение, память, мышление;

4) воспитывать желание красиво и правильно говорить.

**Оборудование:**

- кубики, на гранях которых приклеены прозрачные кармашки для размещения в них различных предметных и сюжетных картинок;

- наборы карточек (5х5) – отдельные части алгоритмов составления описательных рассказов по разным лексическим темам;

- предметные и сюжетные картинки по разным лексическим темам;

- алгоритмы составления описательных рассказов по разным лексическим темам («Профессии», «Птицы», «Одежда», «Фрукты», «Овощи», «Посуда», «Животные», «времена года» и др.)

**Ход игры:**

Перед началом игры воспитатель подбирает предметные или сюжетные картинки на определенную лексическую тему.

**Варианты игр с кубиками:**

1. Водящий выбирает одну из картинок для составления описательного рассказа. Дети сидят на стульях. Каждый ребенок вращает кубик и проговаривает слова:

*«Крутись, вертись,*

*На бочок ложись!»*

Затем по выпавшей схеме на верхней грани кубика составляет предложение, относящееся к выбранной картинке и передает по цепочке следующему ребенку. Затем водящий обьединяет составленные детьми предложения в описательный рассказ.

2. Ребенок выбирает предметную картинку и составляет описательный рассказ с помощью предложенного воспитателем кубика.

**Алгоритм «Расскажи о времени года»**

|  |  |
| --- | --- |
| Какое время года? | Какая погода? |
| Что происходит с растениями? | Как трудятся взрослые? |
| Как меняется одежда? | Что происходит в жизни животных? |
| Что происходит в жизни птиц? | Детские забавы |

**Примерный описательный рассказ «Весна».**

Наступает весна. Солнце светит ярче, «заплакали» сосульки с крыш. Тает снег, бегут ручьи. На деревьях набухают почки, и распускаются листья. На проталинах появляются первые цветы: подснежники и мать-и-мачеха. Взрослые сажают семена на рассаду. Засевают поля и огороды. Люди меняют зимнюю одежду на более лёгкую. Животные пробуждаются от зимней спячки. Появляются первые насекомые. Перелетные птицы стаями возвращаются из теплых стран. Они вьют гнезда и выводят птенцов. Дети радуются приходу весны, пускают бумажные кораблики по ручейкам.

В основе игры «Составь предложение» — кубики.

1 группа – Существительные.

Вставляем карточки и начинаем играть – бросаем и задаем вопрос: «Что это?» или «Кто это?»

2 группа - Кубик с изображениями действий (стоит, лежит, идет, сидит, бежит,

летит). При игре с таким кубиком задаем вопрос: «Что делает?»

Соединяем в игре два кубика – предмет и действие. Объединяем в словосочетание выпавшие картинки: «Что это? Что делает?», уточняем у ребенка, бывает ли такое.

3 группа - кубики с цифрами.

Учим малыша согласовывать числительное и существительное: две матрешки, но шесть матрешек. Один мяч, два мяча, пять мячей.

4 группа - кубики с разными цветами (красный мяч, красная матрешка, красное яблоко, красные помидоры, красный нос).

5 группа - кубики с геометрическими фигурами (круглые часы, круглая Луна, круглый стол, круглое блюдце).

Составляем словосочетание из 2х кубиков в разных вариациях:

предмет + цвет, предмет + количество, фигура + цвет, фигура + количество,

предмет + действие, предмет + форма.

Следующий этап игры — сочетаем три признака и три кубика:

— предмет + количество + форма,

— предмет + цвет + форма,

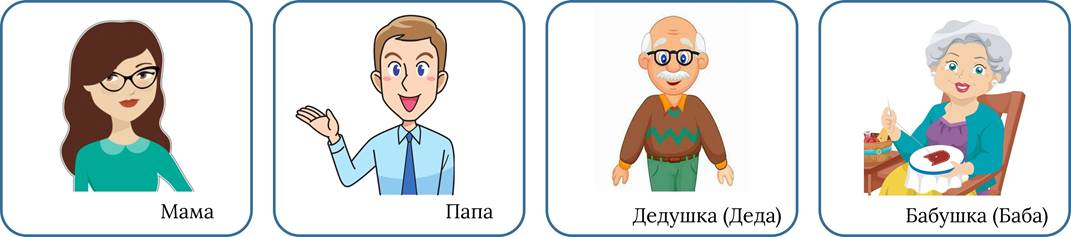
— форма + цвет + количество.

Не забываем каждый раз уточнять: «Бывает не-бывает?», когда это бывает?

Если «не бывает» — знакомим с вопросительной интонацией, затем можно поиграть и с восклицательной: «Красный банан?» (вопросительно),

«Красный банан!» (восклицательное предложение, удивленно, восхищенно, изумленно).

Желаю Вам интересных игр!

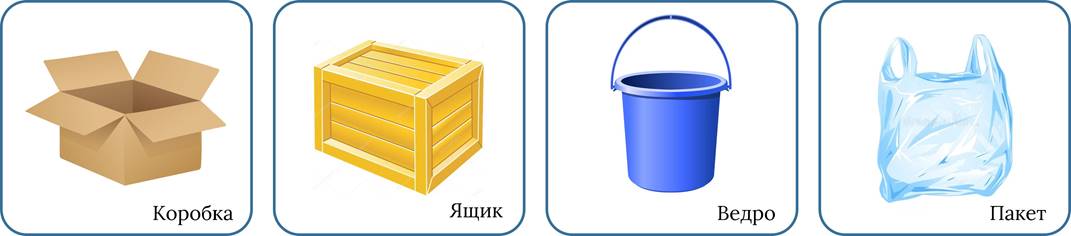
 

 Идёт   Слова, предложенные к этому глаголу, необходимо использовать вместе с предлогом НПО“. Например, мама идёт ПО лесу.

Едет

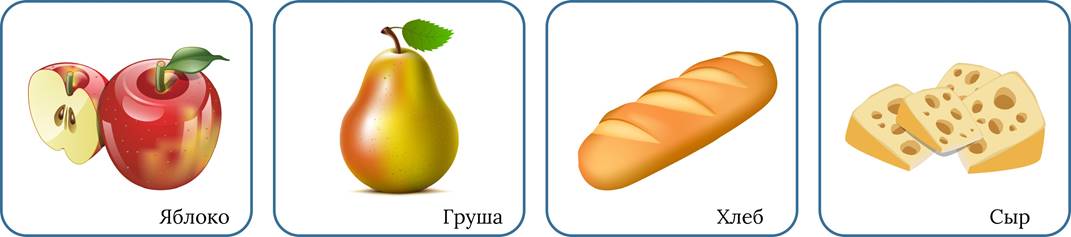
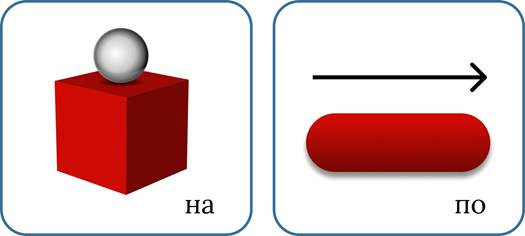
  Слова, предложенные к этому глаголу, необходимо использовать вместе с предлогом “НА". Например, папа едет НА метро.

Несет

  Моет

                               Стакан                                            Овощи                                         Фрукты Игрушки

Ест

  Предлоги   Схемы https://fs.znanio.ru/8c0997/11/02/14517628615f7385ef6c40f866a9e6ee2b.jpg

Для удобства представлены З схемы фраз.

*            Фраза из 2 слов.

*            Фраза из З слов.

*            Фраза из 4 слов. Данная схема обязательно используется с символами предлогов. Для деток, которые только начинают говорить сложными фразами, предлоги помогает расположить взрослый.

**Результативность**

Технология «сторителлинг» способствовала обогащению активного словаря и развитию речи, внимания, мышления, воображения, памяти наших детей. Каждый ребенок научился рассказывать истории с позиции своего жизненного опыта. Застенчивые дети стали раскрепощаться, робкие - смелыми, молчаливые – разговорчивыми.

И так! «Кубики историй или предложений» - настоящий праздник воображения! Ведь сочинять истории не только полезно, но и очень увлекательно!

Таким образом, техника «сторителлинга», которая лежит в основе игры «Кубики историй или предложений», открывает уникальную возможность для развития связной речи детей, воображения, коммуникативной компетенции детей.

К несомненным достоинствам дидактического пособия «Кубики истории или предложении» можно отнести многоцелевую направленность, многофункциональность, возможность учёта индивидуальных особенностей каждого ребенка, а так же создание эмоционально благоприятной атмосферы, способствующей возникновению радостных эмоций. Каждый кубик может быть использован как самостоятельно, так и в сочетании с другими, по усмотрению воспитателя.

При использовании игрового пособия «Кубики истории или предложении» я наблюдала, что учебный процесс проходит в увлекательной форме, с азартом. Ребята с удовольствием играют и не замечают, как быстро проходит отведенное для игр время. В игре ребенок вынужден распределять свое внимание: контролировать правильное звукопроизношение, выполнять игровые действия и правила. Ребенок строит самостоятельно речевые высказывания, подбирает слова, грамматически оформляет речь и выполняет мыслительные операции. Это сказывается на результатах работы.

Таким образом, помимо успешного достижения основных целей, игры способствуют совершенствованию разнообразных психических процессов ребенка. Их использование позволяет дольше сохранять интерес к занятиям и работоспособностью формирует положительный эмоциональный настрой у воспитанников.