

**Тема:**

**Копилка учителя-логопеда: упражнения для развития креативного мышления у детей.**

*Корниенко Людмила Владимировна,  
Учитель-логопед МАДОУ детский сад № 12*

**Февраль 2024 г.**

В работе с детьми с нарушениями речи мы используем речевые игры разной направленности. Эти игры способствуют:

- развитию качеств креативного мышления (беглости, гибкости, оригинальности мышления);
- повышают мотивацию детей к самостоятельному речевому творчеству;
- обогащению активного словаря;
- развитию связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
- развитию звуковой и интонационной культуры речи.

#### **«Хорошо-плохо»**

Дети оценивают предмет с разных точек зрения (конфета – это хорошо, потому что..., и это плохо ...)

Упражнение направлено на формирование понимания детьми противоречий, умения в критической ситуации делать верный выбор, оценивать свои действия.

#### **«Цепочка противоречий»**

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Педагог начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т. д. Например, гулять - хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

#### **«Активные буквы»**

Цель: Развитие умения придумывать глаголы, начинающиеся с определённой буквы; развитие умения создавать характерные образы активных букв.

Задание: назвать действия, которые начинаются на букву «Б», предложить дорисовать к буквам детали так, чтобы было видно, что буквы «делают действия».

#### **«История старого чайника»**

Цель: развитие воображения при составлении историй на заданную тему.

Детям задается вопрос: «Что может поведать о своей жизни старый чайник?» Дети придумывают различные истории.

#### **«Выложи карты на стол»**

Цель: развитие воображения при составлении коллективной сказки.

Детям необходимо придумать коллективный рассказ. Предлагается вытащить из колоды, не глядя, одну карту – картинку, и первый ребенок, сделавший это, начинает рассказ, интерпретируя содержание картинки. То, что рассказал первый ребенок, продолжает второй и т. д., вытаскивая уже новые карты и связывая между собой предыдущее содержание и содержание своей карты. В результате получается длинное панно – иллюстрация, глядя на которое, дети придумали свой коллективный рассказ.

#### **«Фантастические гипотезы»**

Цель: развитие творческого воображения и теоретического мышления.

Что было бы, если бы город умел летать? (Часы ходили бы наоборот)

#### **«Что произойдет?»**

Цель: учить устанавливать причинно – следственные связи, предлагать различные варианты следствий одного и того же события.

Придумайте как можно больше событий, которые могут произойти из – за названного события:

- девочка уронила карандаш на пол.
- из окна выбросили кусочек булки.
- на улице кто – то разбил банку варенья.

### «Картина – корзина»

Цель: учить подбирать рифму, развивать вариативность мышления, творческое сочинительство.

### Упражнение «Рифмуем имена»

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

- Меня зовут Аня, я пришла из бани.
- Меня зовут Саша, я варю кашу.
- Меня зовут Саша, у меня сестра Даша.
- Меня зовут Филипп, я снимаю клип.
- Меня зовут Злата, я очень богата.
- Меня зовут Илюша, у меня есть подруга с именем Плюша.
- Меня зовут Полина, но все зовут меня малина.
- Меня зовут Илюша, у меня есть подруга Ксюша.
- Меня зовут Дима, у меня подруга Сима.
- Меня зовут Дима, у меня есть псина.
- Меня зовут Ева, я – королева.

### «Что может быть таким?»

Цель: развитие умения подбирать слова, ориентируясь на заданные признаки.

Дети должны назвать предметы, которые бы обладали тремя признаками: гладкий, черный, тихий;

темный, тяжелый, шумный;

светлый, легкий, блестящий, и т. д.

### Упражнение «Сочинитель»

Цель: развитие речи, словаря детей, мышления и креативности.

Ход проведения: Даны три слова-картинки. Например, стол, арбуз, вагон. Необходимо придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова. Слова можно изменять любым способом.

### Упражнение «Прекрасный ужасный рисунок»

Участники делятся на две группы. Каждой группе дается по листу бумаги и по одному фломастеру. Первый участник создает «прекрасный» рисунок и передает его соседу справа. Тот в течение 30 секунд превращает «прекрасный» рисунок в «ужасный» и передает следующему человеку, который должен снова сделать рисунок «прекрасным».

Каждый ребёнок озвучивает: «Этот рисунок прекрасный, потому что ...» и т. д.

### Упражнение «Развитие креативности»

Найдите сходство между приведенными объектами. Например: «Что общего между слоном и бананом?» (Толстая кожа, живут в жарком климате и т.д.)

На каждую пару отводится по три минуты.

1. Что общего между кофе и жителями Лапландии?
2. Что общего между шнурками для обуви и поездами?
3. Что общего между горой и шоколадом?
4. Что общего между ходьбой и говорением?

### **«Гномик»**

Цель этого упражнения, помимо развитие креативного мышления, развитие умений составлять рассказ-описание, что особенно важно для детей с нарушениями речи.

Представьте, что на люстре в комнате (группе) сидит гномик. Расскажите, что он может видеть оттуда. Важно помочь детям сделать описание комнаты с необычной для них пространственной точки видения, нужно, чтобы дети представили недоступные места для их глаз.

### **Упражнение «Завяжи шнурок»**

Цель этого упражнения: развитие креативности. Это упражнение, развивающее не только творческий интеллект, но и связную речь, умение вести диалог.

За определённое количество времени, например, за 2 минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка. Для рассмотрения можно брать любой другой предмет: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.

### **Упражнение «Кролик и Лис»**

Цель: развитие коммуникативных умений в ситуации высокой межличностной конфликтности.

Участники располагаются для работы в парах. Ведущий объявляет инструкцию: «Сейчас мы проведем игру «Кролик и Лис». Каждая пара договорится о том, кто сначала будет Кроликом, а кто Лисом. Через три минуты нужно будет поменяться ролями. Братец Кролик вышел прогуляться и случайно «нарвался» на братца Лиса, которому очень хочется «кушать». Лис намерен Кролика «съесть» и как можно скорее. Кролику предстоит убедить Лиса, что его есть не стоит, и доказать, почему этого не следует делать. Кролик должен использовать все свои умения, знания и способность к убеждению. Начинает игру Лис, который говорит Кролику: «Кролик, я тебя съем». Если Кролик молчит более 10 секунд, Лис его съедает. Времени для каждого – 3 минуты.

### **«Черный ящик»**

Цель: развитие беглости мышления, формирование умения задавать вопросы.

Детям показывают "черный ящик" или просто коробку и предлагают за 10 вопросов отгадать - что там? И т. д.

- Там рукотворный предмет? Там что-то мягкое? Там что-то металлическое? И т. д.