***Метафорические карты для развития речи в старшем дошкольном возрасте.***

Популярность терапевтических карт растет с каждым годом, в том числе и в России. И это понятно. Зрительные впечатления важны для человека чрезвычайно. Глаз человека «фотографирует» внешний мир, и внутри нас существует великое множество визуальных образов, многие из которых сохраняются в памяти как экспонаты музея нашей жизни. Когда человек всматривается в метафорическую карту, он, по сути дела, путешествует по своему внутреннему музею.

Например, он смотрит на картинку, изображающую плачущего ребенка, и она порождает в нем какое-то воспоминание — это может быть ситуация, участником которой был он сам, а может — что-то, что происходило не с ним самим, но каким-то образом затронуло его. В любом случае подобный экспонат или даже несколько в его личном музее есть, и при взгляде на карту они «оживают».

Работа с использованием метафорических карт подобна прогулке по галерее вдоль множества дверей, открывающихся во внутренний мир человека. Карточка — это дверь, за которой живет событие, впечатление, человеческая история. Двери могут быть закрыты и даже заперты на большой и уже заржавевший замок, но, подобно ключу, карта поможет открыть их. И тогда вытащенное на свет содержимое комнат обретает смысл и наполняется актуальным содержанием. Выбирая ту или иную карточку, рассматривая ее и представляя нам, человек на самом деле рассказывает о себе, и из этого рассказа и нам, и ему становится понятнее, откуда он черпает силы, какова его система ценностей, чего он боится и во что верит. Мы можем увидеть, как он воспринимает себя — как жертву или как героя, как наблюдающего зрителя или как основное действующее лицо, мы можем представить, какие препятствия встречаются на его пути и как он их преодолевает. Именно поэтому метафорические карты называют еще ассоциативными (они вызывают ассоциации, благодаря которым человек проживает еще раз свою историю, актуализирует проблему), проективными (человек видит в карте именно то, что он хочет видеть, то, что эмоционально отзывается в нем), терапевтически. Все это делает метафорические карты уникальным, похожим на игру инструментом, который может использоваться в консультировании, психотерапии, коучинге, в групповой и индивидуальной работе с детьми и взрослыми.

*Преимущества метафорических карт как инструмента психологической работы.*

Карты — это психологическое зеркало, отражающее состояние и проблемы людей, с которыми мы работаем, это всегда приглашение к рассказу — о вымышленных событиях или реальных, не важно. Важно, что это рассказ о Человеке. Надо только научиться этот рассказ слышать. Метафорические карты — это отнюдь не новый вид терапии, не ее отдельное направление, такое, как, например, психоанализ, когнитивноповеденческая или нарративная терапия. Это всего лишь инструмент, который может быть использован любым специалистом, к какой бы школе он ни принадлежал.

Именно поэтому этот инструмент можно использовать для работы с дошкольниками, а так как выбор метафорических и ассоциативных карт (в том числе и детских) в данный момент очень большой, можно использовать их очень разнообразно, и это не только психоанализ, а например, в речевом развитии старших дошкольников — это позволяет развивать воображение, логику, пополнять словарный запас, учить правильно строить предложения, развивать умение строить рассказ по картинкам. При этом метафорические карты красочные и яркие, на них много мелких деталей, что позволит ребенку более разнообразно построить свой рассказ.

С детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста можно проводить упражнения на развитие речи, обогащение словарного запаса, умение соблюдать логику повествования.

*Основные виды работы с картами:*

• Составление рассказа по одной или трем картинкам. Ребенок придумывает сюжет, который основывался бы на картинке или объединял в себе три картинки по упрощенной схеме: завязка — действие — развязка. Можно предлагать ребенку картинки, отобранные вами заранее; он может самостоятельно выбирать картинки (открытые) или же — самый сложный вариант — вытаскивать их наугад (вслепую) по одной, каждую следующую после того, как будет описана предыдущая. Последний вариант особенно развивает креативность и спонтанность в творчестве, поскольку нет возможности продумать рассказ заранее.

• Составление общего рассказа, в группе, в классе: дети по одному, по кругу вытаскивают закрытые карты.

• Облегченный вариант последнего упражнения: участникам раздается равное количество карт, и когда подходит очередь какого-либо участника, он выбирает, какую карту сейчас выложить и описать, исходя из того, как ему удобнее развивать сюжет.

Сочинение сказки. Классический сюжет состоит из пяти элементов. Предложите вытащить наугад пять карт по очереди и построить историю по следующей схеме:

• Экспозиция — описание места действия и обстоятельств («В некотором царстве, в некотором государстве...», «В далекой-далекой галактике...»). — Выберите карту «Антураж» с синей рубашкой.

• Завязка — с чего все началось. («Жил да был кот. Постарел он, выпали у кота все зубы, перестал он ловить мышей, и решили хозяева его прогнать...», «Жила-была девочка, ее отец рано овдовел и снова женился на женщине с двумя дочерьми...»). — Выберите карту «Герой» с фиолетовой рубашкой.

• Перипетии — основная часть сюжета, все происходившие события, препятствия и их преодоление. («Девочку не взяли на бал, прилетела фея, помогла с домашней работой, девочка поехала на бал, часы пробили полночь...»). — Выберите карту «Действия» с зеленой рубашкой.

• Кульминация — самый острый момент повествования, «момент истины» («Придворный примерил туфельку Золушке, и она подошла»). — Выберите карту «Взаимодействия» с красно-оранжевой рубашкой.

• Развязка — чем все закончилось. («Свадьба, пир горой»). — Выберите любую карту.

**Картотека игр с метафорическими картами «Я и все-все-все» (К.Крюгер)**

*Игра «Расскажи историю»*

Цель: развивать воображение, связную речь дошкольников.

Ход игры: педагог предлагает ребенку выбрать карту, которая больше всего понравилась, и сочинить по ней историю. Педагог оказывает на ребёнка и сочинение им истории минимальное воздействие. Помощь педагог оказывает в том случае, если ребенок затрудняется и помогает наводящими вопросами «Кто изображен на карте?», «Что делает?», «А как бы поступил ты» и т.**д.**

*Игра «Рассказ по кругу»*

Цель: упражнять в составлении распространенных предложений. Продолжать учить детей работать в группе сверстников.

Ход игры: педагог предлагает детям сочинить необыкновенный рассказ с помощью метафорических карт, но рассказ будет один на всех. Каждый ребенок выбирает любую открытую карту (открытая – ребенок видит изображение), или же воспитатель может предложить закрытые карты (рисунком вниз) так задача усложняется. Далее начинается создание рассказа, начать рассказ может воспитатель, а дети продолжают сочинять согласно изображению на его карте, но при этом рассказ должен быть связан одним сюжетом.

*Игра «Инсценировка»*

Цель: стимулировать активную речь дошкольников.

Ход игры:

1 вариант. Группа наугад выбирает карту из комплекта и разыгрывает историю, которую отражает этот рисунок.

2 вариант: если группа большая, то делим ее на подгруппы – в этом случае каждая из команд выбирает карту для себя либо для кого-то из соперников.

3 вариант: более сложный. Каждая из команд выбирает себе карту, не показывая её соперникам. Соперники, наблюдая и слушая, должны отгадать, какая из карт бала загадана.

*Игра «Слова и фразы»*

Цель: учить трактовать одним словом смысл изображения. Развивать речевое – творчество.

Ход игры: воспитатель предлагает участникам игры вытянуть наугад по две карты. Не показывая их сверстникам, придумывает свои картам образное название – это может быть слово и фраза, которые ассоциируются у ребенка с этой картой. Затем ведущий собирает все карты, перемешивает их и выкладывает на стол рисунками вверх. Первый участник говорит одно из придуманных им названий, а остальные ищут соответствующую карту. Игра продолжается до тех пор, пока не будут угаданы все карты. Одно из названий, понравившееся большинству участников игры, определяется как творческая тема – ее все дети должны каким-то образом раскрыть. (Один сочиняет частушку, другой чистоговорку, третий рифмы и т.д.)

*Игра «Опиши персонажа карты»*

Цель: обогащать словарь детей прилагательными.

Ход игры: ребенок выбирает карту одну из карт, показывает ее остальным и характеризует персонажа карты, так каким он его видит. Можно задать вопрос: «А персонаж похож на тебя?» и т.д. (игра может использоваться как в индивидуальной работе, в семенном кругу и при работе с детской группой)

*Игра «Триптих» (Число игроков от 2х)*

Цель: развивать воображение и связную речь детей, усиливая их творческий потенциал.

Ход игры: карты из колоды перемешиваются и раздаются детям по 5 штук. Остальные карты колодой размещаются на столе. Остальные карты колодой размещаются на столе. Задача игрока – найти среди своих карт три, по которым можно рассказать интересную связную историю. Если ребенок видит у себя такие карты, он выкладывает их стол и рассказывает историю. Затем откладывает эти карты в сторону и берет из колоды три новые карты. Если ребенок не может придумать историю по имеющимся картам, он может заменить одну или две карты из своего набора, но пропускает ход. Выигрывает то, кто больше всего сочинил интересных историй.

*Игра «Плохо или хорошо? Хорошо или плохо?»*

Цель: развивать вариативность мышления. В активный словарь детей, вводить слова, помогающие соединять слова в предложении (потому что, ведь).

Ход игры: первый наугад вытягивает одну из карт комплекта. Он комментирует увиденный сюжет (например так): «Девочка на этой картинке помогает маме, и это хорошо, потому что она вырастет хорошей хозяйкой». Второй продолжает мысль: «Она будет хорошей хозяйкой, и это плохо, потому что будет очень много времени проводить дома». Третий предлагает свой вариант: «Она будет очень много времени проводить дома, и это хорошо, потому что…» Каждый последующий участник игры озвучивает свою идею; так продолжается до тех пор, пока карта не вернется к вытянувшему ее участнику.

*Игра «Всё помню! Всё вижу!»*

Цель: развивать фонематический слух.

Ход игры: можно загадывать не «птицу», а звук «П» или любой другой звук. В этом случае соревнование может вестись не на скорость – важнее будет найти все детали на заданный звук.

2 вариант игры для могут использовать в семейной кругу

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Ход игр: число игроков 2+. Из комплекта выбираются те карты, на которых отражено наибольшее количество деталей. (Количество карт может варьироваться в зависимости от возраста детей и их индивидуальных способностей). Карты раскладываются на столе рисунками вверх. Каждый игрок по очереди загадывает какую-то деталь одного из рисунков и называет ее (например «птица»), задача другого как можно быстрее найти и показать эту деталь. Если играющих несколько, они могут соревноваться в том, кто быстрее найдет деталь.

*Игра «Пусть каждый день будет необычным»*

Цель: создать условия для общения со сверстниками; совершенствовать лексическое развитие.

Ход игр: во время утреннего сбора по считалочке выбирается ребенок, который вытянет наугад одну из карт, на которой изображено животное или сказочный персонаж: «Мы сегодня коты, котята и кошки!» - и все дети обсуждают, как по-кошачьи можно провести наш необычный день. Начинается бурное обсуждение! А затем воплощают в жизнь что-то задуманное.

2 вариант игры для могут использовать в семейной кругу

Цель: сплочение семьи, развитие творческого компонента мышления и образной речи.

Ход игр: утром выходного дня, ребенок или кто-то из семьи, вытягивает наугад карту: «Мы сегодня…снеговики» - все члены семьи рассуждают как провести этот день (пойти покататься с горки, съесть мороженое, походить по квартире с ведром на голове и т.д.

В настоящее время существует много разновидностей колод ассоциативных карт, это позволяет использовать разнообразите техник и приемов при работе с ними, индивидуально, фронтально, в групповой форме и даже в работе с родителями.

Литература:

1. Кац, Г. Метафорические карты: руководство для психолога/ Г.Кац, Е.Мухаматулина.-М.: Генезис, 2015.-160с.
2. Морозовская, Е. Мир проективных карт: обзор колод, упражнения, тренинги.-М.: Генезис, 2014.-168с.
3. Картотека игр с метафорическими картами «Я и все-все-все» (К.Крюгер) /https://s3.eunorth1.amazonaws.com/edusites.ru/oksana\_nik\_55/fm/Методкопилка/Картотека%20игр%20с%20метафорическими%20картами.pdf