**Консультация для родителей**

**«Как работать с мнемотаблицами дома»**

 Подготовила учитель-дефектолог Мишурова Н,М,

**Содержание мнемотаблицы** - это графическое или частично графическое изображение, схема, которая отображает в знаковой форме какое – либо произведение (загадку, стихотворение, сказку, рассказ).

Этапы использования мнемотаблиц:

1. Рассматривание таблицы и разбор того, что на ней изображено.

2. Перекодирование информации, т.е. преобразование из абстрактных символов в образы.

3. Осуществляется пересказ информации (сказки, рассказа) с опорой на символы (образы), т.е. происходит отработка метода запоминания.

4. Делается графическая зарисовка мнемотаблицы.

5. Каждая таблица может быть воспроизведена ребенком при ее показе ему.

Прежде, чем дать детям задание составить рассказ по серии картин, необходимо подготовительная работа: рассмотреть внимательно все картинки серии, отметить, что главное на каждой из них, определить сюжетную линию и т.д

**Дидактическая игра «Какая сказка спряталась?»**

**Цель:** рассказать сказку с опорой на мнемотаблицу.

Ход игры: ребёнок рассматривает мнемотаблицу, называет главных героев, вспоминает содержание сказки, рассказывает её.

Вариант№2. Разрезать две мнемосхемы разных сказок и смешать элементы. Предложить детям собрать схемы сказок и рассказать любую сказку.

**Дидактическая игра «Угадай, кто я?»**

Развивает словарный запас, расширяет представления детей о характерных признаках и повадках животных.

**Цель:** составить описательный рассказ о животном.

Ход игры.

Вариант №1 Детям предлагают опорную мнемотаблицу, по которой составляется рассказ.

Вариант №2 Детям предлагают мнемотаблицу, ребёнок должен угадать животное и составить связный рассказ.

Вариант №3 Ребёнок сам создаёт мемотаблицу о каком – либо животном и предлагает другим детям угадать это животное.

**Дидактическая игра «Фантазёры»**

**Цель:** развивать умение составлять творческие рассказы; закрепить понятие о структуре рассказа (начало, середина, конец), учить использовать в речи слова и выражения, позволяющие начать и закончить рассказ. Для игры необходимо изготовить общую карту – схему и две карты схемы – помощницы для составления рассказов. Можно использовать общую карту - схему для составления рассказов, можно привлекать карточки из других схем. У каждого рассказа, составленным ребёнком должно быть: название, интересное содержание и конец. Картинки служат своеобразным планом рассказа, что позволяет достаточно точно передать сюжет, не сбиваясь от начала до конца.

**Дидактическая игра «Какую пользу приносят животные?»**

**Цель.**Учить соотносить домашних животных и предметы графической схемой; составлять предложения; активизировать словарь по теме.

Материал.

Набор графических схем: домашние животные, мышка, дом, молоко, мясо, тележка, шерсть.

**Ход игры**

Педагог демонстрирует детям графические схемы с животными и просит назвать их. Затем задает ребятам вопрос: «Какую пользу приносят животные?». Ответив на вопрос, дети подбирают графическую схему с предметом к животному и составляют предложение.

**Например: -**Кошка любит мышей. Собака сторожит дом. Корова дает молоко.