

Использование элементов ТРИЗ технологии в развитии речи дошкольников.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО): «речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы...». Это обусловлено, тем, что, овладевая языком, ребенок познает окружающий мир, приобретает средство общения с людьми, а также получает совершенное орудие для обмена мыслями. На протяжении дошкольного детства, дети, усваивая родной язык, овладевают важной формой речевого общения – устной речью, вместе с тем развивается культура речи, которая в дальнейшем определяет уровень образованности человека.

Вопросами исследования речи детей стали заниматься еще в 19 веке. Среди многих ученых, тех, кто внес, значимый вклад в осмысление этого вопроса выделяются представители зарубежной педагогики (Ян Амос Коменский, Иоганн Генрих Песталоцци), русские педагоги, психологи, физиологи (Н.М.Аксарина, Л.С.Выготский, М.М.Кольцова, Н.И.Красногорский, Г.М.Лямина, А.А.Леонтьев, В.Ф.Одоевский, Е.И.Тихеева, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин и др).

По нашим наблюдениям, в настоящее время выделяется большое количество детей имеющих различные речевые нарушения. Общее недоразвитие речи является одним из них (ОНР). Оно включает в себя различные сложные речевые расстройства, при которых нарушено формирование всех компонентов речевой системы т.е. звуковой стороны (фонетики) и смысловой стороны(лексики, грамматики). Несмотря на различную природу дефектов, у детей с ОНР имеются типичные проявления, указывающие на системные нарушения речевой деятельности, одним из которых является бедность словарного запаса. На основе исследований А.Н. Гвоздева, Р.И. Жуковской, А.М. Леушиной, Н.П.Савельева, О.И. Соловьевой, можно сделать вывод, что чем богаче словарный запас ребенка, тем точнее он мыслит, следовательно, лучше развита его речь. Также эти исследования указывают на то, что развитие речи ребенка дошкольника возможно лишь при условии систематического обучения.

В дошкольном детстве ребенок должен овладеть таким словарным запасом, который позволил бы ему общаться со сверстниками и взрослыми, успешно учиться в школе, читать и понимать литературные произведения.

Поэтому развитию словаря детей мы уделяем большое внимание. Дети с плохо развитой речью отстают в школе и оказываются в числе неуспевающих, иногда неправильно употребляют слова, недостаточно верно понимают их смысл, почти не используют в своей речи эпитетов, синонимов и антонимов. Бедность словаря мешает полноценному общению и напротив богатство словаря является признаком хорошо развитой речи и показателем высокого уровня умственного развития. Вместе с этим,

проводя словарную работу, мы решаем задачи нравственного и эстетического воспитания. Через слово формируется нравственность и навыки поведения, культура общения. Эмоциональное развитие дошкольников, понимание ребенком эмоционального состояния других людей также зависят от степени усвоения словесных обозначений эмоций, эмоциональных состояний и их внешнего выражения. Работа над словом уточняет представления ребенка, углубляет его чувства, организует социальный опыт. Все это имеет особое значение в дошкольном возрасте, т.к. здесь закладываются основы развития мышления и речи, происходит становление социальных контактов, а самое главное формируется личность ребенка. В своей работе по развитию словарного запаса детей, мы остановили свой выбор на использовании в образовательном процессе элементов ТРИЗ технологии.

ТРИЗ - Теория Решения Изобретательских Задач Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер.

Исходным положением технологии ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л.С.Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной. В связи с этим целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремление к новизне; развитие речи и творческого

воображения. ТРИЗ дает детям возможность проявить свою индивидуальность, учит детей нестандартно мыслить, развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не дает детям готовую информацию, а учит ее находить. ТРИЗ позволяет получать знания без перегрузок, без зубрежки. Используя в работе по развитию речи с дошкольниками элементы ТРИЗ, важно учитывать следующие дидактические принципы:

Принцип свободы выбора — в любом обучающем или управляющем действии предоставить ребенку право выбора.

Принцип открытости — нужно предоставлять ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения

Принцип деятельности — в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.

Принцип обратной связи — педагог может регулярно контролировать процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

Принцип идеальности — творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью

любой деятельности, что позволяет максимально использовать возможности и интересы детей.

Совместная деятельность по развитию речи с использованием ТРИЗ – технологий это импровизация, игра. Детей не надо искусственно возбуждать, заводить. Стоит только верно почувствовать, чем живёт каждый из сидящих за маленьким столом, уловить нерв, определяющий доминанту занятия – и рождается Действие, в котором все участвуют на равных. **Использование специальной игрушки**— героя занятия, которая “помогает” педагогу. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся диалоги по теме. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. В нашем детском саду мы используем методы и приёмы, предлагае ТРИЗ-технологией:

«Волшебная дорожка». В основе сюжета многих сказок – действия какого-либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевают препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

"Дидактический мяч" Активно используется пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова – антонимы.

«Вертолина» Игра, способствующая расширению и активизации

словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

Расширению и обогащению словаря детей способствуют такие игры, как:

Игра «Наоборот». Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой» – бабушка «добрая», карандаш (пишет) – резинка (стирает).

Игра

«Эхо». Детям напоминает, что такое эхо, что оно в точности повторяет то, что слышит. Детям предлагается сыграть роль эха, но повторить не всё слово, а лишь его концовку. Например, машина – шина, олень – лень и т.д.

Игра «По кругу». Дети сидят вокруг стола. В руках у педагога стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к по кругу, каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится

обладатель наибольшего количества картинок.

Игра «Что – то – часть чего – то». Принцип этой игры взят из игровой телепередачи. Понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.

Игра "Да-Нет" или "Угадай, что я загадала". Например: воспитатель загадывает слово "Слон", дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное. Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты", "Машина", "Роза", "Гриб", "Береза", "Вода", "Радуга" и т.д.

Игра "Хорошо-плохо".
Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры. 1 вариант: В: Съесть конфету – хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Съесть конфету – плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. То

есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо – почему?", "что-то плохо – почему?". 2 вариант: В: Съесть конфету – хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Сладкая конфета – это плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. В: Зубы заболят – это хорошо. Почему? Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил. То есть вопросы идут по цепочке.

Игра «Узнавание». Цель: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» – береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» – солнце. Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр: Какое бывает? Что делает?

Поскольку речевое развитие детей не ограничивается рамками специально организованной деятельности можно использовать элементы ТРИЗ-технологии и в свободной деятельности детей, стимулируя их речь. Например: когда ребенок задает вопрос, лучше сначала спросить, а что он сам об этом думает, приглашая порассуждать, при этом наводящими вопросами можно подвести ребенка к тому, что он сам находит ответ. Во время прогулок можно использовать приемы фантазирования: оживление, изменение законов природы, увеличение,

уменьшение и т.д. Оживим ветер: кто его мама? Кто его друзья? Какой бывает характер у ветра? и т.д. В результате свободной деятельности с использованием элементов ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, развивается речь и логика мышления.

Именно дошкольный возраст является сенситивным для развития речи детей, он уникален, ибо как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь, поэтому важно не упустить этот период для раскрытия потенциала каждого ребёнка. Речевая инициатива ТРИЗ дает детям возможность проявить свою индивидуальность, нестандартно мыслить и высказывать свои мысли, развивая речь.

Игры для детей дошкольного возраста по развитию речи с использованием элементов

ТРИЗ технологии.

1. По кругу

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола. В руках воспитателя стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку

«шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

2. Предложения по цепочке

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

3. Антилогическое лото

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Ход игры:

Воспитатель поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их

рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывая их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

4. Паровоз

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

5. Необычные загадки

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

Ход игры:

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки – ... глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удастся сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

6. Что таким бывает?

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно

синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

7. Запоминай-ка

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком

Ход игры:

Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

После того, как первый игрок вслух «связет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

8. Кто что делает?

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: картинки на заданный звук

Ход игры:

В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего

количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

9. Игра «Полиномы фантазии»

Загадать любое слово из 3 букв. Д О М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

10. Игра «Создание лимерика»

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличие от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно.

Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик.

11. Игра «Пароль»

Воспитатель говорит: «Я возьму с собой того, кто назовет мне сказку в названии которой есть число».

Возможные варианты детей:

- Три медведя
- Три толстяка
- Волк и семеро козлят
- Белоснежка и семь гномов
- Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях
- Дочь семилетка
- Семь Симеонов
- Три калача и одна баранка
- Мудрая девица и семь разбойников
- Али Баба и сорок разбойников

12. Игра «Угадай, чьи следы?»

Дети видят перед собой множество следов на «снежной дорожке». Воспитатель предлагает угадать, чьи следы они видят:

- След медведя – медвежий след
- След птицы – птичий след;
- След зайца – заячий след

- След волка – волчий след

13. Игра «Аукцион»

Задание детям, назвать сказки, в которых (например, волк) является главным героем.

Варианты ответов детей:

- Лисичка и Волк
- Волк, перепелка и дергун
- Иван-царевич и серый волк
- Волк и семеро козлят
- Колобок
- Теремок
- Рукавичка
- Три поросенка
- Красная Шапочка

14. Игра «Наоборот»

Игра с мячом, вы игроки, я – ведущая, я бросаю мяч и называю какое-нибудь слово, а вы, возвращая мяч, называете мне слово с противоположным значением.

Добрый – злой

Трудолюбивый - ленивый

Вежливый - грубый

Грустный - веселый

Радостный – печальный

Сытый – голодный

Трусливый – храбрый

Вредный – полезный

Щедрый – скупой

Упрямый – покорный

15. Игра «Объяснялки»

Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке.

Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ...
- Висели вкусные и спелые яблочки.
- Яблочки были спелые и поэтому сами ...
- Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка...
- Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка...
- Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому...
- Внуки ели его прямо ложками..

16. Игра «Да-нетка» (линейная) (Метод контрольных вопросов)

Воспитатель предлагает детям среди 9 картинок угадать объект, который находится в сундучке. Напоминает, что вопросы задаются

такие, на которые можно ответить либо «нет», либо «да». Задавайте умные, интересные вопросы.

- Это живое? – Да.
- Живет в воде? – Нет.
- Живет на земле? – Да.
- Живет в лесу? – Нет.
- Живет дома? – Да.
- Это мама? – Нет.
- Это мальчик? – Да.

(Из коробки на наборное полотно выставляется графический рисунок мальчика). Это мальчик Вова.

17. Игра "Хорошо- плохо" (Метод контрольных вопросов)

- Ребята, вы рады, что весна наступила?
- А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т.д.)
- Что плохо весной? (Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т.д.)

Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. Например:

- В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.
- Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.
- А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.

Вопросы к детям:

- Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?
- Что в этом хорошего?

- А что плохого в том, что шарик легкий

18. Игра «Мои друзья»

Воспитатель: «Я – воздушный шарик. Мои друзья – это те, кто умеет летать».

Дети называют объекты и изображают

19. Игра «Дразнилка»

Воспитатель предлагает «подразнить» например комариков по-доброму. Дети преобразуют действия объекта в слова с уменьшительно-ласкательным суффиксом –лка, – чк,

20. Игра «Рифмы»

Дети придумывают слова-рифмы к слову, например «лягушка».

Лягушка – подушка

Лягушка - подружка и др.

21. Составление сказки методом «Каталога»

Воспитатель предлагает совместно придумать сказку как настоящие сказочники.

С помощью Умной Ромашки выбирается зачин («Жили-были...», «В некотором царстве, в некотором государстве...», «Однажды...» и т.д.)

Вопросы:

- Жил-был... Кто?
- Какое добро умел делать?
- Встретил кого злого?
- Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?

- Был у нашего героя друг.
- Как он мог помочь главному герою?
- Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

По завершению сказки дети создают книгу. Придумывают название и записывают сказку, а также делают к ней иллюстрации.

22. Игровое задание «Добавь словечко» (Метод прямой аналогии).

Яркое, теплое (Что?) – солнце
 Руки, лужи (Какие?) – грязные
 Снег, мороженое (Что делают?) – тают
 Звенит, бежит (Что?) — ручей
 Котенок, девочка (Какие?) – маленькие
 Чашка, тарелка (Что делают?) – стоят

23. Дидактическое упражнение «На что похоже?» (Метод графической символической аналогии)

Вова приготовил для вас загадку:

Днем оживает,
 Ночью засыпает.

(Выставляется графическая модель загадки о сосульке)

— На что похожа сосулька? (На нос, морковку, колпак, ножик, карандаш, иголку, клюв, указку).

— Давайте назовем красивые слова о сосульке. Сосулька какая? (Прозрачная, длинная, мокрая, холодная, блестящая, прозрачная, острая)

24. Дидактическое упражнение «Что это может быть?» (Метод ассоциаций)

— А что еще может быть мокрым и блестящим? (Лед, лужа, трава, зеркало, окно, машина)

25. Дидактическая игра «Лесенка противоположностей» (Прием «Наоборот»)

— Ребята, вы так много знаете о весне, а зиму с весной не перепутаете? Давайте быстренько поднимемся по лесенке противоположностей (Два контрастных маленьких человечка выставляются на лесенку)

Пособие «Лесенка противоположностей»

Зима ушла, а весна... пришла
Зима холодная, а весна... теплая.
Зимой солнце морозит, а весной... греет.
Зимой сугробы высокие, а весной... низкие.
Зимой надевают шубы, а весной ... куртки

26. Игра «Увеличение – уменьшение».

- Вот у меня карандаш, меня он не устраивает, я хочу его увеличить. Показываю детям огромный карандаш, теперь он похож на волшебную палочку.

Что бы вы хотели увеличить или уменьшить?

Хотел бы уменьшить зиму, а увеличить лето.

Хотела бы увеличить выходные.

Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

Усложним эту игру дополнительными вопросами:

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

27. В «Стране небывалой», нелепицы по картине найдите, что неправильно нарисовал художник-шутник, и почему так в жизни не бывает, объясните, в чем нелепость и неправдоподобность.

28. Пиктограммы - (у детей на столах карточка)

Внимательно рассмотрите рисунки, которые называются пиктограммами. Закройте рисунок кружком, на котором изображены: девочка, море, зима, лето, сад, лес, радость, грусть.

29. Животные из страны «Выдумляндия».

Отыскать в каждом из фантастических животных части тела знакомых тебе зверей. Рассказать, что может делать это необычное животное (летать, плавать, ползать, жить среды льдов, долго находиться без воды и пр.) Как его назвать?

30. Игра «Подарок»

Дети встают в круг. Одному дают в руки коробку с бантом просят передать ее соседу с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Я дарю вам козленка, рожки у него еще не выросли", или "Я дарю вам большую конфету, "В коробке кактус, не уколитесь".

31. «Что умеет делать?»

Ведущий называет предмет, а дети рассказывают, что он умеет делать. Например, велосипед может катать, перевозить груз, падать, его можно разобрать на запчасти, подарить, поменять и.т.д. Предложите детям поместить предмет в фантастические условия. К примеру, велосипед можно «подарить» Красной Шапочке. Как велосипед помог бы ей?

32. «Мои друзья».

Ведущий «превращается» в какой-то предмет и «ищет» друзей.
- Я – водяной. Мои друзья – те, кто живёт в воде.
Дети подбегают или подходят к ведущему, называя подходящие предметы.

33. «Что было – чем стало»

Можно предложить детям называть предметы, изготовленные из названного материала:

- Что изготовлено из дерева? (бумага, мебель, спички).
- Было зёрнышком, а стало... (деревом)
- Чего было много, а стало мало? (Звёзды, потому что днём их не видно; снег, потому что растаял и.т.д.
- Было зелёным, а стало жёлтым. Что это?

Вариант задания: называем предмет, а дети рассказывают, из чего он сделан.

34. «Паровозик»

Детям предлагаются карточки с изображением предметов в разных временных периодах. Например: зёрнышко, колосок, мука, тесто, пирог. Дети составляют «паровозик». Вариантов заданий множество, все они направлены на формирование понятий «объект в прошлом», «объект в настоящем», «объект в будущем».

35. «Помоги Золушке» (нахождение внутренних и внешних ресурсов решения задачи)

Злая мачеха велела Золушке на обед напечь пирожков. Золушка замесила тесто, сделала начинку. Теперь ей нужно раскатать тесто, но скалки нигде нет. Наверно, вредные сёстры спрятали скалку специально, чтобы досадить бедной Золушке. Как теперь поступить?

Варианты: попросить у соседей, купить в магазине новую, сделать самой из полена или бутылки, формировать лепёшки рукой и т.д.

36. «Коллаж из сказок»

В чудесном лесу жили Незнайка, Колобок и Буратино. Однажды пошёл Колобок в лес за грибами и не вернулся. Пошли Незнайка и Буратино его искать. Видят, навстречу им Красная Шапочка идёт и горько плачет...

Затем сказка продолжается совместно с ребёнком.

37. «Знакомые герои в новых обстоятельствах».

Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Вини-Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет.

38. «Аукцион»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.

- Что можно делать ложкой? (кушать, перемешивать, копать, и т.д.)

39. Игра «Дразнилка»

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, мама даёт им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки и др.- ... глаза

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка - ... молоток.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить пальчики на соответствующую картинку. Можно поменяться ролями, дети сами придумывают и загадывают загадки, а родители должны угадать, о чём идёт речь.

40. Игра «По кругу»

Дети сидят вокруг стола. В руках мамы стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к маме, папе, брату и т.д. каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

41. Игра «Шкатулка со сказками»

Понадобится коробочка с 8-10 любыми игрушками.

Содержание: Мама предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

42. Игра «Превращения»

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

43. Игра «Исправь ошибку»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п

44. Эвритм – прием фантазирования, при котором конкретный объект рассматривается по плану:

1. Функция и противоречия в данном объекте;
2. Варианты, которыми представлен объект (фантазирование: каких вариантов не существует?);
3. Анализ ситуации: данный объект на земле остался единственным, какие последствия этого могут быть?;
4. Анализ ситуации: объект исчез, как будет выполняться функция?;

5. Анализ причин в ситуации: объект есть, а функция не выполняется;

6. Придумывание новых объектов путем объединения данного объекта с другими (можно произвольными).

45. Круги Луллия.

Пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. Круги и стрелка подвижны. Свободное вращение всех частей приводит к тому, что под стрелкой оказываются определённые сектора на каждом из кругов.

Цель данного пособия: уточнять знания дошкольников в различных предметных областях; развивать вариативность воображаемых образов. "Составь слово" - используется для составления слов. "Смешивание цветов" - закрепление получения цвета и его оттенков. "Сочини сказку" - используется для составления различных вариантов сказок.

46. Пособие «Гусеничка»

формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам. Составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов. Учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы.

47. «Волшебная дорожка»

В основе сюжета многих сказок - действия какого-либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевают препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

48. "Дидактический мяч»

Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

49. Пособие «Часы»

Символы имён признаков вводились постепенно: от простых (цвет, форма, размер) к более сложным (температура, вес, расстояние, запах и т.д.). В пособиях расположили 17 имён признаков, оставили ещё дополнительные пустые ячейки для будущего. Пособие стало универсальным: использовалось на разных видах занятий и как алгоритм для составления описательных рассказов и загадок.

50. «Вертолина»

Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

Используемая литература:

1. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Детская литература, 1984 г. - 243 с.
2. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Новосибирск: Наука, 1991 год. - 223 с.
3. Гуткович И.Я. Методическое пособие по организации и проведению развивающих занятий с дошкольниками. сборник конспектов занятий воспитателей Центра. -Ульяновск, 1996г. -100 с.

4. Мурашковска И.Н. Развивающие игры. Игра "Теремок". -Рига 1994 г.

5. Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов-на-Дону, 1993г. - 32 с.

6. Поддъяков Н.Н., Сохин Ф.А., Умственное воспитание детей дошкольного возраста. - М, 1998 г.

7. Программа воспитания, обучения дошкольников и формирования у них диалектического способа мышления. сост. Н.И.Ардашева, И.Я.Гуткович, Т.А.Сидорчук, О.Н.Тарасова. -Ульяновск, 1995г. -67с.

8. Саламатов Ю. П. Как стать изобретателем. 50 часов творчества. - М.: Просвещение, 1990 г.

9. Салмина Н.Г. Знак и символ в обучении. - М, 1998.

10. Самойлова О.Н. Технологические цепочки по использованию методов РТВ в работе с дошкольниками. пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений. -Ульяновск, 1996г. -39с.

11. Сидорчук Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста. изд. 2, - Ульяновск, 1991г.- 52с.

12. Сидорчук Т.А., Мушарапова Л.А. Некоторые пути формирования системного мышления у детей старшего дошкольного возраста в сб. Проблемы образ. в системе детский сад - школа: традиции и инновации, -г. Ростов-на-Дону, 1994г. - стр.75-77.

13. Сидорчук Т.А. Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений. - Обнинск: ООО "Росток", 1998. -64 с.

16. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. -Ульяновск, 1996г. -152с.
17. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. Минск, 2007.
18. Корзун А. В. Веселая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн., 2000.
19. Лалаева Р.И. Нарушения речи и их коррекция у детей с задержкой психического развития / Р.И. Лалаева, Н.В. Серебрякова, С.В. Зорина. Москва, 2004.
20. Лебедева И.Л. Трудный звук, ты наш друг! Практическое пособие для логопедов, воспитателей и родителей. -М.: Вентаграф, 2005.
21. Методика психолого-педагогического обследования дошкольников с задержкой психического развития. Под ред. Н.В. Новоторцевой, Ярославль, 2008.
22. Мурашкова И.Н., Валюмс Н.П. Катринка без запинки /методика рассказа по картине/. - Спб.: Из-во ТОО "ТРИЗ-ШАНС", 1995.
23. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Технология развития связной речи дошкольников (методическая разработка), 2004.