

«Развитие речи детей дошкольного возраста посредством ТРИЗ-игр»

Подготовила Оськина Ольга Владимировна

Задачи: Повысить образовательный уровень компетентности родителей в вопросах речевого развития детей, установить контакт с членами семьи, согласовать воспитательное взаимодействие на ребенка; ознакомить родителей и апробировать систему методических ТРИЗ-игр, направленных на развитие речи детей. Обогатить методическую копилку для родителей «Домашний Речевичок»

Подготовительная работа:

- Анкетирование родителей по проблеме «Речевое развитие детей»
- Оформление выставки дидактических игр, направленных на развитие речи дошкольников.
- Памятки для родителей «Факторы успешного речевого развития детей»
- Индивидуальное общение с родителями на тему: «Дидактические игры, направленные на развитие речи детей, предлагаемые ТРИЗ-технологией»

Детский возраст – период бурной речевой деятельности. Поэтому каждое занятие по ТРИЗ – это коллективная игра, по существу, творческая работа, а значит, интенсивное ощущение радости жизни. Радость ребёнку необходима, как кислород, она вызывает прилив сил, даёт возможность полнее раскрыться творческим способностям. Пусть Вас не смущает это громкое название – ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Всё грандиозное начинается с малого. А ТРИЗ – это уже, скорее, символ инженеров и конструкторов, которые, поняли, что чем раньше начать развивать у детей речь, логическое мышление, фантазию, наблюдательность, внимание, тем плодотворнее будет работа.

Занятия по развитию речи с использованием ТРИЗ - технологий это импровизация, игра. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и

традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Одним из основных показателей уровня развития ребёнка можно считать богатство его речи. И от этих данных во многом зависит его общее психическое развитие и будущая успешность в школе. Вот почему в ТРИЗ - педагогике основное внимание уделяется именно этому направлению. Способность общаться, познавать мир, планировать свои действия формируются у ребёнка по мере развития его речи.

Именно методы ТРИЗ-РТВ позволили создать методики по развитию речи дошкольника, которые наилучшим образом позволяют педагогам решать проблемы речевого развития.

В нашей группе широко и активно используются методы и приёмы, предлагаемые ТРИЗ-технологией. С некоторыми из них мы хотим вас познакомить и поиграть.

Эвроритм(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 один-единственный, 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).

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.

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.

«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 в младшем возрасте пособие «Дидактический мяч», с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

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.

«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.

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.

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.

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.

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).

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;

Гулливвер высокий, а Дюймовочка маленькая;

Работа с дошкольниками по ТРИЗ интересная и многоплановая, надеемся, что сегодняшняя информация будет полезна в ваших начинаниях, держайте, уважаемые родители! Всем удачи и до скорых встреч!

«Дидактический мяч»

Активно используется пособие «Дидактический мяч», с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Мама (папа) предлагает слово – существительное (прилагательное, глагол, а ребёнок говорит

противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

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.

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.

Игра «шкатулка со сказками»

Понадобится коробочка с 8-10 любимыми 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.

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).

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.

ИГРА 2А ЧТО, ЕСЛИ»

Предложите ребенку простой вопрос из повседневного быта или сказки, которую вы читаете вместе: «А что, если сестрица Аленушка не пойдет искать братца Иванушку?». «А что, если ты промочишь ноги на прогулке?». Не отмечайте ни одного решения, просто анализируйте работу мысли ребенка: - Если я промочу ноги, то, наверное, пойду домой. - Мы собираемся гулять в лесу, до дома далеко. - Тогда я. Понимание

противоречий - одна из важнейших составляющих ТРИЗ. Не бойтесь показывать их ребенку в быту: в этом комбинезоне ты будешь очень красивая, но в нем неудобно играть в песке; мы можем подольше погулять, но тогда закроется магазин, и мы не успеем купить вкусного и т. п.

ИГРА «НАОБОРОТ»

Предложите ребенку отгадать обратные признаки, действия (функции) холодный -? полный -). А теперь придумайте, что совмещает в себе эти свойства? Например, что у нас острое и тупое одновременно? (Нож: лезвие острое, ручка - тупая.) Придумайте теперь обратные действия (разрезать -).

Это основа, а дальше уже можно переходить к главному: формулировать противоречие и решать изобретательские задачи. Помните, что решения изобретательских задач могут быть более или менее удачные. Наилучшее определяется с точки зрения идеального конечного результата. Так что работа по материалам ТРИЗ - это творчество. Приведем примеры задач:

Я инопланетянин. Как вы мне объясните, что такое «карандаш»? Только моему переводчику очень тяжело переводить множество слов вашего объяснения, пожалейте его.

Как измерить ядовитую змею в зоопарке, чтобы она не укусила?

ИГРА «ТЕРЕМОК»

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т. д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: каждый участник (мама, пап, сестра, братья) получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (кстати,

теремок может быть чисто условным - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я (называет себя, например, яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары, и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные могут помочь. Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем, а вместо рисунков используйте бытовые предметы.

ИГРА «МАША – РАСТЕРЯША»

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы при решении проблем. Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к ребенку:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла (называет какой-то предмет, например нож). Чем я теперь

буду (называет функцию потерянного предмета, например хлеб отрезать? Играющий называют те вещи, что подходят для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой. А можно и рукой отломать! Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.