Стажировочная площадка детского сада № 39

1 декабря 2020 года продолжила работу по теме «Формирование у детей навыков связной монологической речи с использованием элементов ТРИЗ-технологии» в формате видеоконференции.

Семинар открыла руководитель Стажировочной площадки - старший воспитатель Ильеня Н.Г. Она выступила с презентацией «Обучение пересказу литературных произведений детей дошкольного возраста с использованием элементов ТРИЗ». Был организован просмотр открытого занятия (видео) по пересказу произведения Г. Снегирёва «Пингвиний пляж». Молодые педагоги, обучающиеся на площадке, проанализировали занятие в подготовительной группе, которое провела воспитатель первой квалификационной категории МБДОУ № 39 Калинина Е.В.

Методистом Информационно-методического центра Управления образования Советско-Гаванского района Хабаровского края Фоминой Н.А. представлена информация «Повышение качества реализации подпроекта «Читаем вместе»: новые направления в обучении детей связному рассказыванию».

Использование элементов технологии ТРИЗ в организации и проведении НОД по обучению пересказу

Оптимизация образовательной работы с дошкольниками по речевому развитию осуществляется посредством использования разных инновационных и развивающих технологий, в том числе технологии ТРИЗ.

ТРИЗ- технология активно используется для целенаправленного развития речи, так как это метод интегративного обучения, позволяющий значительно повысить активность детей, развить творческое мышление.

ТРИЗ-технология позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом “Творчество во всем!”.

Цель ТРИЗ - научить детей мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

Основными задачами ТРИЗ-технологии для дошкольников являются:

-формирование связной речи на основе активизации творческого мышления для познавательной, продуктивной, исследовательской и изобретательской деятельности;

-развитие творческих способностей;

-формирование творческой личности.

Таким образом, использование методов ТРИЗ- технологии для развития детской речи способствует:

активизации познавательной деятельности детей;

созданию мотивационных установок на проявление творчества;

созданию условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);

повышению эффективности всех языковых средств.

В работе с детьми элементы ТРИЗ-технологии можно использовать как в организованной образовательной деятельности, так и в свободной деятельности детей, стимулируя их речь.

В работе по развитию речи детей с помощью ТРИЗ-технологии педагогам рекомендуют использовать специальную игрушку — героя, которая «помогает» воспитателю. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся обучающие диалоги по теме занятия. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. Важно соблюдать одно условие —игрушку выбираем необычную и оригинальную. После подведения итогов дети расстаются с игрушкой до следующего занятия. В конце НОД целесообразно подводить итоги, чтобы обучить детей навыкам рефлексивного анализа (Чем занимались? Что узнали нового? Что было самым интересным? Что осталось непонятным? и др.).

Итоги можно подводить в самых разнообразных формах: игры «Интервью», «Копилка новостей», «Доскажи предложение» и др., обсуждение планов на будущее («Вот мы сегодня узнали о…, а в следующий раз узнаем еще и о…»), продуктивная деятельность и обсуждение полученных работ. При этом нужно стараться обеспечить естественный переход детей от одного вида деятельности к другим, связав содержание НОД с последующими, режимными моментами.

В свободной деятельности, 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 различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, динамизацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д. Например, воспитатель обращается к детям: «Давайте оживим ветер: кто его мама? Кто его друзья? Какой бывает характер у ветра? Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: «А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?»

В результате свободной деятельности с использованием элементов ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, развивается речь и логика мышления.

Работа педагога–тризовца предполагает беседы с детьми на исторические темы: «Путешествие в прошлое одежды», «Посуда рассказывает

о своем рождении», «История карандаша» и т.п. Рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять причину постоянных совершенствований, изобретений. Дети начинают понимать, что изобретать – это значит решать противоречие.

Обучение решению творческих изобретательных задач осуществляется в несколько этапов.

На первом этапе занятия даются не как форма, а как поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта. Например: мяч- как можно использовать предмет?

Следующий этап – это «тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно. Например: «Хорошо-плохо».

Следующий этап – разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых и сказочных задач. Например, задача: «Как можно перенести воду в решете?» Воспитатель формирует противоречие, вода должна быть в решете, чтобы ее перенести, и воды не должно быть, так как в решете ее не перенести – вытечет. Разрешается противоречие изменением агрегатного состояния вещества — воды. Вода будет в решете в измененном виде (лед) и ее не будет, так как лед – это не вода. Решение задачи – перенести в решете воду в виде льда.

На этапе изобретательства основная задача: научить детей искать и находить свое решение. Изобретательство детей выражается в творческой фантазии, в соображении, в придумывании чего-то нового. Для этого детям предлагается ряд специальных заданий. Например, придумайте новый учебный стул, на котором вам хотелось бы сидеть. Придумайте новую игрушку и др.

Следующий этап работы по программе ТРИЗ – это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую деятельность, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование.

На последнем этапе, опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, ребенок учится находить выход из любой сложной ситуации. Здесь воспитатель только наблюдает, воспитанник рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциалы. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности. Дети ставятся и в экспериментальные ситуации, где необходимо быстро принимать решения.

ТРИЗ представляет собой совокупность методов, которые позволяют решать эти самые изобретательские задачи.

1. Метод противоречий
2. Мозговой штурм
3. Синектика или метод аналогий
4. Метод *«Робинзона»*
5. Метод *«Системный оператор»*
6. Метод фокальных объектов.

7. Фантастическая аналогия
8. Эмпатия
9. Составление загадок
10. Данетка

ОСОБЫЙ ЭТАП РАБОТЫ ПО ТРИЗ – ЭТО РАБОТА СО СКАЗКАМИ С ПОМОЩЬЮ СПЕЦИАЛЬНЫХ МЕТОДИК.

1.Метод “Каталог”
2. Моделирование сказок
3. Знакомые герои в новых обстоятельствах
4. Спасательные ситуации в сказках
5.Сказки по-новому
6. Сказки о «живых» каплях и кляксах
7.Коллаж из сказок

Каждый метод предполагает использование разнообразных игр и упражнений

МЕТОД “КАТАЛОГ”

Цель: научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный),имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в «Чудесном мешочке» (игрушки или картинки). Начиная с пяти лет объекты можно выбирать в книгах. Книги должны быть незнакомы детям.

Правила поиска ответа на вопрос:

- Задается вопрос детям. Например: «Жил-был кто?»
- Воспитатель открывает книгу на любой странице и предлагает ребенку указать пальчиком на любое слово (например: «Жил-был... карандаш!») Значит, история будет про карандаш, который попал в беду.
- Следующий «ответ» на вопрос ищется на любой другой странице.
- Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, педагогу необходимо переделать слово в нужную часть речи,либо найти другое на этой же строчке.

Во время работы с книгой дети могут терять интерес к сочинительству. Для снятия этого эффекта необходимо:

- «Собирать» сюжет в быстром темпе.
- Эмоционально реагировать на каждый «найденный» ответ (удивление, радость, ужас и др.).
- Использовать приемы драматизации.
- Прекратить искать «ответы» в книге, а придумывать вместе с детьми окончание истории, используя элементы “мозгового штурма”.

Иногда роль ведущего берет на себя ребенок. Сам ставит вопросы и «читает» на них ответ. Воспитатель осуществляет функцию контролера. Время от времени рекомендуется вспоминать составленные истории и рассказывать их так, как делают это артисты-сказочники. Сначала это делает воспитатель, а затем и сами дети.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ В СКАЗКАХ

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.«Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть...» Предложите свои варианты спасения котенка.

Метод *«ДАНЕТКА»*

На первом этапе знакомим детей с каждым компонентом в отдельности в игровой форме.

Этот метод даёт возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

Игра *«Да-Нетки»* или *«Чёрный ящик»*, *«Угадай, что я загадала»*

Цель игры: Учить классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая все лишние признаки, учить слушать и слышать друг друга.

Метод *«ПРОТИВОРЕЧИЙ»*

Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить детей их формулировать.

Игра *«Чёрное- белое»*, *«Хорошо-плохо»*, *«Нравится –не нравится»*, *«Маятник»*

Цель: Учить выделять противоречия в предметах

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: “Книга”. Хорошо – из книг узнаешь много интересного.. . Плохо – они быстро рвутся.. . и т. д.)

Игра *«»*Цепочка-рассказ», *«*Соедини нас»

Цель: установление ситуативных связей

Необходимо составить цепочку- рассказ: *«Как от яблони перейти к ложке?»* Как это сделать?

Воспитатель начинает цепочку, дети продолжают.

- 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.

Метод «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения.

Темами мозгового штурма могут быть такие:

• как не намокнуть под дождём;
• как мышам достать сыр из-под носа кота;
• как выгнать лису из зайкиной избушки;
• как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;
• как оставить кусочек лета в зиму.

В сборниках развивающих сказок Анатолия Гина «Задачки-сказки от кота Потряскина, Владимира Богата «В Жаркой Африке» предложены задачи на применение мозгового штурма.

Предлагаю их использовать на практике для работы с детьми

Метод *«СИНЕКТИКА»*

Это так называемый метод аналогий:

Личностная аналогия *(эмпатия)*. Предлагаем ребёнку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации.

Например: -представь, что ты цветочек на клумбе, которую забыли полить. Предлагаю рассказать детям о чем думает цветочек в данной ситуации.

Прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний *(вертолёт - аналогия стрекозы, подводная лодка - аналогия рыбы и т. д.)*.

Игра «Добавь словечко»

Яркое, теплое (Что?) солнце.

Снег, мороженое (Что делают?)тают.

Звенит, бежит (что?) ручей. И.т.д.

Фантастическая аналогия.

Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т. е. игнорируются все существующие законы *(нарисуй свою радость, изобрази любовь)*.

Символическая аналогия.

Сравнение предметов по их свойствам.

- по форме *(круглый, как)*
- по размеру *(большой, как)*
- по цвету *(жёлтый, как)*
- по вкусовым ощущениям *(кислый, как.)*
- по тактильным ощущениям *(тёплый, как.)*

Д/и «Портреты — линии».

Волнистая линия. - Каким характером должен обладать герой, которого можно изобразить такой линией? Он должен быть добрым, нежным,

ласковым, трудолюбивым, заботливым. (Золушка, Белоснежка, Царевна — Лебедь, Машенька, Василиса Премудрая, Елена Прекрасная.)

Почему? Они все добрые, великодушные, заботливые, ласковые, нежные.

Ломаная линия. - Она похожа на молнию, на колючки, на иголки. Герои, обладающие каким характером могут быть изображены этой линией? Они злые, жестокие, бессердечные, завистливые. *(Кощей-Бессмертный, Змей Горыныч, Баба-Яга, Чудо-Юдо.)*

Прямая линия. - Этот герой добрый, сильный, отважный, смелый, храбрый, могучий, мудрый. (Иван-царевич. Иван — крестьянский сын, Иван — Царевич, Князь Гвидон, Царь Салтан, Елисей.)

Линия, изображающую дугу. - На что она похожа? Она похожа на улыбку. Герои весёлые, озорные, смешные. *(Емеля, Буратино, Питер Пен, Карлсон.)*

Метод *«РОБИНЗОНА»*

Формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Может проводиться в виде игры "Аукцион"

Предложить детям предмет (например, фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и попросить придумать как можно больше применений. Предмет "продается" тому, кто сделал последнее предложение.

Следующий вариант использования этого метода: предложить детям представить себя на пустынном острове, где есть только… (возможные варианты: скакалки, битые лампочки, жвачки, пустые консервные банки и т. д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много жвачек. Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды из оберток и фантиков, строят дома из жвачек и т. д.

Метод «СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР *(АНАЛИЗ)*»

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему, можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга.

Одной из важнейших задач обучения является задача закрепления и систематизации полученных знаний.

В теории формирования сильного мышления *(одно из направлений ТРИЗ)* есть такое понятие: системный оператор.

Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.

А вот перед вами системный экран
Он может об объекте много нам рассказать
Если мы рассмотрим что –то
Это что-то для чего-то,

Это что-то часть чего-то,
Чем то было это что-то,
Что-то будет с этим что- то,
Что- то, ты , сейчас возьми на экране рассмотри

Цель: формирование у детей системно мыслить по отношению к любому объекту, расширение кругозора, обогащение словаря, развитие связной монологической речи, развитие творческого воображения.

Метод фокальных объектов

перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Этот метод используем для:

-расширения словарного запаса развитие связной речи (диалогической и монологической)

-развитие коммуникативных навыков

-интеллектуального развития

-творческого развития (фантазирования)

личностного становления

Цель: формирование навыков речевой творческой деятельности детей; обучение детей созданию сравнений, образных характеристик объектов

Детям предлагаю назвать три любых объекта , затем предлагаю назвать как можно больше выбранных свойств предметов. Дальше выбираем объект который будем модифицировать, и поочередно приписываем ему выбранные свойства , а дети объясняют как это выглядит и когда это бывает. Предметы получаются необычные и интересные , поэтому предлагаю детям зарисовать то, что у них получилось. Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки..

МЕТОД «СОСТАВЛЕНИЕ ЗАГАДОК»

Цель: учить детей принимать на себя образы рукотворного мира; обогащать словарь детей оценочной лексикой.

Какой? Что бывает?Что делает? Таким же?Но не (как)

Разноцветный, но не радуга

Имеет круглую форму, Но не арбуз

Быстрый, но не заяц

МЕТОД «ЭМПАТИЯ»

Цель: учить детей принимать на себя образы рукотворного мира; обогащать словарь детей оценочной лексикой.

Ход игры:

Представьте себя кастрюлей. Изобразите такую кастрюлю, про которую я говорю. Кастрюлю забыли помыть, оставили в раковине грязную. Что чувствует кастрюля? (ей неприятно, она липкая, неприятно пахнет). Кастрюлю помыли, сварили в ней вкусные аппетитные щи. Что чувствует кастрюля?(она довольна, ей приятно чувствовать себя нужной, полезной). Кастрюлю забыли убрать с огня, она пригорела, у нее сгорело дно. Что чувствует кастрюля?(ей больно ,неприятно).

КОЛЛАЖ ИЗ СКАЗОК

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. «Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание…»Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

ЗНАКОМЫЕ ГЕРОИ В НОВЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ

Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.Например: Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк. Или Сказка от стишка: - Не знахарка, не ведьма, не ворожка, но обо всем, что в Миске, знает Ложка. Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой.

СКАЗКИ ПО-НОВОМУ

Этот метод помогает по–новому взглянуть на знакомые сюжеты.Старая сказка – «Крошечка-Хаврошечка». Сказка по–новому – «Хаврошечка злая и ленивая».

СКАЗКИ О «ЖИВЫХ» КАПЛЯХ И КЛЯКСАХ

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: «На что похожа твоя или моя клякса?», «Кого или что напоминает?». Далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы «живых» капель, клякс помогают сочинить сказку.

МОДЕЛИРОВАНИЕ СКАЗОК

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно–схематической модели. Например, показать какой–то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: *черный домик* (это может быть домик бабы Яги или кого–то еще, а черный он, потому что тот, кто живет в нем – злой...)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор, и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

Главная задача взрослого — создать такую эмоциональную обстановку принятия решения, чтобы дети не боялись в творческих заданиях делать не так, «как положено».

Важно также четко провести границу: есть дидактические задания, где всегда есть правильный ответ, где вкладыш обязан соответствовать по форме и размеру отверстию, а герой — своей сказке. А есть — творческие задания,

где принципиально НЕТ ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ, где есть только разные возможности, которые каждый автор — и взрослый, и ребенок — использует так, КАК ХОЧЕТ. С первых же своих творческих шагов дети должны почувствовать, что в СВОЕЙ СКАЗКЕ они могут делать все, что захотят, что они — АВТОРЫ созданных новых работ, новой реальности и АВТОРАМ в ТВОРЧЕСТВЕ МОЖНО ВСЁ!

Игры и упражнения по методике ТРИЗ:

Игра “Черное-белое”

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества (пример: “Книга”. Хорошо – из книг узнаешь много интересного... Плохо – они быстро рвутся... и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: “Гусеница”, “Волк”, “Цветок”, “Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”, “Мама”, “Птичка”, “Укол”, “Драка”, “Наказание” 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 «Да–Нет» — игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «Да» или «Нет». Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: «да», «нет», «и да, и нет», «это не существенно», «об этом нет информации». К примеру:

– Я загадала слово (кошка).
– Это слово обозначает предмет?
– Да.
– Это растение?
– Нет.
– Это что-то неживое?
– Нет.
– Это животное?
– Да.

– Оно белого цвета?

– Это несущественно.

И т.д., пока слово не будет угадано.

Игра «Что умеет делать?» (игра для детей с 3-х лет)Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Например: В: Телевизор.

Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

Игра «Складушки–вычиталки»

Белка + осень = запасы

Дерево - лист = осеннее дерево

Небо + вода = осенний дождь

Огород + тепло = урожай

Холод + лист = листопад

Человек + холод = теплая одежда

Ученик + осень = школьник

Шишка + сосна = лес

Воздух + холод = ветер

Составление и отгадывание загадок

Загадка – это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии.

«Загадалки-узнавалки» Кто стучит, как в барабан,на сосне сидит... (дятел) Ай, какой я молодец,Красный, круглый (помидор)

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

В: - Чтобы получилась загадка, надо наши сравнения сравнить с объектами, например:

Добрая, кто? – бабушка.
Красивая – конфета.
Говорящая – как попугай
С листочками – дерево.
Вставляем слова – связки …НО – НЕ… Ответ: книга.

Игра «По кругу», «Волшебный мешок» 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 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. (Собака – добрая, пушистая, веселая, охотничья, старая и т. д.)

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?

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) – ластик (стирает).

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

Игра «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.

Игры «Что лишнее?», «Что вначале, что потом?», «Какую фигуру надо поставить в пустую клетку?»,«Логический поезд» помогают обучать детей

классифицировать, устанавливать причинно–следственные связи. Дети составляют логическую цепочку слов из картинок, объясняя, чем они связаны.

Пример: книга – дерево – липа – чай – стакан – вода – река – камень – башня – принцесса и т.д.

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.

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.

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.

ТРИЗ позволяет получать знания без перегрузок, без зубрежки

Представляю Методическая литература, рекомендуемая педагогам для использования в работе с детьми с использованием элементов ТРИЗ .

Таким образом, хочется отметить, что использование методов ТРИЗ в процессе развития речи дошкольников способствует:

- активизации познавательной деятельности детей;
- созданию мотивационных установок на проявление творчества;
- созданию условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами) ;
-повышению эффективности овладения всеми языковыми средствами;
-формированию осознанности в построении лексико-грамматических конструкций;
-развитию гибкости аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

Эта технология очень интересна и увлекательна - стоит только поглубже с ней познакомиться.

Более подробно с разнообразными методами и приёмами, дидактическими играми технологии ТРИЗ можно познакомиться во многих источниках методической литературы:

Подготовила: старший воспитатель МБДОУ № 39 Ильеня Н.Г.

Памятка

Структура занятия по пересказу.

Занятие по пересказу имеет следующую типовую структуру:

1. Вводная часть. Подготовка детей к восприятию нового произведения, главным образом его идеи (оживление аналогичного личного опыта детей, показ картинки и др.).

Задачи:

- выяснить знания детей по теме произведения;
- обеспечить понимание слов и выражений, которые будут в тексте;
- расширить представления детей о предмете, о котором идет речь в произведении;
- обеспечить эмоциональный настрой детей пред слушанием произведения.

2. Первичное чтение без предупреждения о последующем пересказе, чтобы обеспечить свободное художественное восприятие. Эти два этапа опускаются, если произведение уже хорошо знакомо детям.

3. Подготовительная беседа (анализ произведения). *Цель*: уточнение содержания (главным образом идеи и характеристик образов, последовательности событий), привлечение внимания к языку (ненавязчиво подчеркнуть точные определения, сравнения, фразеологизмы), активная подготовка к выразительному пересказу (работа над прямой речью действующих лиц, осмысление интонаций, ударений, темпа, особенно в важных композиционных моментах).

Все эти цели решаются в единстве, при последовательном анализе текста по ходу его сюжета.

4. Повторное чтение, суммирующее результаты разбора. При этом уместна установка на пересказ, например: «Вслушивайтесь, как я читаю». Вторичное чтение должно быть более медленным по сравнению с первым.

5. Пауза для подготовки детей к ответам, для запоминания текста (несколько секунд).

6. Пересказ (3—7 человек). Активное руководство воспитателя. **Педагог старается охватить пересказом произведения, как можно больше детей**. В конце вызвать ребенка с наиболее яркой речью или использовать эмоциональные приемы (пересказ по ролям, инсценировка).

7. Анализ пересказов детей (анализируется подробно первый пересказ, остальные – менее подробно; в подготовительной группе к анализу привлекаются сами дети).

Нужно помнить, что оценка творческой художественной деятельности, какой является пересказ, должна быть особенно тактичной, допускающей вариативность исполнения. Следует подсказать детям подходящие формулировки их оценочных суждений: «Мне кажется...», «Я советую Сереже...», «А может быть, лучше...»

При обучении детей пересказу литературных произведений педагог использует разнообразные приёмы.

1. Приемы, способствующие эффективности восприятия художественного произведения:

- рассматривание картин, иллюстраций, предметов, о которых пойдет речь в рассказе;

- лексико-грамматические упражнения на лексическом и грамматическом материале рассказа;

- использование загадок, пословиц, потешек, стихов и т.д., способствующих пониманию содержания рассказа;

- наблюдения в природе и окружающей жизни, обращение к личному опыту детей.

2. Приемы, работы над текстом произведения:

- беседа по произведению (выявляет о чем произведение, главных героев, - поступки героев и их оценка, вопросы на анализ языка произведения);

- выстраивание в логической последовательности серии сюжетных картинок к рассказу или сказке;

- выделение из текста фраз к каждой картинке;

- придумывание дополнительной и недостающей картинки к отдельным фрагментам текста;

- частичный пересказ во время беседы (пересказывают особенно трудные части текста, где есть описание, диалоги действующих лиц);

- составление плана произведения (в качестве вспомогательных средств могут использоваться серии сюжетных картинок или подобранные к каждой части текста предметные картинки, а также символы и пиктограммы).

3. Приемы, способствующие совершенствованию детских пересказов:

1.Для достижения связности и плавности пересказов наиболее уместен подсказ слова или фразы воспитателем.

2. На начальных ступенях обучения практикуется совместный пересказ педагога и ребенка (договаривание ребенком начатой фразы, попеременное проговаривание последовательных предложений), а также отраженный пересказ (повторение ребенком сказанного педагогом, особенно начальных фраз).

Кстати, и в уверенном пересказе подсказ целесообразен для немедленного исправления грамматической или смысловой ошибки ребенка.

В тех случаях, когда произведение делится на логические части и достаточно длинно (сказки «Теремок», «На машине» Н. Павловой и др.), применяется пересказ по частям, причем сменой рассказчиков руководит педагог, останавливая ребенка по окончании части и иногда подчеркивая это обстоятельство.

Если в произведении есть диалог, то на помощь педагогу, особенно в деле формирования выразительности детской речи, приходит пересказ по ролям (в лицах).

В старших группах возможны приемы передачи текста:

1. от первого лица или лица разных его героев.
2. построение пересказа по аналогии с прочитанным, с включением другого героя.