**Дидактические игры по развитию речи с элементами ТРИЗ**

Самая сложная и большая проблема в обучении детей дошкольного возраста - научить связно и выразительно говорить. Говорить - значит пользоваться устной речью, выражать свои мысли словами. Чтобы говорить, ребёнок должен владеть определенным запасом слов, активно пользоваться им, строить высказывания, формировать свою мысль, понимать речь окружающих, уметь слушать и быть внимательным.

У детей же нашего возраста нет опыта рассказывания текстов, недостаточно активный словарь. Дети не владеют алгоритмом составления связного рассказа, поэтому важно, чтобы современный ребенок овладел не только объёмом знаний и умений, а мог бы активно мыслить (размышлять, делать выводы, доказывать, объяснять, обладая определенной речевой активностью.

Для того чтобы достичь наиболее высоких результатов в работе по **развитию речи детей**, мы разработали **дидактические игры с элементами технологии ТРИЗ-теория** решения изобретательских задач.

Технология **ТРИЗ** была разработана в 1945году учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером. Он считал, что любого человека можно обучить творческой деятельности. Надо только познакомить его с приемами творческого воображения и научить решать изобретательские задачи. Она ставит целью формирование сильного мышления и воспитание творческой личности, подготовленной к решению сложных проблем в различных областях деятельности.

Первоначально технология была адресована инженерно-техническим работникам, а в последние десятилетия вызвала пристальный интерес в среде педагогов-практиков.

В детские сады **ТРИЗ** – технологии приходят в 1987 году.

**Дидактические** материалы по технологии **ТРИЗ**, в младших группах возможно использовать на занятиях и свободной деятельности лишь отдельные, более простые и понятные для младшего дошкольного возраста методы и принципы данной технологии, после того как дети овладевают более простейшими умениями уже возможно использовать в обучении более сложные методы технологии **ТРИЗ** *(от простого к сложному)*.

**Дидактическая игра** *«Четвертый лишний»*

Цель - упражнять в умении классифицировать объекты по какому-либо признаку; учить объяснять свой выбор; **развивать** словесно-логическое мышление, **развивать** монологическую и диалогическую речь. *(Слайд)*.

Можно играть как с одним ребенком, так и с группой детей.

Рассматривать предлагаемые **дидактические картинки**, на которых находятся 4 разных изображения (например, живые и неживые предметы,среди которых один не подходит к остальным по:

-размеру,

- форме,

- цветовой гамме,

- принадлежности к виду *(например среди домашних животных есть дикое)*.

При подборе стимульного материала важно остановиться на изображениях таких предметов, которые наверняка знакомы ребенку.

Ребенку предлагается любая из картинок. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию.

Ребенок должен объяснить свой выбор.

«Посмотри! На этой карточке нарисованы четыре картинки. Три из них подходят друг к другу, их можно назвать одним словом, а одна картинка – лишняя, сюда не подходит. Какая картинка здесь лишняя?»

Если ребенок показывает на изображение банана,то ему говорят:

*«Правильно! А теперь объясни, почему ты так решил?»*

При ответе ребенка *«Потому что здесь три картинки – ягоды, а банан–не ягода, она лишняя»*, его поощряют *«Молодец!»* и предлагают следующую карточку–задание из той же группы, чтобы проверить усвоение инструкции.Теперь уже испытуемому говорят просто:

*«Какой предмет лишний на этой карточке?»*

Правильный ответ нужно принять с одобрением, говоря *«хорошо»* или *«молодец»*.

Если испытуемый дает ответ, который показывает, что он не понял инструкции, например, указывает первый попавшийся предмет и не может никак аргументировать такой выбор, надо попробовать повторить всю процедуру инструктирования.

Но, если и это вызывает трудности, бывает полезным убедиться, понимают ли ребенок то, что нарисовано на карточках, знают ли они названия предметов и их назначение. Так, предъявляя задание маленьким детям, надо, указав на каждую картинку,спросить сначала: *«Что это?»* – и только если все предметы им знакомы, давать основную инструкцию.

Спрячь мышку

## Ход занятия.

--Ребятки, кто к нам пришел? *(мышка)*. Ой, да она ведь плачет. А почему? Она мне сказала, что ее испугала кошка. Мышка просит нас ей помочь. Поможем мышке? *(да)*. Мышка зовет нас в свой домик.

*(дети подходят к столу)*

--Это мышкины домики. Видите, как они в окошки выглядывают? Чтобы спрятать мышку надо взять одну фигурку того же цвета, что и домик и закрыть окошко. Придет кошка и не найдет мышку.

(детям выдают по одной фигурке и предлагают закрыть окошко в домике такого цвета)

--Кирил, какого цвета у тебя окошечко? *(красного)* найди домик красного цвета.

*(в это время воспитатель берет игрушку и изображает приход кошки)*

-- А вот и кошка.

--Мяу! Мяу! Эй, мышки, вы где спрятались? Вот много домиков, но как найти вход в них?

(Кошка не находит мышек и уходит, если задание выполнено правильно. Если же кто- то из детей подобрал окошечко не правильно, взрослый помогает исправить эту ошибку) – Ой, смотрите в этом домике виден вход! Надо скорее исправить эту ошибку.

--Какие же вы все молодцы! Помогли всем мышкам спрятаться. Теперь кошка их не найдет.

-С помощью метода **противоречий** мы учимся с детьми видеть в любом объекте и положительные, и отрицательные моменты.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Темы могут быть самые разные.

**Дидактическая игра** *«Хорошо-плохо»*

Цель - выявление у объекта положительных и отрицательных сторон, расширение словарного запаса, **развивать** умение анализировать объект с разных сторон. *(Слайд)*

Задание: -посмотри, тучка с дождиком – хорошо. Почему? *(потому что после дождика начинает травка расти)*. Тучка с дождиком – это плохо. Почему? *(после дождя на улице холодно и грязно)*.

- Посмотри, кошка - это хорошо. Почему? *(потому что она белая, усатая, любит молоко, ее можно погладить)*. Кошка - это плохо. Почему? *(потому что она может кого-нибудь поцарапать, укусить)*.

- Скушать конфетку это хорошо или плохо? Хорошо! Почему? Вкусно!

Плохо! Почему? Зубки болят!

- Посмотри, машина - это хорошо. Почему? *(потому что она перевозит грузы, людей, ездит по дороге)*. Машина - это плохо. Почему? *(потому что может случиться авария, сбить людей)*.

**Игры** проводятся как с группой, так и индивидуально. В группе и на улице. Во время наблюдения за ветром, мы беседовали о ветре,говорили о том какой бывает ветер: слабый и сильный. Дети говорили, что сильный ветер это плохо (на улице становится из-за него холодно, он разрушает дома, переворачивает машины и из-за него можно упасть). И на след. день у нас был опыт *«Ветер по морю гуляет»*. Я им рассказала сказку про 3х братцев. В некотором царстве, в некотором государстве, жили – были три брата. Старший брат – Ветрище, средний – Ветер, а младший – Ветерок.Как-то раз разгорелся у них спор: кто из них самый нужный и важный. Вышел вперед старший брат и начал доказывать.

Я могуч,

Я гоняю стаи туч,

Я волную сине море

Всюду вею на просторе.

Воспитатель: Ребята, сильный ветер это плохо, как вы думаете почему?

Дети: Разрушает дома, завывает, переворачивает автомобили.

Воспитатель: Сильный ветер это хорошо, как вы думаете почему?

Дети: Разгоняет тучи.

И мы набрали таз с водой пустили кораблик, а он не плыл, А всё из-за чего? Потому что нет ветра. И мы стали дуть на кораблик и он у нас поплыл.

Значит ветер –это еще и хорошо. С помощью сильного ветра могут плыть корабли по морю.

- Давайте назовём, что хорошего происходит зимой?

- Посмотрите, зима - это хорошо. Почему? (потому что можно с горки кататься, лепить снеговиков, потому что Новый год). Зима - это плохо. Почему? *(потому что холодно, можно замерзнуть, нельзя купаться)*.

Девиз **тризовцев**: *«можно говорить всё»*. Выслушивать нужно каждого, давая при этом только положительную оценку *«интересно»*, *«необычно»*, *«хорошо»*, *«молодец»*. Главное в том, чтобы ребенок сам мог выдвигать разные, даже самые невероятные идеи. Все идеи разбираем их с детьми по оценке, что в них хорошо, а что не очень. Из всех решений выбираем оптимальное.

*«Поезд времени»*

Цель: учить выстраивать логические цепочки, учить определять временную зависимость объекта, **развивать внимание память**, мышление.

Правила **игры**:

Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или цветок, человек и так далее *(объекты живой системы)*. Карточки с изображением одного объекта раздаются играющему.

## Ход игры:

В: Давайте отправим на *«Поезде времени»* человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленького мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека. Ребенок в первый вагончик ставит малыша, затем, маленького мальчика, школьника и взрослого мужчину и дедушку.

Ребенок берет свою картинку, затем следующую по смыслу картинкой и так далее. (При ознакомлении с понятиями система сейчас, *«система в прошлом»*, *«система в будущем»*). (При расширении представления о росте и **развитии** представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года).

Воспитатель спрашивает: как сейчас выглядит дерево? *(оно голое, в снегу.)*Ребенок должен Выбрать соответствующую картинку.Затем воспитатель спрашивает: а когда снег растает, что будет с деревом? Ребенок отвечает, набухнут почки на деревьях. А потом начнут распускаться листочки, затем листья пожелтеют и в итоге отпадут.

Так же наш Поезд мы используем для составления сказок. Например, составь сказку *«Колобок»*. С чего начинается сказка? Испекла бабушка колобок (ребенок выбирает карточку с этим изображением и вставляет в вагончик, что потом? Покатился колобок по дорожке *(ребенок выбирает соответствующую картинку и вставляет в вагончик)* и тд. И, таким образом, у нас составляется сказка.

Круги Луллия.

Также на занятиях мы пользуемся *«Волшебными кольцами Луллия»*

Такой известный методический прием является эффективным механизмом **развития речи**, воображения и совершенствования грамматической стороны **речи**. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила **игры**.

Цели ставятся разные, в зависимости от той индивидуальной работы, которую запланировал воспитатель.

Задачи:

**Развивать** творческое мышление дошкольника. Формировать ассоциативность, диалектичность и системность мышления. Постепенное расширение и углубление познавательных интересов; обогащение опыта ребенка; насыщение знаний о различных областях действительности

Для детей младшего дошкольного возраста рекомендуется использовать два круга разного диаметра с 4-6 секторами на каждом круге.

«Где живет? *«Кому что нужно»* *«Мамы и их детеныши»*, *«Чего не хватает?»*

*«Мамы и их детеныши»*

Цель – учить соотносить взрослое животное с его детенышем; **развивать** познавательную активность, логическое мышление, словарный запас *(Слайд)*.

Задание: ребенок рассматривает на двух кругах картинки с изображением взрослых животных и их детенышей, называет их. Затем предлагается ребенку выбрать понравившуюся картинку на большом круге, *(например Медведица)* у медведицы детеныш медвежонок. Вращает верхний круг, находит детеныша медвежонок. Медведица и медвежонок находятся друг против друга.

*«Кто что ест?»*

Цель: Закрепить знания детей о том, чем питаются разные животные *(Слайд)*.

Задание:Играть можно двумя способами:

1. Подбирать животному угощение, например, "Ребята, птичка хочет, есть давайте найдём для неё угощение, что любит, есть птичка?"

2. Искать, кто из животных любит выбранное угощение, например, "Так, это у нас банан, кто любит кушать банан, кого накормим бананом?"

*«Кому что нужно?»*

Цель – упражнять в поиске предметов, необходимых для работы людям определенных профессий *(Слайд)*.

Задание: перед тобой лежат два круга с изображением людей разных профессий и орудий их труда, распредели их так, чтобы человеку каждой профессии достались свои инструменты.

- Еще один метод - мозговой штурм. Он предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбора идеального решения. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности. Например, как остаться сухим, гуляя под дождем. (Можно надеть плащ, взять большую коробку, поднять ее над головой, надеть шляпу с широкими полями и т. п.)

Хорошо освоили дети игру *«Пинг-понг Наоборот»*.

Игра *«Пинг-понг»* *(наоборот)*

Суть **игры заключается в том**, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и **наречия**. Игру лучше проводить с мячом.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например:Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т. д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой *«не»*: съедобный – несъедобный.

Интересна 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 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 *«Аукцион»*

Совсем недавно у нас была тематическая неделя *«Дикие животные»*. Мы не только расширяли знания детей о лесных животные и их повадках, среде обитания и питания,но и проводили эту игру: дети называли сказки в которых *(например, волк)* является главным героем или лиса, заяц и медведь.

Варианты ответов детей:

• Лисичка и Волк

• Волк и семеро козлят

• Колобок

• Теремок

• Рукавичка

Заюшкина избушка

*«Что сначала, что потом?»*

Цель. Учить детей связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствие в предложенной ситуации. Учить строить предложения при помощи слов потому что, из-за того что, поэтому. **Развивать** понимание простых причинно-следственных отношений.

Набор включает серию картинок с изображением простых бытовых сюжетов. Ребёнок должен понять, что является причиной, а что – следствием изображенного на картинках.

Материал может быть использован для усвоения предложно-падежных конструкций.

Задачи. Учить составлять рассказ, расширять словарный запас ребенка, **развивать логическое мышление**, связную речь; научиться систематизировать полученные знания.

Ход

К 3,5 годам в норме дети понимают простые причинно-следственные связи. Но масса детей, имеющих речевые нарушения, испытывают трудности в понимании не только логико-грамматической конструкции, но и самих причинно-следственных отношений, которые эта конструкция обозначает. Из-за отсутствия умения определять причины и следствия произошедшего, дети неправильно строят фразу, неверно используют словосочетание *«потому что»*, *«из-за того что»* и т. п. Данная серия картинок содержит причину и следствие.Пары картинок предлагаются по усложнению: сначала очевидные следствия и причины, затем более сложные.

1. *«Вася дразнит собаку»* и *«Собака кусает Васю»*.

2. *«Петя едет на велосипеде и смотрит на ворону»* и *«Петя упал с велосипеда»*.

3. *«Антон проткнул Васин шарик острой палочкой»* и *«Шарик у Васи лопнул»*.

4. *«Пете холодно»* и *«Петя надел теплую куртку»*.

Ребёнку предлагается пара картинок, составляющих причинно-следственную последовательность; он должны определить, что было сначала, а что – потом. Взрослый берет в правую руку картинку, обозначающую причину (например, *«Вася дразнит собаку»*, а в левую – картинку-следствие (*«Собака кусает Васю»*) и спрашивает, чётко проговаривая: *«Что было сначала – Собака кусает Васю или Вася дразнит собаку?»* После этого он говорит, как правильно должно звучать предложение.

Начинать следует,выстраивая картинки в прямой последовательности: сначала причина, а потом следствие, и соответственно первым нужно использовать союз *«поэтому»*. И лишь после того, как ребёнок освоит эти конструкции,можно переходить к предъявлению обратной последовательности: сначала следствие,а потом причина: *«Собака кусает Васю, потому что Вася дразнил собаку»*. Вводить союзы следует постепенно.

*«Все в мире перепуталось»*

*(проводится со 2 младшей группы)*.

Примечание:Материал: два конверта с символами *«человек»*, *«бабочка»*,предметные картинки с изображением природы: солнце, облако, дерево, река, птичка и предметов; сделанных руками человека *(стул, кукла, кастрюля, шапка, сапоги, платье и др.)*.

Содержание диагностического задания:

Воспитатель предлагает ребенку поиграть. Поясняет, что в конверт, где изображен человек, нужно сложить картинки предметов, сделанных руками человека, а в конверт с изображением бабочки сложить картинки с изображением природы.

В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий -воспитатель просит объяснить, почему предмет определили именно в тот или иной конверт. А в старших группа ведущим становится ребенок.

Правила **игры**:

Ведущий **игры – воспитатель** *(в конце года – ребенок)* показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится *(одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т. д.)*

Примечание: Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира *(воздух, вода, земля)*.

Таким образом, **игры и упражнения ТРИЗ развивают** все компоненты устной **речи**: у детей формируется словарь; звуковая культура **речи**, грамматический строй **речи**, происходит **развитие** свободного общения с взрослыми и детьми.

Анализ нашей работы показывает эффективность применения методики **ТРИЗ в процессе развития речи детей**. Они стали более раскованы, учатся аргументировать простейшие умозаключения, сопровождают речью игровые и бытовые действия. Речь становится средством общения ребенка со сверстниками. А это значит, что использование технологии **ТРИЗ** успешно влияет на формирование активной **речи у детей**. Поэтому начатую работу будем продолжать и в дальнейшем.

Организация образовательной деятельности может осуществляться в совместной деятельности взрослого и детей, в самостоятельной деятельности детей, при проведении режимных моментов.

Занятия и **игры** можно планировать в свободное время, во вторую половину дня, на прогулке, в индивидуальной работе. Технология **ТРИЗ тем и хороша**, что можно применять в работе только её **элементы**. Принцип проведения – от простого к сложному.

В режимных моментах, на прогулке, при умывании используем прием причинно-следственных связей, который активизирует словарь детей. Например,спрашиваем детей: *«Если Юлия Валерьевна накрыла на стол, что из этого следует?»* (будем обедать, *«Если будем обедать, что необходимо сделать?»* *(помыть руки)* и т. д. Прием причинно-следственных связей помогает малышам усвоить взаимосвязь и последовательность действий, характеризующих ситуацию в целом. Дети начинают активнее пользоваться фразовой речью, когда пытаются задуматься и ответить на вопросы причинно-следственного характера *«почему?»*, *«зачем?»* и т. д. Больше всего все дети любят играть, поэтому мы используем **игры ТРИЗ-технологии для развития всех сторон речи**. Мы заметили, что **игры ТРИЗ** очень интересны малышам, успешно **развивают их речь**, логику, мышление, воображение. Играя в них, дети сами не замечают того, что учатся правильно говорить. Даже плохо говорящие дети пытаются активно и с удовольствием отвечать на вопросы.

У нас составлена картотека по **дидактическим играм с элементами технологии ТРИЗ**. В группе используются не только **игры**, сделанные своими руками, но и магазинные, которые находятся в свободном доступе для детей.

При проведении игр стараемся увлечь каждого ребенка, заинтересовать его, чтобы у малыша не угасал интерес к игре. Дети младшего возраста задают множество вопросов. Поэтому мы стараемся им подробно рассказать обо всем, что их интересует. При этом поощряем самостоятельные рассуждения ребенка, подталкиваем их к высказываниям.

Для достижения высоких результатов в речевом **развитии у детей**, необходимо также повысить уровень компетентности родителей в вопросах речевого **развития их детей**, установить контакт с родителями согласовать воспитательное взаимодействие на ребенка. Для начала было проведено анкетирование родителей нашей группы *«На какую темы вы хотели поговорить на следующем собрании?»* и большинство родителей интересовал вопрос как **развивать речь ребенка**? проанализировав результаты, мы выяснили, что для родителей необходимо провести консультацию «*«****Развитие речи детей через ТРИЗ – технологию****»*, на которой мы познакомили родителей с технологией **ТРИЗ** и поиграем с ними в эти **игры**.