Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 17 г. Амурска Амурского муниципального района Хабаровского края

**Использование ТРИЗ – технологии в развитии речи детей дошкольного возраста**

Воспитатель

Касаткина Т. В.

Амурск,

2024 г.

Здравствуйте, уважаемые коллеги. Хочу представить вашему вниманию технологию ТРИЗ.

ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - была разработана около 50 лет учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером.  Главная идея его теории - технические решения возникают и развиваются не стихийно, а по определённым законам, которые можно познать и использовать для сознательного решения изобретательских задач без множества пустых проб.

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.

Задачи технологии представлены на экране.

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития речи дошкольников способствует: расширению словарного запаса, развитию связной речи (диалогической и монологической), развитие коммуникативных навыков, интеллектуального развития, творческого развития (фантазирование), личностного становления.

Работу с детьми по развитию речи с использованием ТРИЗ я проводила в несколько этапов: На первом этапе общения с детьми подводила их к проблеме **многофункционального использования** объекта. Например: Как можно использовать предмет – стул? (как стол, как лестницу, чтобы что-то достать, как вешалку для одежды и т. п.)

Второй этап – **выявление и** **разрешение противоречий.** 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: игра «Хорошо-плохо» (что хорошего и что плохого в дожде, в яркой солнечной погоде, в мороженом)

Для **разрешения противоречий** существует целая система игровых задач. (Например, как узнать, глубокая лужа или нет, если вода в ней мутная? Людям нужен транспорт, но он загрязняет воздух, что делать?) Дети выдвигают разные версии, совместно с ними приходим к одному, а может быть и нескольким, подходящим решениям проблемы.

На этапе **изобретательства** основной задачей было: научить детей искать и находить свое решение. Изобретательство детей выражается в творческой фантазии, в соображении, в придумывании чего-то нового. Для этого я предлагала детям ряд специальных заданий. Например, придумайте новую игрушку, новый транспорт, постройте необычный дом и др. (девочки построили необычный дом, который может передвигаться по просьбе человека).

На следующем этапе работы по технологии ТРИЗ мы с ребятами учились **придумывать новые сказки.** Я предлагала детям корзинку с игрушками.  Они должны были вынимать произвольно фигурки из корзинки и придумывать, 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 дети в разных ситуациях придумали разные варианты действий с одним и тем же предметом.

В итоге, на **последнем этапе**, опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, дети учатся находить выход из любой сложной ситуации. Здесь мы только наблюдаем, а ребенок рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциалы. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности. Например, как остаться сухим, гуляя под дождем без зонта. Дети отвечали, что можно надеть плащ, взять большую коробку, поднять ее над головой, надеть шляпу с широкими полями и т. п.

Предлагаю вашему вниманию игры, которые можно использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста:

**«Сенсорная коробочка»** - Способствует развитию умения обследовать предмет с помощью различных анализаторов, формулировать и задавать вопросы.

Ход игры: В сенсорном ящике спрятан какой-то предмет (фрукт, игрушка, предмет посуда и др.).

Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус) на полях сенсорного ящика. На вопросы детей отвечает воспитатель.

Какого он цвета, формы?  (он желтый)

Какого он размера? (по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой)

*Осязание:* Какой он на ощупь? (он шероховатый на ощупь)

*Слух:* Он издает звук? (нет)

*Обоняние:* Он пахнет? (да)

Какой запах у этого предмета? (у него кисловатый запах)

*Вкус:* Это съедобный предмет? (да)

Какой он на вкус? (он кислый)

Это лимон. Правильный ответ.

**«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.

**«Поезд»**

Цель: развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами.

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 становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок.