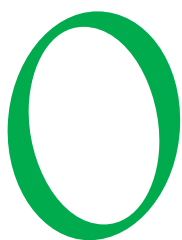


РАЗВИТИЕ РЕЧИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ТРИЗ



Одна из важных задач воспитания и обучения детей дошкольного возраста в детском саду — обучение родному языку, развитие связной речи, речевого общения. Взрослым важно создать такую атмосферу, условия, чтобы ребёнок хотел составлять рассказы, реализовывал свои мысли, идеи, получал радость от творчества.

Остановимся на некоторых методах и приёмах по формированию умений составлять описательные рассказы.

Схемы-модели. Они помогают составлять полный, последовательный рассказ. Активность обучения повышается, если схему разделить на части, и каждый ребёнок будет рассказывать по одной из них.

Чудесный мешочек. Ребёнок должен рассказать о предмете, не видя его, а подобрать и назвать признаки на ощупь. Этот приём интересен и самому рассказчику и завораживает слушателя.

Задавание вопросов по схеме. Можно использовать одну схему или её часть. Дети задают вопросительные предложения по моделям, а ребёнок, отвечая на них, создаёт описательный рассказ.

Похвалушки. Двое детей по очереди хвалят свой предмет.

Вдвоём. Дети по очереди рассказывают об одном предмете, слушая внимательно своего товарища, чтобы избежать повторений.

Рассказ по действию. Дети наблюдают какое-либо действие, а затем об этом рассказывают.

Моделирование картины. Детям предлагается послушать рассказ, а затем разместить персонажи и объекты в горизонтальной или вертикальной плоскости. Можно предложить составлять рассказ и располагать героев и объекты одновременно.

Путешествие по картине. Предлагается составлять рассказ по картине, добавляя других героев, объекты, менять время года и т.д.

Использование глубокого анализа рассказа. Детям-слушателям предлагаются полоски, разделённые на три части (начало, середина, конец рассказа). В пакетиках лежат модели для анализа рассказа. Жёлтый треугольник — начало рассказа, красный квадрат — середина, жёлтый круг — конец рассказа. Есть полоски, обозначающие описание, последовательность изложения, сравнения, эпитеты.

Использование в работе технологии ТРИЗ не только поможет в формировании качества творческой личности, позволит увидеть ребёнку многогранность окружающего мира, его противоречивость и закономерность развития, но и поможет формировать грамотную, связную речь. В работе с детьми я модернизировала и постоянно использую игры.

Серия игр «Хорошо — плохо». Полезные игры, число модификаций которых не имеет предела. Важно показать ребёнку, что в любой ситуации, действии, предмете есть и хорошие, и плохие стороны или свойства. Игры учат размышлять, анализировать, находить причинно-следственные связи.

В игре «*Я оптимист*» ребёнок называет положительные стороны свойства или состояния. Например, в детский сад ходить хорошо, потому что там много друзей, игрушек, можно научиться петь, рисовать.

В игре «*Я пессимист*» ребёнок называет отрицательные качества или свойства. Например, мыло — плохо, потому что слезятся глаза, на нём можно поскользнуться.

«Цепочка хороших следствий». Игра вытекает из первого хорошего дела. Например, дождь — хорошо, потому что он польёт деревья. На деревьях созреют фрукты. Люди будут есть фрукты, у них будет хорошее здоровье. Если они будут здоровы, значит, могут хорошо работать и т.д.

Эти игры становятся интереснее для детей, если они будут выполнять действия: выставлять матрёшек на каждый ответ, флажки, крышечки, косточки, желуди, надевают розовые или чёрные очки и т.д.

Метод фокальных объектов является прекрасным методом развития воображения, ассоциативного мышления и серьёзного изобретательства. Начинать игру надо с выбора объекта, который хотим усовершенствовать или придать необычайные свойства. Например, выберем в качестве фокального объекта коляску. Далее называем несколько случайных объектов: радио, фонарик, мяч. Составляем перечень свойств, признаков, действий. И так получили набор слов: говорит, поёт, светится, включается и выключается, катится, круглый. Теперь эти свойства переносятся на фокальный объект.

А теперь давайте фантазировать!

Наша коляска будет рассказывать новости, петь песни, читать стихи будет очень весело тому, кто катит коляску и кто в ней лежит. Хорошо бу-

дет, когда на улице темно, она освещает дорогу. А если на улице светло, у неё есть кнопочка, чтобы свет выключить. Чуть её катнешь, она сама катится, но и в аварию может попасть. Надо установить компьютер или кнопку, чтобы можно было отключать.

Этот объект очень долго будет существовать, ещё множество свойств перенесутся на него и в новом облике он будет оригинален.

Ребята очень любят игру «*Чудесные вещи*». Она даёт им возможность и посмеяться, и придумать свой вариант решения проблемы, которым можно гордиться. В этой игре четыре серии карточек: «движение», «материал», «звук», «запах». Изобретём стул, который будет летать, как самолёт. Сделан будет из бумаги и картона. Звуки гармонии будет издавать. А пахнуть будет луком. Дети доказывают, чем такой стул будет хорош, а чем плох.

Действуя с этими или другими моделями, дети придумывают необыкновенные, волшебные предметы, сочиняют про них истории, сказки, рисуют их, отправляют в другую обстановку. У каждого ребёнка свой полёт фантазии. Иногда нельзя предугадать, куда он нас выведет. В таком случае нужно идти за ним. Дети самостоятельно выбирают и придумывают, какими качествами наделить объект, учатся нестандартно мыслить.

Метод проб и ошибок — наш врождённый метод мышления. Получив задачу, мы поочерёдно выдвигаем идеи, их оцениваем, и, если они нам не нравятся, отбрасываем, и выдвигаем новые. Природа и человек во всю свою многовековую историю пользовались этим «орудием» для решения любых проблем. Этот метод жесток: надо быть готовым к тому, что твой вариант не будет принят. Благодаря перебору всевозможных вариантов решается проблема, делается открытие, позволяет «дотянуться» до области решения. Так, предлагаются следующие задачи: достать игрушку из-под колпака, не касаясь его руками; достать шарик из кувшина, не трогая его; перейти через ручеек, не намочив ног; спасти петушка от лисы и т. д.

Необходимо точно и чётко сформулировать проблему. Например: создать образ зимы. Выделить главные и характерные для неё признаки: в образе кого или чего может появиться (женщина, девочка, три месяца — мужчины, дерево и т. д.); на чём появилась (птица, лошадь, самолёт, облако, ветер и т. д.); во что была одета (платье, шубка, накидка, сарафан и т. д.); какие украшения (бусы, серьги, корона, корзина и т. д.); какие звуки издавала (скрип снега, вой ветра и т. д.); о чём рассказывала или спрашивала (как звери или люди зимуют, какие краски особо нравятся, что не любите). В обилии вариантов при составлении образа можно утонуть. Все слова в таблице заменяются моделями и по ним дети легко придумывают образы.

Мозговой штурм — метод коллективного мышления, метод свободного генерирования идей. Надо научить детей предлагать идеи, не задумываясь, правильные они или нет, смело высказывать свои мысли, фантазировать, уважать другие мнения, оценивать общую активность, хвалить за идею. Высшее достижение, когда дети сами выдвигают задачи и решают их. Так, задерживается полдник, дети начинают генерировать идеи: может, булочки подгорели, нянечка новая не знает, где наша группа или забыла про нас, не успели приготовить, не привезли молоко и т. д. Затем они начинают выбирать и решать проблему. Предлагаются такие задачи: помочь колобку, как быть мячу с волосами, как прокатить мяч в ворота, не задев их, как защитить себя от мокрой погоды и т. д.

Система — множество элементов любой природы как-то связанных друг с другом. Любой предмет является системой, так как он состоит из взаимодействующих частей. Мир настолько сложен, что изучить его невозможно, хотя к этому нужно стремиться. Анализ системы — изучение её частей: подсистема (часть системы) и надсистема.

Такой подход к любому объекту — представление его в девятиэкранной схеме (6, 3, 9 — первые три экрана по горизонтали, 4, 1, 7 — вторая горизонталь, 5, 2, 8 — третья горизонталь), называется «системным оператором». При составлении системы используем модели или натуральные предметы.

Вопросы для рассмотрения мяча в системе в средней группе:

1. Что это? (Мяч)
2. Из чего состоит мяч? (Воздух, ткань, кожа, ворс, пластмасса)
3. Где можно увидеть мяч? (Дома, школа, спортивный зал, детский сад).
4. Какой раньше был мяч? (Верёвочный, травяной, металлический)
5. Что для этого нужно было? (Трава, тряпки, верёвка)
6. Где брали этот материал? (В природе)
7. О каком мяче мечтаете? (Говорящий, трансформер)
8. Какие части у него должны быть? (Механизм, рот, глаза)
9. У кого такой мяч будет? (Кто хочет)

Вопросы для рассмотрения яблока в системе:

1. Что это?
2. Какие части?
3. Где растёт?
4. Из чего вырастает?
5. Кто помогает вырастить яблоки?
6. Что нужно для этого?
7. Что готовят из яблок?
8. Что для этого нужно?
9. Где хранят?

Система позволяет увидеть предмет в настоящем времени (1,2,3), прошедшем (4,5,6) и будущем (7,8,9) временах, т.е. рассмотреть объект в динамике.

Сказка — поэтическое произведение о вымышленных лицах и событиях, обычно с участием волшебных сил. Сказки, создаваемые детьми, развивают воображение и мышление, развивают умение связно излагать свои мысли, учат фантазировать, развивают смекалку. Основной принцип — максимальная самостоятельность детей.

Один из способов — алгоритм создания сказок на основе морфологического анализа. Если в таблицу помещать известных сказочных героев, то получится «салат» из сказок. Если помещать любые объекты, то получится «самостоятельная» сказка. Сюжет сказки создаётся «по ходу дела».

Интересные сказки получаются, если они создаются коллективно. Детям предлагается взять любые предметы (скакалка, баночка, платок, кубик, фантик и т. д.), которые превращаются в героев сказок.

«Продолжи сказку» — трудный способ, ребёнок должен придумать новый сюжет, ввести героев и сочинить конец сказки.

Дети любят придумывать сказки по сюжетной картине, внося в неё выдуманных, своих героев.

Создание сказок с помощью приёма «наоборот». Положительные герои становятся отрицательными и наоборот. Характерные качества известных героев меняются на противоположные: Колобок каменный, Красная Шапочка умеет летать, теремок просторный и крепкий.

Придумывать сказку, постепенно открывая картинки с героями и предметами. Ребёнку нужно проявить смекалку, как продолжить сюжет сказки, ведь он не знает, кто или что будет изображено на следующей картинке.

Для успешной работы в группе создана соответствующая среда. Для индивидуальных и подгрупповых занятий имеются дидактические, развивающие игры, подборка картинок и иллюстраций, книг по лексическим темам, игрушки, предметы-заменители, фигурки для настольного театра, плоскостные фигурки для театра на фланелеграфе, кукольный театр, пальчиковый театр, театр «Варежка», костюмы для ряженья. «Озвучивание немомого кино» происходит через созданную детьми кинолентку. Озвучивание дети производят через бутафорские предметы: телевизор, телефон, проигрыватель, магнитофон.

Работа ведётся в тесном контакте с родителями. С этой целью проводим консультации, совместные открытые занятия и досуги, день открытых дверей.