В век компьютеризации угасает живое общение, снижается уровень развития речи у детей. Сегодня перед тема встаёт проблема уменьшения мотивационной потребности в общении.Недостатки речи проявляются особенно ярко во время обучения ребёнка в школе и могут привести к неуспеваемости, что порождает неуверенность в своих силах.

Обществу нужны людиинтеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решенияи не боящиеся этого.Сформировать эти качества позволяет использование в педагогической деятельности методов и приёмов теории решения изобретательскихзадач (ТРИЗ).

Триз для дошкольников – система коллективных игр и занятий, признанная не изменять основную программу, а максимально увеличивать её эффективность.Дошкольное детство –особый возраст, когда ребёнок открываетдля себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики (когнитивной, эмоциональной, волевой), которые проявляются в различных видахдеятельности: коммуникативной, познавательной, преобразующей. Умелое использование приёмов и методов ТРИЗ успешно помогает развивать у дошкольников изобретательность, смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.Основное средство работы с детьми – педагогический поиск. Педагог не должен давать ребёнку готовые знания, раскрывать перед ним истину, необходимо научить находить её самостоятельно.

Триз недостаточно используется в развитии речи, но на практике я убедилась, что дети с нарушениями речи успешно вовлекаются в данные игры, если они используются систематично.Для детей с ОНР я выбрала наиболее доступные и эффективные приёмы, игры,которые способствуют развитию речи.

**Игра «Что хорошо, что плохо?» ( на 7 этапе)**

Задача: учить находить в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Почему дождь хорошо, почему плохо?

Почему солнышко хорошо, почему плохо?

**Игра «Кто что умеет делать?» (на 7 этапе)**

Задача: развивать творческое воображение,

 обогащать и активизировать словарь.

Педагог называет объект или загадвает о нём загадку.Дети должны сказать, что может делать объект или что делается с его помощью.

Что может телевизор? (включаться, выключаться, сломаться, показывать и т.д.)

Что может растение? (пить воду,расти, расцветать, качаться, погибнуть, пахнуть, колоться и т.д.)

**Игра «На что похоже?» ( на 7 этапе)**

Задача: развивать ассоциативность мышления, обучать сравнению разнообразных систем.

Педагог обозначает объект, а дети называют объекты, похожие на него по самым разнообразным признакам: назначению, цвету, размеру, форме, материалу, запаху, звуку. На этапе ознакомления с игрой можно использовать предметные картинки.

На что похож абажур? (на зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой; на цаплю, потому что стоит на одной ноге.)

На что похожа иголка? (на булавку , на кнопку, на гвоздь – острые, металлические; на колючки у ёжика и кактуса, на застёжку у серёжки – все они острые)

**Игра «Где живёт?» ( на 7 этапе)**

Задача: развивать воображение.

Педагог обозначает предмет окружающего мира (живой, неживой, фантастический). Дети называют среду обитания объектов, их место нахождения.

Где живёт собака?

Где живёт подорожник? ( у дороги, в поле, в лесу, в аптеке, когда я его пил, он жил у меня в животике. Когда я его прикладывал к ране, он жил у меня на ноге.

**Игра «Теремок». ( на 2 этапе)**

Задача: выделять общие признаки путём сравнения;

 тренировать аналитическое мышление

Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. Один из участников назначается хозяином условного теремка, а идругие подходят к нему и просятся в домик (на примере сказки)

Тук, тук, кто в теремочке живёт?

Я – малина, а ты кто?

А я –смородина.Пусти меня в теремок.

Если скажешь, ч ем ты на меня похожа, то пущу. И т.д. (мячик, рубашка…)

Аналогично: читаем и соединяем вагончики.

**Игра «Загадалки узнавалки»**

Задача: развивать логическое мышление,внимание, чувство юмора.

Кто стучит, как в барабан?

На сосне сидит… (дятел).

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая … (лисица).

В чаще голову задрав,

Воет с голоду…(волк).

Ах, какой я молодец,

Красны, круглый… (помидор).

**Игра «Маша-растеряша». ( на 7 этапе)**

Задача: развивать находчивость , творческое воображение.

Один из игроков назначается Машей-растеряшей.

М-р. Ой!

Дети: Что с тобой?

М-р: Я потеряла нож. Чем я теперь буду хлеб резать?

(предлагаются альтернативные варианты нарезки хлеба: пилой, леской, линейкой, отломить рукой)

**Игра «Аукцион». ( на 1этапе)**

Задача: выделять дополнительные ресурсы предмета, развивать воображение.

На аукцион выставляется какой-то предмет. Дети по очереди называют все ресурсы его использования. Тот , кто последним предложит вариант его использования, выигрывает.

Линейка: измерять расстояние, вместо указки, помешать ею что-то, спину почесать, ударить, в цель метать, линию провести и т.д.

**Игра «Чем был - чем стал» (на 7, 8 этапе)**

Задача: тренировать аналитическое мышление.

Педагог называет материал(стекло, дерево, глина, ткань), а дети – объекты, в которых эти материалы присутствуют.

Стекло – стеклянные окна, стеклянный стол, стеклянные бусы, стеклянные витрины)

**Игра «Кто кем был – кто кем будет?» (на 8 этапе)**

Задача: определять прошлое и будущее предмета, развивать логическое мышление.

Кто кем (чем) был? Лошадь –жеребёнком, дуб- жёлудем, рыба – икринкой, бабочка – гусеницей и т.д.

Кто кем (чем) будет?

Яйцо – птенцом, черепахой, змеёй, яичницей..

Ребёнок – мужчиной, женщиной, папой, мамой…

Железо – машиной, иголкой, ножом.

 **Аналогично игра «Что сначала, что потом?». (на 8 этапе)**

Использовать волшебное зеркальце. Выставляется картинка, ребёнок смотрит в волшебное зеркальце и «видит» прошлое и будущее объекта.

Дом – машины, кирпичи, стройка; люди, мебель, новоселье, пьют чай, соседи.

**Игра «Что кто это может быть?» ( на 7 этапе)**

Задача: обосновывать два противоположных значения предмета.

Что может быть одновременно: горячим и холодным (утюг, чайник, плита);

лёгким и тяжелым(снег, перо); длинным и коротким (волос, путь, пояс); острым и тупым (нож, ножницы, бритва, гвоздь);гладким и шероховатым (лёд, кожа рук, ткань), мягким и твёрдым (пластилин, глина, воск, парафин).

**Игра «Проверка памяти» (на 1 этапе)**

Задача: развивать зрительную память, наблюдательность.

Детям предлагается внимательно посмотреть на игрушку, картинку в течение одной минуты и постараться запомнить, как она выглядит. Затем игрушка убирается, задаются вопросы.

- Какие у куклы волосы?

-Что у куклы на голове?

- На ногах носки или гольфы?

-Что у куклы в руках?

- Чем украшена сумочка7

- Сколько пуговиц на платье у куклы?

- С какой стороны на платье карман?

После этого вновь показывается игрушка.

**Игра « Кто? С кем? Где? Когда?»**

Задача: обучение составлению смешных историй по условной схеме.

Дети подбирают на каждый вопрос слово и называют его педагогу шёпотом. Педагог записывает слово сверху вниз. По окончании игры озвучивается полученный рассказ.

Вопросы: Кто?

 С кем?

 Где?

 Когда?

 Что делали?

 Кто пришёл? Что сказал?

 Пример рассказа: « Крокодил с Бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришёл полицейский и сказал «здравствуйте!»

**Игра «Пресс-конференция» ( на этапе итоговой беседы)**

Задача: повысить познавательную мотивацию.

Выставляется картина, дети сами задают вопросы педагогу, а он на них отвечает

**Игра «ДА –нетки» (на 6этапе)**

Задача: развивать логическое мышление, долговременную память.

Ребёнку надевается шапочка с изображением предмета Он задаёт вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Дети хором отвечают. Диалог длится до тех пор, пока ребёнок не догадается, о каком предмете идёт речь.

Другой вариант: Водящий знаком с тем предметом, который скрыт от детей. Дети по одному задают вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

**Игра «Узнай меня» ( на 3этапе)**

Задача: описывать предмет, не называя его.

Составление описательных загадок лучше всего проводить по очереди: взрослый – ребёнок. Заранее обговариваются правила игры: нельзя называть задуманный предмет; описывать характерные признаки и свойства предмета.

Светит, но не лампочка. Колючая, но не ёж.

Греет, но не печка. Зелёная, но не травка.

Круглое, но не мяч. (солнце) Пахнет, но не духи. (ёлка)

**Вариант**: водящий выходит из группы. Педагог показывает и грушку, дети должны водящему назвать характерные признаки предмета. Водящий должен узнать предмет, не видя игрушку.

**Игра «Волшебники Нос, Глаз, Ухо и Рука» ( на 4 этапе)**

Задача: развивать воображение, представлять ощущения, которые можно получить с помощью анализаторов.

Возьмите любого Волшебника, «войдите в картину» и опишите свои ощущения от лица любого героя картины. Начинайте речевую зарисовку с фразы: «Я слышу, как…», «Я чувствую запах…» и т.д.

**Игра «Ожившая картинка». (на 6 этапе)**

Дети перевоплощаются в найденные объекты, которые «оживают» и находят себе место на сцене (трёхмерное пространство). Задача каждого ребёнка описать объект по месту на картине, а затем указать его на сцене.

Смоделированная композиция картины наблюдается детьми 5-7 сек. И поощряется аплодисментами.