Сентябрьский мониторинг нам указал на проблемы современных дошкольников в формировании связной речи: у детей небольшой опыт рассказывания текстов; недостаточный активный словарь; дети не владеют алгоритмом составления связного рассказа, общение носит формальный характер. Многие высказывания взрослого не вызывают ответной реакции ребенка, что препятствует успешному развитию диалогической речи. В связи с этим, для развития речи в своей группе я остановила свой выбор на использовании в образовательном процессе **приемов ТРИЗ – педагогики (Теория Решения Изобретательских Задач)** (Г.С.Альтшуллер). Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ - технология позволяет воспитывать и обучать человека творческого и творящего, владеющего мощным арсеналом способов решения изобретательских задач и грамотной речью, что востребовано в обществе.   
 Основателем ТРИЗ является Генрих Саулович Альтшуллер. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного – без множества пустых проб – решения изобретательских задач. ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, так как решение изобретательских задач строится на системе логических операций.   
 Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л.С.Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной. В связи с этим целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой - поисковой активности, стремление к новизне; речи и творческого воображения, т.е. творческая грамотность.

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 готовые знания, а учит ее находить. ТРИЗ позволяет получать знания без перегрузок, без зубрежки. Именно поэтому в этом году для темы самообразования я остановила свой выбор на использовании ТРИЗ – технологии в развитии речи детей.   
На специально организованных занятиях по развитию связной речи и речевого общения в рамках программы «Истоки» у детей закладываются основные умения составлять рассказ. Я во время этих занятий применяю приемы ТРИЗ – технологии для развития связной речи поэтапно. Предлагая детям творческие задания, я учитываю следующие дидактические принципы:

* *Принцип свободы выбора.* В любом обучающем или управляющем действии предоставляю ребенку право выбора.
* *Принцип открытости.* Предоставляю ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условие творческого задания закладываю разные варианты решения.
* *Принцип деятельности.* В любое творческое задание включаю практическую деятельность.
* *Принцип обратной связи.* Регулярно контролирую процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.
* *Принцип идеальности*. Творческие заданий не требуют специального оборудования и могут быть частью любого занятия, поэтому максимально использую возможности, знания и интересы детей.

*Реализацию ТРИЗ технологии нужно проводить поэтапно*.

**1 этап:**я условно назвала "Сочинялочка" (его можно начинать реализовывать со II младшей и средней группы). На данном этапе я осуществляю знакомство детей со структурой рассказа через модели, схемы, таблицы. Метод проб и ошибок - поиск нового ("А что делать, если делать так?", "А, может быть, так?"). Они используются для решения несложных задач, например: "Дети играли в мяч. Мяч залетел на крышу веранды..." Положительный результат для детей каждый раз открытие. Метод проб и ошибок стимулирует познавательную активность ребенка и является первым посвящением в самостоятельную мыслительную деятельность, первым шагом в творчество.   
 Также организую игры, направленные на развитие творческого воображения, в которые входят сложные слова, слова-родственники, уменьшительно–ласкательные формы существительных, обобщающие слова, метафоры, фразеологические обороты: На данном этапе мы, например, проводили игру "Хорошо-плохо"

Я предлагаю отгадать, что лежит в сундучке (*черном ящике, под платком и т. д.*), а потом дос­таю и представляет детям «помощника воспитателя» — Игрушку *(в дальнейшем — И.),* которая будет помогать вести занятия.

2. Диалог с Игрушкой о погоде.

*Игрушка приходит на занятие мокрая. Воспитатель ее вы­тирает и разговаривает с ней*.

В.: Почему ты такая мокрая?

И.: А я очень дождь люблю!

В.: Но ведь дождь плохой, ты можешь заболеть!

И.: Нет, дождь хороший, можно по лужам бегать, он цветочки поливает, от него все чистым становится!

В.: Нет, это солнышко хорошее, а не дождь.

И.: Нет, солнышко плохое! Когда жарко, голова болит и хочется пить, все цветы завянут...

В.: А нашим ребятам солнышко, наоборот, нравится. Ког­да солнечно, у людей хорошее настроение, хочется радоваться и играть...

В.: Ребята, как по-вашему, дождь хороший или плохой?

В.: Что хорошего в дожде?

*(Ответы детей: все растет, свежий воздух после дождя...)*

В.: А что плохого в дожде?

В.: Значит, получается, что в дожде есть и хорошее и пло­хое. Мы говорим, что дождь — это «хорошо» тогда, когда..., и дождь для нас — это «плохо», когда...

П.: А солнце какое, хорошее или плохое?

В.: Смотря когда, смотря для кого и для чего. Ребята, что хорошего в солнце?

В.: А что плохого может быть в солнце?

В.: Выходит, в солнце тоже есть что-то хорошее и что-то плохое.

**2 этап:**условно можно назвать "А *если бы…"* (он подходит для старшей группы). На данном этапе мы спользуем типовые приемы фантазирования, в основе которых лежит активизация мыслительной деятельности людей, занимающихся изобретательством: «Деление-объединение», "Уменьшение - увеличение", "Наоборот". Успешно применяю метод эмпатии, разработанный У.Гордоном, в основе лежит отождествление самого себя с кем – либо или чем-либо, и, как следствие - умение сопереживать этому объекту.

Мы, например, использовали данный метод при изучении темы «Посуда».

Мы представляли себя кастрюлей. Я предлагала детям изобразить 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…).

С помощью данного метода можно проводить *Знакомство со сказкой.*

*Работа проходит поэтапно:*

1. Педагог отождествляет себя с каким-либо объектом или персонажем произведения и рассказывает о себе.
2. Каждый ребенок отождествляет себя с каким-либо объектом или персонажем произведения и рассказывает о себе. Рассказ ребенка дополняется педагогом.
3. Самостоятельный рассказ детей.

Так же на данном этапе мы широко используем такую игру как «Да-нетка» на начальном этапе нам помогает вот такой «Сенсорный ящик»-*показ*

*К нам в гости приходит наш любимый ёжик и приносит свой, Например по теме фрукты, любимый фрукт, спрятанный в волшебный чемодан.*

*Так как ежик живет в лесу и в детский сад не ходил – он умеет говорить только да или нет. Поэтому, чтобы мы узнали какой же у ежика любимый фрукт, мы будем задавать вопросы на которые ежик будет отвечать да или нет.*

*Почему мы используем данный ящик? – потому что дети затрудняются первоначально самостоятельно составлять вопросы по существу. И мы им в помощь изготовили этот сенсорный ящик, где каждая сторона обозначает о чем должен быть вопрос. Например, увидев глаз дети задают вопросы о том, какой формы данный предмет? Какого он цвета? Какого он размера? Сколько у него частей?*

Рука подсказывает детям, что нужно узнать, *к*акой он на ощупь? Ухо: предлагает узнать   издает ли он звук. Нос подсказывает узнать пахнет ли он? Рот: подсказывает узнать съедобный данный предмет или нет? И если да, то какой он на вкус?

*(Детям сначала я продемонстрировала диалог, но так как вы уже взрослые, я предлагаю вам сформулировать ваши вопросы самостоятельно).*

*Итак,* в сенсорном ящике спрятан фрукт.

Зрение: Какой он формы? (*он овальной формы*)

Какого он цвета?  (*он желтый*)

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

Сколько у него частей? (*у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки*)

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.

*В конце мы проверяем на все ли вопросы ежик ответил правильно, открывая каждую створку ящика.*

*Со временем ящик мы будем убирать и данную игру будем проводить лишь в словесной форме.*

Так же на данном этапе мы используем метод развития воображения "Круги Луллия", с их помощью ребенок учится задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо расшифровать, подключив воображение. *(Показ)*

У нас данная игра состоит из двух колец, так как дети еще не готовы к восприятию большего количества заданий. А вообще колец может быть сколько угодно, нос дошкольниками используют не более 4-х кругов; каждый круг содержит от 4 до 8 предметов. Круги подвижны. При свободном вращении кругов в окошке оказывается определенный сектор. На секторах размещаются рисунки или пишутся слова. Можно задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо расшифровать, подключив воображение. Задание должно состоять из 2-х частей:

1) уточнение имеющих знаний в определенных областях (*реальные задания – РЗ),*

2) упражнение на развитие воображения (*фантастическое задание – ФЗ).*   
*Технологическая цепочка проведения задания:*   
Например, при изучении темы Домашние птицы можно предложить  
Реальное Задание - найти маме детёныша.   
Фантастическое Задание - как мама собачка будет ухаживать за цыпленком.   
*Или:*

На одном круге овощи. На втором - геометрическая фигура – круг, треугольник и овал.

Задание: Выбрать объект подобрать к нему соответствующую геометрическую фигуру .  
РЗ - выбрать объект например «помидор», подобрать соответствующею ему геометрическую фигуру   
ФЗ - раскрутить круги = под стрелкой оказались огурец,  треугольной формы). Какую пользу из этого можно извлечь? (такие плоды удобно укладывать в ящик -▲▼- треугольник к треугольнику).   
 *По такому же принципу нами изготовлена вот эта игра* (Глаголы):

Где в первый кармашек мы ставим символ, во второй - цветную карточку согласно лексической теме, а в третий кармашек – другой символ. (Например, изучая тему дикие животные, можно научить детей распространять предложения таким образом…. (*Демонстрация проведения игры)*

Таким образом вы все заметили, что для формирования у детей навыков рассказывания я использую различные схемы, таблицы, пиктограммы, Универсальную опорную таблицу (*Показать по любой теме*) (глядя на символы и зная, что они обозначают, дети легко составляют рассказ о любом объекте и как результат у детей развивается творческое и образное мышление).

Все данные игры, как я уже сказала на 2 этапе.   
**А вот 3 этап** подойдет больше для подготовительной группы:  условно мы его назовем "*Маленькие фантазеры*".Так как он подходит для развития наивысшей формы речевого мастерства - монологической речи.

На данном этапе мы планируем применять м*етод решения сказочных задач посредством мозгового штурма* (А.Осберн).

**МОЗГОВОЙ  ШТУРМ  (МОЗГОВАЯ АТАКА)** – коллективное обсуждение проблемной ситуации. Это некий способ генерации разных идей. У этого метода много общего с обычной беседой, но есть и отличия:

- обсуждаются ситуации, из которых, на первый взгляд, нет реального выхода;

- каждый участник *должен* предложить свой вариант решения проблемы;

- принимаются самые абсурдные идеи, исключаются критика и оценки «правильно», «неправильно»;

- из множества идей выбирается одна и обсуждается более детально;

- результаты обсуждения приводят к продуктивной деятельности: рисование, коллаж, сочинение сказки, составление схемы.

*Например:*

1) Как разделить 2 яблока между 3 детьми?

2) Что случилось бы с Колобком, если бы он не убежал от дедушки с бабушкой?

Данный метод является совершенно неожиданным у детей, что вызывает интерес к решению сказочных задач, и расширяет словарный запас, упражняет их в подборе прилагательных к существительным.

Особое внимание в подготовительной группе рекомендуется уделять составлению детьми загадок посредством сравнений, так как данный прием способствует расширению словарного запаса.

Пример: выпавший снег такой же мягкий как (подушка). При составлении загадок можно использовать следующие модели.  
**Модель 1**

|  |  |
| --- | --- |
| *Какой?* | *Что такое же?* |
| Колючий | Еж, кактус, елка |
| *"Как" "Но не"* | |

**Модель 2**

|  |  |
| --- | --- |
| *Что делает?* | *Кто делает так же?* |
| Прыгает | Заяц, мяч |
| "*Как" "Но не"* | |

**Модель 3**

|  |  |
| --- | --- |
| Ребенок сравнивает вид объекта  с видом другого объекта (общее и разное) | |
| *На что похож?* | *Чем отличается?* |
| На дом | Без окон |
| "Как" "Но не" | |

Перед детьми вывешивается таблица с изображением модели составления загадок.

Предлагаем детям составить загадку про какой-либо объект.

например, мяч.

Далее детьми даются образные характеристики по заданным логопедом признакам:

* Какой мяч по цвету? (разноцветный, пестрый, яркий)
* Какой мяч по форме? (круглый)
* Что он делает? (скачет, прыгает)

Далее просим детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы.  Что бывает таким же?

Разноцветный. Что бывает таким же? (цветы, радуга…)

Круглый. Что бывает таким же? (арбуз, солнце, апельсин…)

Прыгает и скачет.  Кто делает так же? (заяц…)

После заполнения таблицы логопед предлагает детям прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «как» или «но не».

Получилась загадка о мяче: Разноцветный, как радуга. Круглый, как арбуз.

Прыгает и скачет, как заяц.

Еще одним методом ТРИЗ технологии является метод каталога.

Используя *метод каталога*, я включаю детей в творческое сочинительство. Суть его заключается в построении связного текста сказочного содержания с помощью наугад выбранных носителей. Данный метод учит детей составлять логически связный текст по определенному алгоритму, в котором добро побеждает зло*. Алгоритм составления сказки:*

Воспитатель выбирает книгу, с помощью которой будет составляться сказка.

Задает детям вопросы (*Примерная цепочка вопросов*) задав первый вопрос: "Жил-был (кто?)", воспитатель открывает книгу на любой странице и предлагает указать пальцем на любое слово. Например, "пенек". Воспитатель говорит "Жил-был пенек!". Значит, история будет про пенек, который попал в беду. Ответ на следующий вопрос ищется на любой другой странице. Если наугад выбранное слово не соответствует нужной части речи, его необходимо переделать или попросить ребенка показать на другое на этой же строчке.

Дети "собирают" в единое целое ответы, найденные в книге.

Придумываем название получившейся сказки.

Один или несколько детей восстанавливают текст.

Организуется продуктивная деятельность.

Изучив данную методику, я для своих воспитателей разработала перспективно-тематический план дидактических игр и упражнений с элементами ТРИЗ. *(показать папку*) и практический материал для реализации данного плана. *(показать папку*)

Так же мной начала формироваться картотека игр и упражнений по реализации ТРИЗ технологии.

На память о нашей встрече, я хочу подарить вам вот такой буклет с описанием элементарных игр системе ТРИЗ., которые можно проводит как на прогулке, так и во время занятий. Спасибо за внимание.