

Семинар-практикум для родителей (педагогов)

«Применение игр технологии ТРИЗ и мнемотехники для развития речи детей»

Технология ТРИЗ – это метод разрешения технических проблем, разработанный советским инженером Григорием Альтшуллером. В основе метода лежат принципы, позволяющие находить оптимальные решения технических проблем, не прибегая к традиционным методам. Технология ТРИЗ основана на изучении закономерностей, характеризующих развитие технических систем и процессов.

Метод ТРИЗ позволяет решать технические задачи, связанные с созданием новых конструкций, усовершенствованием существующих, а также с решением проблем, связанных с производством, эксплуатацией и ремонтом технических систем. Технология ТРИЗ может быть использована для решения широкого спектра задач, включая создание новых технологий, разработку новых материалов и устройств, а также для решения социальных проблем.

Провела:

учитель-логопед

ДОУ №5

Киселева А.А.

Май 2015г.

Цель:

Познакомить родителей (педагогов) с элементами развивающей технологии ТРИЗ.

Задачи:

Дать понятие технологии ТРИЗ.

Познакомить с некоторыми играми ТРИЗ через совместную деятельность.

Познакомить с некоторыми особенностями проведения игр данной технологии.

Ход:

ТРИЗ - это одна из самых уникальных методик развития творческой активности дошкольников. Придумал эту удивительную технологию Г. С. Альтшулер. Последнее десятилетие показало, что адаптированная к дошкольному детству ТРИЗ - технология стала интересной для многих педагогов, увлеченных идеей развития творческих способностей ребенка. И педагоги нашего детского сада не стали исключением. В ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) существует много приемов работы для активизации творческих способностей: и в речевой, и познавательной, интеллектуальной и художественной деятельности детей.

Цель ТРИЗ – не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Педагог (родитель) не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен научить её находить.

Одним из инструментов добывания знаний и нахождения истины являются игры ТРИЗ, в которые мы сейчас с вами и поиграем.

Игра на сравнение систем "Давай поменяемся"

Правила игры: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект. Ход игры: Р1: Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота. Р2: Я- еж. Я могу сворачиваться клубком. Р3: Я – заяц. Я могу быстро скакать. Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачивается клубком.

Игра «Веселый зоопарк».

Цель: Развитие словообразования, определение частей и целого. Учить изменять привычные объекты (или часть объекта), конструируя из них совершенно новые.

Правила игры: ребенку выдаются картинки половины животного. Два-три ребенка составляют из своих половинок (частей) целого нового несуществующего животного и называют его. Например, половинки слона и зебры, получается животное «Слонозебр» или «Зеброслон». Названия животным можно давать из первых, последних частей слов, слов, звуков.

"Чем был - чем стал"

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пласти массы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

"Хорошо-плохо"

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

В: Человек изобрел огонь. Огонь - это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

"На что похоже"

Цель: развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры: Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручка, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрзгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

Д: На радугу, на цветные дорожки, на цветные карамельки (с красным вкусом - малиновая, клубничная, с синим вкусом - черничная...)

В: На что похожа кисть?

Д: На метлу Бабы - Яги, на указку, на Волшебницу (потому, что если провести кисточкой по бумаге получается какой-то рисунок).

В: На что похож светофор?

Д: На трехглавого робота, на радугу, на магнитофон.

В: Почему

на магнитофон?

Д: Так как сам прямоугольный, а кружочки напоминают кнопочки. А еще на краски, так как коробка прямоугольная, а цвета светофора - краски.

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острыя.

«Цепочка»

Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

Игра "Красная шапочка"

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Как играть: Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).

Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.

Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?

- Чтобы видеть, сколько я съела.

И так играем до тех пор, пока не будут обоснует все странности бабушки.

После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится kleem для стекла).

Игра "Теремок"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

4-й вариант: учить находить общее и различное между двумя объектами.

Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина.

Ход игры.

В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок.

В: Ты кто?

1-й ребенок: Я бумага. Пусти меня в теремок.

В: А я – дерево. Пушу, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

1-й ребенок: Мы твердые, в нас живут твердые человечки. Мы можем быть гладкими, а можем быть шероховатыми.

2-й ребенок: Я стекло, пусти меня в теремок.

В: А я – глина. Пушу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

2-й ребенок: Я – хрупкое, а ты – пластичная, я – прозрачное, а ты – нет

Игра «Волшебные картинки»

Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход: Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики.

«Найди друзей»

Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

Ход игры:

Ведущий: Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

Дети: Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

Ведущий: Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

Дети: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

Ход: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно. Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты). А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д. ; во внимание принимаются все ответы как правильные, при условии, что ребенок смог аргументировать (объяснить) логично свой ответ.

Информационный источник:

http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/litvinenko_n_v_uchitel_logop d/0-1188