Структурное подразделение «Детский сад №16 комбинированного вида»

 МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида»

 Рузаевского муниципального района

Республики Мордовия

431449, Республика Мордовия, г. Рузаевка,

 ул. Юрасова, д.14а, 8 (83451) 2-23-02,

 e-mail: dietskiisad16@mail.ru

Адрес сайта: https://ds16ruz.schoolrm.ru/

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ**

**по теме:**

**Развитие речевой активности детей старшего дошкольного возраста в процессе применения ТРИЗ-технологии.**

Автор:

Авдонина Татьяна Александровна,

воспитатель

структурного подразделения «Детский сад №16 комбинированного вида» МБДОУ «Детский сад «Радуга» комбинированного вида»

 Рузаевского муниципального района

2023г.

**Введение**

**Тема:** «Развитие речевой активности детей старшего дошкольного возраста в процессе применения ТРИЗ-технологии»

**Сведения об авторе:** Авдонина Татьяна Александровна, 18.11.1988 года рождения

**Образование:** высшее, МГПИ им. М.Е. Евсевьева, специальность «Педагогика и методика дошкольного образования» с дополнительной специальностью «Педагогика и психология», 2013 г. (год окончания)

**Курсы повышения квалификации:** С 14 марта 2022г. по 22 марта 2022г.

 в ГБУ ДПО РМ «Центр непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников - «Педагог13.ру» по дополнительной профессиональной программе «Проектная и познавательно-исследовательская деятельность в ДОО» в объеме 36 часов.

**Педагогический стаж:** 9 лет, в данной организации 9 лет.

**Актуальность.**

 Речь – это великий дар природы и благодаря такому дару, люди получают огромные возможности для общения друг с другом. Речь помогает объединить людей в их общей деятельности, формирует взгляды и убеждения.

 Через общение с другими людьми человек реализовывает себя как личность.

В ФГОС  дошкольного образования, образовательная область "Речевое развитие" выделена как основная образовательная область.

 В соответствии с ФГОС ДО, речевое развитие детей дошкольного возраста включает в себя компоненты:

* обогащение активного словаря;
* развитие звуковой культуры речи, фонематического слуха;
* развитие речевого творчества детей;
* знакомство с книжной культурой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы;
* развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;
* овладение речью как средством общения и культуры;
* формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

 Речь является основным фундаментом для развития всех видов детской деятельности: познания, общения, игровой, познавательно-исследовательской.

 Поэтому проблема развития речи детей дошкольного возраста в наше время особенно актуальна.

 Главная  задача речевого развития детей дошкольного возраста - это овладение нормами родного языка, которые определяются для каждого возрастного периода.

 В наше время современных информационных технологий мы все больше и больше наблюдаем у детей проблемы в речевом развитии.

 Развитие речи начинается с самого рождения ребенка и продолжается в течение всего дошкольного возраста. Дошкольный возраст – это период активного усвоения детьми разговорного языка, становления и развития всех сторон речи: лексической, фонетической, грамматической. Полноценное владение родным языком в дошкольном возрасте является необходимым условием решения задач умственного воспитания детей.

Важность рассматриваемой проблемы стало основанием для определения темы моего педагогического опыта «Развитие речевой активности детей старшего дошкольного возраста в процессе применения ТРИЗ-технологии».

**Основная идея.**

На сегодняшний день — богатая синонимами, дополнениями и описаниями речь у детей дошкольного возраста – явление очень редкое. В речи детей дошкольного возраста выделяют следующие проблемы:

* Бедность речи. Недостаточный словарный запас;
* Бедная диалогическая речь: неспособность грамотно и доступно сформулировать вопрос, построить краткий или развернутый ответ;
* Употребление не литературных слов и выражений;
* Отсутствие логического обоснования своих утверждений и выводов;
* Отсутствие навыков культуры речи: неумение использовать интонации, регулировать громкость голоса и темп речи и т. д.;
* Неспособность построить монолог: например, сюжетный или описательный рассказ на предложенную тему, пересказ текста своими словами;
* Плохая дикция;
* Односложная, состоящая лишь из простых предложений речь. Неспособность грамматически правильно построить распространенное предложение.

Стало очевидно, что необходимо изменение способов взаимодействия с детьми по развитию речи. Такими средствами являются инновационные методы развития речи у дошкольников. Одной из таких технологий является ТРИЗ – теорию решения изобретательных задач. Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, анализировать.

Основной целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как системность, гибкость, подвижность; с другой стороны — стремления к новизне; речи и творческого воображения.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах детской деятельности. Данная технология позволяет формировать единую, гармоничную модель мира в сознание ребёнка. Создаётся ситуация успеха, происходит взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, стимулирует его развитие, расширяет диапазон воображения.

 Изучив современные механизмы воспитания творческой личности и проанализировав, все имеющиеся возможности повышения уровня развития речи и познавательной активности детей, сделала вывод, что существует необходимость дополнить традиционную модель воспитания и обучения на инновационную, которая предполагает получение детьми знаний не в готовом виде от педагога, а их самостоятельный поиск ответов на возникающие вопросы.

 Эта педагогическая теория, которая способствует развитию творческого воображения, мышления, высокому уровню познавательной активности и речи дошкольника, овладению им основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта, в дальнейшем успешной адаптации к школе вне зависимости от системы обучения, желанию и умению самостоятельно учиться.

 Считаю, что технология ТРИЗ даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению, способствует речевому развитию.

**Теоретическая база.**

 Созданная Генрихом Альтшуллером теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), которая дала мощный толчок к разработке в педагогике технологий, связанных с развитием творческих процессов подрастающего поколения в различных предметных областях. В ее основе лежит система воспитания, построенная на теории развития творческой личности.

 Адаптированная для детей дошкольного возраста ТРИЗ-технология позволяет воспитывать и обучать детей под девизом «Творчество во всём!».

 Технология-ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, групповых занятий, которая призвана не изменять основную программу, а увеличивать ее эффективность. Чтобы не перегружать дошкольников дополнительными занятиями для развития творческого потенциала, использую элементы ТРИЗ на базе «Программы воспитания и обучения в детском саду». ТРИЗ – это наука, которая изучает объективные закономерности развития систем и разрабатывающая методологию решения проблем. Методы технического творчества возникли как потребность, повысить производительность интеллектуального труда, прежде всего, в сфере производства. В их развитии прослеживаются две концепции. В соответствии с первой концепцией, развитие технических систем является следствием процессов, происходящих в мышлении изобретателей, новые сильные идеи возникают как "озарения" у выдающихся личностей с особым складом ума, и процесс этот не поддается никакому изучению и тиражированию. В результате появились методы психологической активизации творчества и перебора вариантов. По второй концепции изменение искусственных систем происходит не по субъективной воле человека, а подчиняется объективным законам и происходит в направлении повышения уровня их идеальности. Выявленные Г.С. Альтшуллером закономерности легли в основу системы законов развития технических систем и новой науки о творчестве - теории решения изобретательских задач (ТРИЗ).

 Теоретическую основу педагогического опыта составили методы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ - автор Г.А. Альтшуллер,1964 г.), алгоритм решения изобретательских задач, адаптированных к работе с дошкольниками Лелюх С.В., Хоменко Н.Н., Сидорчук Т.А. «Развитие творческого мышления, воображения и речи дошкольников» и А.В. Корзун «Весёлая дидактика».

 В основу моего педагогического опыта легли разработки С.Н. Котова, А.И. Никашина «Дидактические игры для развития творческого воображения детей», опыт работы педагогов г. Ульяновска по технологии ТРИЗ, адаптирующие технологию для дошкольников и в доступной форме, разработали подачу разных методов этой технологии, к примеру, таких как: метод каталога, фокальных объектов, метод морфологического анализа и другие. Описанная на примерах и играх-занятиях методика ознакомления детей с окружающим миром, позволяющая не только развивать творческое воображение ребёнка, но и формировать у него системное мышление. Эти качества в сочетании с диалектическим мышлением раскрывают творческий потенциал личности, позволяют оценить прошлое и настоящее, спрогнозировать будущее.

 Отличительная особенность данной педагогической системы заключается в том, что ребёнок усваивает обобщённые алгоритмы организации собственной творческой деятельности. В основе творческой деятельности лежит воспитательная система, построенная на теории развития творческой личности. Ребенок является субъектом собственной деятельности по саморазвитию, человеком, который способен к активной направленной деятельности, т.е. воспитание при таком подходе подразумевается как взаимодействие ребёнка и взрослого.

**Новизна.**

 Новизной моего педагогического опыта по речевому развитию детей дошкольного возраста является комплексное использование элементов традиционных и инновационных методик на основе ТРИЗ технологий.

Целью педагогического опыта является создание педагогических условий для развития связной речи детей старшей группы в процессе совместной  и самостоятельной  деятельности с использованием игровых методов и приемов ТРИЗ.

В соответствии с целью были поставлены следующие задачи:

* Создать в группе обогащённую развивающую предметно-пространственную среду в соответствии с требованиями ФГОС ДО;
* Побуждать детей к речевой активности в процессе игрового и делового общения со взрослыми и сверстниками;
* Развивать связную монологическую речь; упражнять детей  в составлении повествовательного рассказа по игрушке, картинам, из личного  и коллективного опыта с  использованием моделей;
* Стимулировать и развивать речевое творчество детей;
* Развивать словарь за счёт расширения представлений о явлениях социальной жизни, взаимоотношениях и характерах людей;
* Привлекать семьи воспитанников к участию в образовательном процессе ДОУ с поддержкой образовательных инициатив семей;
* Совершенствовать умение участвовать в коллективных разговорах.

**Технология опыта.**

Современный ребенок должен уметь самостоятельно добывать информацию. Основным средством работы с детьми дошкольного возраста является педагогический поиск. Не надо давать детям готовые задания, раскрывать перед ними истину, ребенок должен учиться ее находить. Для этого необходимо создать специальные условия:

- предметно-развивающую среду для развития познавательного интереса детей;

- достаточный уровень компетентности педагогов по организации речевого развития дошкольников с элементами ТРИЗ;

- органичное включение технологии ТРИЗ в образовательный процесс ДОУ;

- взаимодействие ДОУ с семьями воспитанников по технологии ТРИЗ детей дошкольного возраста.

Спланированная деятельность по формированию творческого потенциала и речи у детей будет осуществляться наиболее эффективно, если:

- реализуется система активного включения во взаимодействие всех субъектов педагогического процесса;

- подготовка педагогов будет носить опережающий характер;

- предметное содержание процесса реализуется в системе;

- необходимым условием является практическое воплощение творческой мысли в рисунках, сочинениях, сказках, песнях, загадках, поделках, движениях

Предлагая детям творческие задания, учитываются дидактические принципы:

- Принцип свободы выбора. В любом обучающем или управляющем действии предоставляю ребёнку право выбора.

- Принцип открытости. Предоставляю ребёнку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условиях творческого задания закладываются разные варианты решения.

- Принцип деятельности. В любое творческое задание включаю практическую деятельность.

- Принцип обратной связи. Регулярно контролирую процесс освоения детьми мыслительных операций, т.к. в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

- Принцип идеальности. Творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любого вида деятельности. Это позволяет максимально использовать возможности, знания и интересы детей.

 В нашей группе для полноценного речевого развития детей оборудован центр речевого развития.

 Целью речевого центра является способствование созданию оптимальных условий для организации предметно-развивающей среды в группе для совершенствования процесса развития и коррекции детской речи.

Работа организованного нами речевого центра направлена на выполнение следующих задач**:**

* Формирование фонематического восприятия и слуха.
* Развитие артикуляционной моторики.
* Закрепление навыков правильного произношения звуков.
* Закрепление навыков, полученных на занятиях.
* Активизация словаря, обобщающих понятий и лексико-грамматических категорий.
* Развитие связной речи.
* Развитие мелкой моторики.

 Мною накоплен и систематизирован разнообразный практический материал для организации речевых игр:

-пособия для проведения артикуляционных упражнений;

-пособия для развития дыхания (Тренажеры, надувные игрушки);

-дидактические игры, направленные на лексико-грамматические категории («Кто где живет?», «Фразовый конструктор»);

-разнообразные дидактические, настольно-печатные игры

 для развития связной речи («Сладкоежка Карлсон»,  «Угости поросёнка»);

-материал по обучению грамоте: магнитная доска, наборы магнитных букв, кассы букв и слогов;

- игры для развития мелкой моторики рук.

 Главной героиней нашего речевого центра является «Лягушка-говорушка», сшитая из фетра зеленого цвета с красным длинным язычком, которая всегда «встречает» своих друзей. Глядя на её необычно длинный язычок, детям так и хочется говорить, смотреть на себя в зеркало, выполняя знакомые артикуляционные упражнения, рекомендуемые учителем-логопедом («Змейка», «Вкусное варенье», «Часики» , «Чашечка»).

Для развития мелкой моторики, связной и диалогической речи в центре речевого развития есть мягкие дидактические игрушки, сделанные своими руками:

* «Наш чудо-мячик» - это мягкая игрушка, сшитая в форме мяча с кармашками в виде окошек и персонажами внутри кармашков, сделанные из фетра (рыбки, осьминожьи, медузы).  Дети играют самостоятельно с «Чудо-мячом» и придумывают свой сказочный сюжет, тем самым у них активизируется активный словарный запас.
* Игрушка-панно «Волшебный коврик» - представляет собой тканевую фетровую основу с нашитыми элементами: солнышко, лучики, тучки, корзинки, цветы, деревья. Панно предполагает плетение косичек в три и более пряди, пристёгивание и отстёгивание  лепестков ромашки, перебирание бусинок на паутине, одевание и раздевание волшебного гномика. Используя это панно в игровой деятельности, дети развивают мелкую моторику рук и связную речь.
* Мягкая игрушка «Робот» - сшит из синего тканевого материала, состоит из трёх кубов разного размера, которые соединяются между собой липучками, замочками, кнопками. С этой игрушкой очень любят играть мальчики. Они со сверкающими глазами собирают робота, тем самым у них развивается мелкая моторика рук.

 Речевой центр в группе находится рядом с книжным центром. Для формирования связной речи, использую сказки, авторами которых являются сами родители, а героями – их дети. Такая работа стала уже традицией в нашей группе. Дети с большим удовольствием приносят в детский садик книжки-самоделки («В гостях у Бабушки и Дедушки», «Как я провел летние каникулы?»), а так же книжки, сделанные в процессе проектной деятельности («История деревянной ложки», «История Дымковской игрушки»). Книжки являются отличным способом активизации творческих проявлений детей и служит развитию речи. Дети сами «озвучивают» и воспроизводят тексты, используя свои средства выразительности речи.

 При работе с детьми старшего дошкольного возраста в центре речевого развития имеются дидактические игры, пособия, демонстрационный материал по подготовке детей к обучению грамоте: дидактическая игра «Какая буква спряталась?», «Азбука в картинках», «Какая буква в окошке?», наглядно-дидактическое пособие «Звучащее слово» (автор Г.А. Туманова).

  В речевом центре так же имеются дидактические игры, сделанные своими руками:

1. Игры для формирования звукопроизношения («Логопедическая ромашка», «Веселая рыбалка»)

2. Игры на дифференциацию звуков («Божья коровка», «Улей»)

3. Серии картинок для установления последовательности событий (сказки, литературные сюжеты)

 Особое место в моем центре занимает методическая литература, которая в условиях реализации ФГОС подбирается мною по принципу тематического планирования.

 В сочетании с традиционными методами по коррекции речи (наглядные, словесные, практические), внедряю и нетрадиционные методы:

- метод наглядного моделирования, позволяющий помогать ребенку зрительно представить абстрактные понятия (звук, слово, предложения). На разных этапах и в зависимости от индивидуальных особенностях детей, использую различные приёмы наглядного моделирования: пиктограммы, мнемотаблицы.

 - элементы психогимнастики для коррекции интонационной выразительности у детей, для преодоления барьеров в общении со сверстниками и взрослыми.

 Считаю, что речевая развивающая среда – особым образом организованное окружение, наиболее эффективно влияет на развитие разных сторон речи каждого дошкольника.

А также в группе создана игротека развивающих игр по ТРИЗ:

- «Умные карточки»

-«Что сначала? Что потом?»

- «Логический паровозик»

- «Мир вокруг нас»

- «Узнай и назови»

- «Подари мне вопрос»

- «Скажи, какой, какая, какое?»

- «Умные планшеты»

- «В гостях у тетушки Рифмы» и другие, в том числе, широко представлены игры, выполненные  руками родителей воспитанников  («Соты», «Волшебные очки», «Аукцион»).

 Для проведения занятий не нужно специального оборудования. Самое главное – это немного фантазии, и тогда все, что вас окружает: мебель, посуда, камешки и листики превращаются в «орудия» творчества. Но конечно при подготовке к занятиям очень удобно, когда в группе есть комплект дидактических и развивающих игр, картинок, книг, которые постоянно используются на занятиях по всем тематическим неделям. Это очень важно, чтобы познание окружающего мира происходило на доступном его пониманию материале.

 Изготовление игр, пособий, демонстрационного материала не занимает много времени, подбирается из имеющихся пособий и игр. Единственное, на что следует приложить усилие – это изготовление игры «Круги Луллия», но эти трудности оправдывают себя, так как эта игра используется на протяжении всего дошкольного периода, не теряя своей актуальности.

 Основной задачей использования ТРИЗ-технологий на занятиях в детском саду является привитие ребёнку радости творческих открытий. Для решения этой задачи стремлюсь:

- организовывать проведение занятий таким образом, чтобы они гармонично вписывались в естественную жизнь детей, а не носили «академический» характер;

- использовать специальную «Игрушку» – главного героя занятия, которая «помогает» педагогу. От лица «Игрушки» мною задаются проблемные вопросы. Игрушка активно выражает своё мнение, спрашивает или уточняет если что-то не понятно, порой ошибается, запутывается. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. Одно условие – выбрать «Игрушку-помощника» , чтобы она была оригинальной. После подведения итогов дети расстаются с игрушкой до следующего занятия;

- в конце занятия важно подводить итоги для того, чтобы обучить детей навыкам рефлексивного анализа (Чем мы сегодня занимались?, Что нового узнали?, Что было самым интересным?, Что не понятно?). Итоги подвожу в самых разных формах: игры «Копилка новостей», «Интервью», «Доскажи предложение» и др., обсуждение планов на будущее (Вот мы сегодня узнали о ….., а на следующем занятии узнаем, почему …..). При этом стараюсь обеспечить естественный переход детей от одного вида деятельности к другим, связав содержание занятия с последующими режимными моментами.

 Программа ТРИЗ для детей дошкольного возраста – это программа коллективных игр и занятий. Они помогают детям выявлять противоречия, свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

 На первом этапе занятия даются не как форма, а как поиск истины. Ребенка надо подвести к проблеме разнообразного использования объекта.

 Следующий этап – это выявление противоречий в объекте, явлении (хорошо-плохо, вредное-полезное, мешает-очень нужно). Далее идёт этап разрешения противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых задач. Следующий этап по программе ТРИЗ – это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Этот метод заключается в том, что привычные объекты начинают обладать необычными свойствами. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование.

 Тематика игр, творческих заданий на занятиях зависит от темы изучаемого материала. Цель игр – поисковая, исследовательская, изобретательская деятельность. Развитое мышление предполагает видение противоречия, его формирование и решение. Результатом решения противоречия является изобретение. Этому дети учатся в играх «Наоборот», «Хорошо - плохо», «Письмо SOS». При знакомстве с художественной литературой дети сочиняют сказки с помощью схем. Эту работу начинаю со знакомых сказок, пословиц, поговорок. Затем попробовали придумывать сказки сами и схематично изображать их (мнемотаблицы).

 Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Мы не должны давать готовые знания, раскрывать перед детьми истину, а должны учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же не задает вопроса, тогда необходимо указать на противоречие. Тем самым ставить ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.

На первом этапе знакомлю детей с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить их формулировать.

Игра “Угадай, что я загадала”

Например , загадываю слово “Жираф”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это жираф?), педагог отвечает только “ да” или “нет”, пока дети не угадают задуманное.

Игры: “Хорошо – плохо”, “Черное – белое”, помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества. Игра “Наоборот” или “перевертыши” (проводится с мячом).

Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов.

Например: “Помоги Машеньке». Маша замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А медведь велел к обеду испечь пироги. Чем Машенька раскатать тесто?(гладкой палкой, бутылкой)

На втором этапе дошкольникам предлагаю игры с противоречиями, которые они решают с помощью алгоритма.

Например: “Учеными выведена новая порода крысы. Внешне она, в общем – то, такая же, как и обычные крысы, но только новая крыса рыжего цвета. Какая проблема возникнет у новой крысы?

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит противоречие, “тайну двойного”. Педагог должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать их.

Разрешение противоречий – это важный этап мыслительной деятельности детей дошкольного возраста. Для этого существует целая система методов и приемов, которая используется в игровых и сказочных задачах.

Метод фокальных объектов (МФО) – перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Например, клоун. Какой он? Смеющийся, летающий, рассказывающий на ночь сказки .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он проживает и чем питается. Например “Тигрообезьян”. Его родители: тигр и обезьянка. Живет в жарких странах. Быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева .

Метод “Системный анализ” помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система “Рыба”, Подсистема (часть системы) – плавники, глаза, кровеносная система, Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Методика ММЧ (моделирование маленькими человечками) – моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое –жидкое –газообразное) С помощью таких “человечков” дети составляют модели “Лимонада”, “Извержение вулкана” .

Приемы фантазирования

Сделать наоборот. Этот прием изменяет свойства и назначение объекта на противоположные, превращает их в антиобъекты.

Увеличить – уменьшить. Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах. Динамика-статика. Применяется для изменения свойств объекта. Особый этап работы – это работа со сказками, решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методик. Коллаж из сказок. Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у дошкольников, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими. Спасательные ситуации в сказках «Письмо SOS». Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок сказок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из трудных ситуаций. Сказки, по-новому. Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты. Сказки от “живых” капель и клякс. Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы и ответить на вопросы: “На что похожа твоя клякса?”, “Кого или что напоминает?” далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы “живых” капель, клякс помогают сочинить сказку.

 Моделирование сказок. Обучение дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Предлагаются карточки со схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Дети придумывают сказки по ним. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своему придуманному сюжету и рассказать его с опорой на модель.

А также провожу беседы с детьми на исторические темы: “Путешествие в прошлое обуви”, “История карандаша” , рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять причину постоянных совершенствований, изобретений. Дети начинают понимать, что изобретать – это значит решать противоречие.

На прогулках с дошкольниками использую различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта.

 В развитии мыслительной деятельности дошкольников особая роль уделяется занимательным задачам и развивающим играм, способствующие развитию творческого мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе. Игровые упражнения типа “Дорисуй”, “Дострой”, “Составь картинку из геометрических фигур”, “На что это похоже?”.

 Для дальнейшего развития творчества, воображения, внимания, сообразительности использую задания со счетными палочками. Сначала простые, затем посложнее (какую палочку надо переложить так, чтобы домик смотрел в другую сторону?). На основном этапе целесообразно использовать игры – головоломки. Учить составлять и отгадывать кроссворды, загадывать и сочинять загадки. Загадка – это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии. При составлении загадок использую наглядные модели: таблицы, дидактические пособия. С детьми составляем загадки и оформляем в виде альбома «Наши любимые загадки».

 Загадка «да – нетка» по сюжету литературных произведений. В качестве опоры использую схему Т.А. Сидорчук для построения загадки. Параллельно работе по составлению загадок проводится обучение детей умению подбирать сравнения. Обучение составлению сравнений и загадок формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам; составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов; учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы. При сочинении сказок по таблице использую алгоритм по методу В.Я. Проппа («Морфология сказки»). Создание фантастического образа осуществляется в продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация, конструирование).

Целью типовых приемов фантазирования является желание научить детей делать фантастические преобразования объекта, по какому-либо признаку.

 «Волшебная дорожка» В основе сюжета многих сказок - действия какого- либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевает препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

 Методы составления сказок применяются на заключительном этапе синтеза и являются одними из самых сложных, но интересных упражнений, так как из одной и той же исходной сказки может получиться много различных сюжетов. На практике применяются следующие методы составления сказок:- «Винигрет из сказок»; «Выкладывание карт»; «Маленькие человечки»; Сказка «наизнанку»; «Сказка в заданном ключе»; Мозговой штурм.

Еще один немаловажный аспект: творческие задания не содержат «правильных», заранее известных ответов, результатов. Каждое задание может содержать лишь примерные варианты решений. Основная задача взрослых - научить ребенка мыслить и отстаивать правомерность собственной точки зрения, сформировать у него позицию «Я могу!»

 Сюжеты подсказывают различные книги, в первую очередь, сказки, современные мультфильмы. Мы часто с детьми играем в путешествия, походы по сказкам, в сказочный лес, на вершину горы, в подводное царство, на различном сказочном транспорте: на «космопоезде», на машине времени, на корабле невидимке, на волшебном космическом самокате. Где мы узнаем, что-то новое и интересное. Даже самые обычные темы можно сделать интересными и увлекательными, если придать им принципиально новый вид. Дети скучают на занятии в том случае, когда их вынуждают к пассивности (сиди и слушай) или когда в предлагаемом материале нет новизны. Поэтому основной задачей является не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через грамотно организованное коллективное рассуждение, и через игры и тренинги.

Учитывая это, занятия могут быть построены по следующим правилам:

-Минимум сообщения информации, максимум рассуждений.

-Оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций - мозговой штурм.

-Системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии).

-Включение в процесс познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно, предметно-схематичной наглядности и т.д.)

-Обязательная активизация творческого мышления детей.

 Существуют различные подходы к построению занятий с использованием ТРИЗ: построение занятия на одной алгоритмической цепочке (в этом случае на занятии основным содержанием является решение творческой задачи) или использование на традиционном содержании отдельных инструментов. Первый вариант более технологичен, второй – доступнее начинающему практику.

 Очень хорошо вписывается ТРИЗ в проектную деятельность, так как проект начинается с проблемной ситуации или поставленного вопроса. Дети находят выход из проблемной ситуации, составляют план ее решения, придумывают продукт проекта, а потом их реализуют в практической деятельности. Наши проекты: «Лето красное-пора прекрасная!», «День космонавтики», «День доброты», «Салют Победы!», «Мама-лучшая на свете», «Мы встречаем Новый год», «Моя малая Родина» и многие другие. Работа над проектом позволяет объединять родителей, детей и педагогов для решения поставленных целей. Хочется отметить важность вовлечения семьи в данную работу. Родители активно участвуют в проведении всех проектных мероприятий, помогают в оформлении продуктов проекта. В процессе проектирования занятий с детьми придерживаюсь следующей последовательности:

а) Выбор темы занятия на основе «Программы воспитания и обучения в детском саду». При этом не имеет значения, какая именно программа лежит в основе деятельности.

б) Определение вида занятия (выбор определенной методики или комплексный вариант). Замечу, что комплексный подход – та форма работы, которая обеспечивает наибольшую активность детей и свободу их выбора. Кроме того, в продуктивной деятельности, без которой комплексное занятие не обходится, происходит закрепление материала и рефлексия.

в) Формулировка программного содержания.

г) Выбор разнообразных инструментов обучения.

д) Составление конспекта.

 Для успешного использования ТРИЗ-технологии мне помогают соответствующие дидактические развивающие игры и пособия («Логические блоки Дьенеша», «Кубики Никитина», «Счётные палочки Кюизенера», «Математический планшет», «Умные шнуровки», «Цветовой код», «Круги Луллия», «Гусеничка», «Божья Коровка» и т.д.), картинки, разные виды театров (перчаточный, ростовые куклы, теневой, настольный, плоскостной, пальчиковый, магнитный, куклы-оригами ), конструкторы («Зиг-заг», «Весёлая стройка», «Лесовичок», «Полоска»), различный изобразительный, природный и бросовый материал. Все пособия дети имеют возможность использовать в свободной самостоятельной деятельности.

 Для использования ТРИЗ не нужно специального оборудования. Самое главное – это желание играть и немного фантазии, и тогда все, что окружает – палочки, посуда, камешки, пустые коробки – превращаются в какие угодно элементы. Самое главное – вызвать у детей интерес, пробудить мотив к творческой деятельности.

 Элементы ТРИЗ применяются практически во всех образовательных областях: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое и речевое развитие, в игровой деятельности (фронтально, по подгруппам, индивидуально), а также в режимных моментах (в утренние часы, при умывании, одевании на прогулку, на прогулке). Таким образом, каждый вид деятельности вносит вклад в процесс развития творческого потенциала ребёнка - дошкольника. Этот опыт подразумевает наличие хорошего настроения детей, спокойной доброжелательной обстановки в группе и творческого педагога.

**Результативность опыта.**

 Два раза - в начале и в конце учебного года мною проводится диагностика уровня развития познавательной активности детей и развития речи. Результаты мониторинга детей показывают, что к концу года происходят существенные изменения. Видна положительная динамика: увеличился процент высокого уровня познавательного развития детей в старших группах в среднем на 42%. То же самое наблюдается и по развитию речи: процент высокого уровня вырос на 43%.

 Сравнительный анализ результатов позволяет мне сделать выводы об эффективности своей работы и внести в неё необходимые коррективы. За период работы по технологии мною были использованы лишь некоторые методы развития творческого мышления, воображения и речи.

 Разработка и внедрение опыта работы также эффективно сказывается на активности и высоких достижениях детей в различных видах творческой деятельности. Мои воспитанники являются участниками и призерами различных конкурсов и викторин «Литературный сундучок», «Самые важные дорожные знаки» «Мои любимые сказочные герои».

 Применение методов данной технологии позволяют успешно решать задачи творческого и интеллектуального развития дошкольников. Дошкольники становятся более общительными, не боятся высказать свое мнение, применяют полученные знания в повседневной жизни. Главное, у детей формируются умения слушать друг друга, радоваться чужим успехам, уважительно относиться к мнению других детей. Технология-ТРИЗ учит находить позитивные решения возникающих проблем, что очень пригодится ребенку и в школе, и во взрослой жизни.

Использование нетрадиционных методов и приемов технологии ТРИЗ способствует дальнейшему применению её в различных видах детской деятельности, в быту, в будущей жизни. Анализируя все эти качества, вижу портрет дошкольника, соответствующий предложенным в Федеральном Государственном Образовательном Стандарте дошкольного образования портрету дошкольника – выпускника.

**Список литературы:**

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте - М.: Просвещение, 1991.
2. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду. Мн., 2008
3. Гин А.А. «Да» и «нет» говорите…//Педагогика+ТРИЗ. Гомель, 1997. Вып.2
4. Гин С.И. Мир фантазии. М., 2000.Дыбина О.В. Что было до. М.: Творческий центр СФЕРА, 2004
5. Жихар О.П. ОТСМ - ТРИЗ в дошкольном образовании Мозырь, 2006
6. Корзун А.В., Кишко С.В. Экологическое воспитание детей дошкольного возраста средствами ТРИЗ-педагогики. Мозырь, 2003
7. Корзун А.В. Весёлая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн.,2010.
8. Корзун А.В. Цели, задачи и содержание ТРИЗ-педагогики. Решение проблем многоуровневого образования средствами ТРИЗ-педагогики. Саратов, 2008
9. Лелюх С.В., Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Развитие творческого мышления, воображения и речи дошкольников. Ульяновск, 2003
10. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. Ульяновск, 2006Альтшуллер Г.С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения //Шанс на приключение. /Сост. А.Б. Селюцкий. Петрозаводск,1991.
11. Мурашковская И.Н. Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста // «Педагогика+ТРИЗ». Гомель, 1997.
12. Нестеренко А.А. Страна загадок. Ростов н/Д, 1993.
13. Родари Дж. Грамматика фантазии. М., 1978.
14. Сидорчук Т.А., Гуткович И.Я. Методы развития воображения дошкольников. Ульяновск, 1997.
15. Страунинг А.М. Росток. Программа по ТИРЗ-РТВ для детей дошкольного возраста. Обнинск, 1995.
16. Творческие задания в работе с дошкольниками /Под общ.ред. Сидорчук. Челябинск, 2000.http://www.trizland.ru/http://www.altshuller.ru/triz/http://trizinfo.by.ru/

**ПРИЛОЖЕНИЕ № 1**

**Картотека игр**

**с элементами ТРИЗ для детей**

**старшего дошкольного возраста**

1. **»Теремок»**

Цель игры: тренировать у детей аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путём сравнения.

Правила игры:

Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый, который приходит в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по местонахождению или по видовой принадлежности. по составным частям.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Ход игры.

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стул. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стул, похож на тебя тем, что помогаю людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме. У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная.

Примечание: В этом разделе в старших группах можно давать понятия отличия и сходства дня и ночи; различных профессий; учителя и ученика; мамы и дочки; водителя и пешехода. Тем самым у ребенка будут складываться, и закрепляться понятия об общественных отношениях.

1. **«Отгадай мой секрет»**

Цель игры: научить детей самостоятельно строить гипотезы.

Ход игры:

Педагог, предлагает словосочетание: объект плюс необычный признак ( например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. Ответы детей – у медведя, собаки, кошки и т.д.

1. **«Угадай по описанию»**

Цель: научить детей по описанию определять объект, развивать мышление, воображение и речь детей.

Правила игры:

Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному из детей.

Ребёнок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались о чём идёт речь.

Ход игры:

Ведущий показывает одному из детей картинку яблока. Ребёнок начинает описывать его – это фрукт, он растёт в саду, он круглой формы, зелёного цвета и т.д. Дети по этому описанию догадываются, что это яблоко.

1. **«Что можно сказать о предмете, если там есть….»**

Цель: на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

Правила игры:

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?

Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

Развитие речи (обогащение словаря).

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар или повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими.

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

Звуковая культура речи.

В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).

Д: Мама, рама…

Живая и неживая природа.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

Ознакомление с окружающим миром.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека…

1. **«Давай поменяемся»**

Цель: научить детей выделять главную функцию объекта, развивать логическое мышление, речь, воображение.

 Правила игры:

Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

 Ход игры:

Р1: Я - часы. Я умею показывать время.

Р2: Я - книга. Я делаю человека умнее.

Р3: Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.

Р4: Я - машина. Я перевожу людей.

В: Давайте поменяемся функциями.

Часы (ребенок 1) объясняют, как они делают человека умнее или каким образом машина может показывать время.

Живая и неживая системы.

Р1: Я -слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я - страус. Я могу прятать голову в песок.

Р3: Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился прятать голову в песок, а страус сворачиваться клубком.

Неживая природа.

Р1: Я - лед. Я прозрачный и состою из твердых человечков.

Р2: Я - вода. Я состою из жидких человечков.

Р3: Я - пар. Я состою из газообразных человечков.

Затем идет обмен функциями: лед (ребенок 1) неожиданно стал состоять из жидких человечков, а пар (ребенок 3) стал твердым. Когда это бывает.

1. **«Найди друзей»**

Цель: на развитие логического мышления, учить правильно, находить функции объектов и называть их.

 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, а можно и группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием "функция", после использования игры "Что может?". Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию.

Другой вариант с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схемой объект (или объекты), выполняющие функцию заданного объекта.

Ход игры:

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

Д: Перевозят груз лошадь, самолеты, санки, слон …

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

Д: Умеет летать самолет, пчела, утка.

В: А самолет сам летает?

Д: Нет. Его человек ведет.

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

Д: Волшебная палочка, сапоги - скороходы.

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руке гвоздь. Каких человечков в нем больше всего? В каких еще предметах больше твердых человечков.

Д: Ножницы, топор, плита

В: Я возьму стакан с водой. В каких предметах есть и твердые, и жидкие человечки одновременно.

Д: Самовар, утюг, стиральная машина, чайник, крем в тюбике.

1. **«Красная шапочка»**

Цель: развитие творческого воображения.

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.

Ход игры:

Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать любой). 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 названы все свойства. 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 клеем для стекла).

1. **«Маша-Растеряша»**

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы, развиваем речь детей.

 Перед игрой напомните детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.

Ход игры:

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

 - Ой!

 - Что с тобой?

 - Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

 Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (фишку).

 В конце игры подсчитываем фишки и определяем победителя.

1. **«По кругу»**

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Ход игры:

Ребёнок вынимает любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая» и передаёт следующему игроку. Следующий игрок говорит «шуба пушистая и тёплая» и передаёт следующему игроку и т.д.

**ПРИЛОЖЕНИЕ № 2**

**Конспект комплексного занятия по познавательному развитию**

**с элементами ТРИЗ для детей старшего дошкольного возраста**

**« В гостях у сказки»**

**Цель:** развить познавательную и речевую активность, творческие возможности с помощью элементов методики ТРИЗ.

**Задачи:**

**Образовательные задачи:**
1. Уточнять и обогащать знания детей о русских народных и авторских сказках.
2.Научить узнавать сказочных героев.
3. Продолжать учить детей сочинять волшебную сказку, соединять логической цепочкой действий и превращений отдельные картинки в единый сюжет. Использовать выразительные средства — описание. Учить использовать графическую аналогию (ТРИЗ) при выделении в образе сказочного героя самого главного — характера.
4. Совершенствовать умение использовать разные части речи точно по смыслу.
5. Вводить в словарь детей синонимы: добрый, смеющийся, ласковый, нежный, весёлый, шутливый. Антонимы: добрый, злой, весёлый — грустный, здоровый — больной и другие.
6. Продолжать формировать навыки учебной деятельности: действовать по предложенному плану, правильно оценивать результаты своей деятельности.
7. Продолжать учить детей формулировать полные ответы на поставленный вопрос.
8. Формировать умение внимательно слушать вопросы воспитателя, соблюдать очерёдность, отвечая на вопросы, слушать другого ребёнка, не перебивая.

**Развивающие задачи:**
1. Развивать умение детей действовать согласованно.
2. Развивать связную речь, мышление, воображение, фантазию.
3. Развивать слуховое внимание и память.

**Воспитывающие задачи:**
1. Воспитывать интерес к чтению, любовь к устному народному творчеству, сказкам.
2. Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

**Коррекционные задачи:**
1. Развитие и тренировка зрительного внимания и памяти.
2. Развитие фиксации взора.
3. Развитие слухового восприятия.
4. Развитие координации движений.

**Интегрируемые образовательные области:**
речевое развитие, познавательное развитие, художественно эстетическое развитие, физическое развитие, социально-коммуникативное

**Предварительная работа:**
Чтение и анализ авторских и народных сказок, загадок. Знакомство с символами (ТРИЗ). Рассматривание иллюстраций «Герои сказок». Формирование знаний детей о структуре сказки: зачин, кульминация, концовка. Знакомство и анализ пословиц о сказках, выделение из текста и анализ фразеологизмов: образность, яркость, выразительность, точность, краткость. Подбор музыкального сопровождения. Драматизация. Знакомство с художниками — иллюстраторами: И. Билибиным, Е. Рачёвым, Е. Чарушиным, Конашевичем. Использование ИКТ. Д. и. «Сам себе сказочник». Настольно-печатные игры: «Репка», «Красная Шапочка», «Приключения Буратино».

**Материалы и оборудование:**

Аудио запись фрагментов: «В гостях у сказки», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка», «Машенька», «Золотая рыбка», «Карлсон», «Царевна-лягушка», «Винни-Пух», «Мама коза», «Лиса и волк», «Емеля», «Морозко», Иван-дурак. Цветы-ориентиры по количеству детей. Плакат к игре «Сказочная путаница». Две физкультурные дуги и канат. Ноутбук с проектором. Иллюстрации к игре «Узнай по тени». Презентация «Характеры героев».  Схемы к игре «Сам себе сказочник». Цилиндр с номерками. Искусственные деревья. Конфеты – сюрприз.

**Методические приёмы:**

Игровая мотивация с приходом персонажа, использование средств ИКТ, проблемная ситуация, игры: «Хорошо плохо», «Наоборот», «Пожалуйста», «Разложи правильно», «Подбери ключ», «А если бы ты был…»; метод фокальных объектов, вопросы поискового характера, художественное слово, самоанализ детьми своих работ.

**Ход занятия:**

Дети зашли в группу, поздоровались.

Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами неслучайно пришли на занятие в зал. Я хочу вам рассказать сказку, а поможет мне волшебный экран, который не только расскажет, но покажет сказку. Рассаживайтесь по удобней. Итак, свет экран волшебный скажи, да всю правду покажи.

(Включается компьютер, на экране появляется сказочница).

Сказочница: В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь Тимофей. И была у царя дочь да такая красавица, что глаз не оторвать, да такая умница-разумница, что не переспорить, а звали царевну Василиса. И вот однажды, посватался к Василисе волшебник Крушило, но он не приглянулся царевне, над ним она посмеялась.

Жених не пришёлся Василисе по нраву, т.к. пожелала она, чтобы муж её будущий был не только красив, но и умён. Насмехалась Василиса над женихом, капризничала. И тогда разозлился Крушило злобой лютою, и разрушил всё царство Тимофея и разогнал всех его жителей по окрестным лесам. А царя Тимофея и дочку его Василису запер Крушило на веки вечные в единственной уцелевшей комнате. С той давней поры сидят взаперти царь с царевной. И по сей день, они там сидят, помощи ждут, но никак их не найдут.

(Экран выключается).

Воспитатель: Вот так сказка ребята! Что же делать?

Дети: Надо помочь царю с царевной.

Воспитатель: Да ребята, надо выручать Тимофея и Василису. Ребята, прежде чем мы отправимся в сказку, скажите, как вы думаете, хорошо или плохо быть царём? И что в нём хорошего и что плохого?

( Игра «Хорошо - плохо»)

Хорошо ли быть царём? (ответы детей)

 А почему плохо быть царём (царицей)? (ответы детей)

Игра «Если бы я был царём…» (высказывания детей)

Воспитатель: Вот видите ребята, сколько разных мнений вы высказали, как сложно быть царём. Нам пора отправляться в путь, выручать царя и царевну. А как же нам попасть в сказку?

Дети: Полететь в сказку на ковре самолёте, вызвать волшебника, и он нас отправит в сказку и т. д.

Воспитатель: А я предлагаю вам произнести волшебные слова и мы с вами окажемся в сказке: «Ты задорно улыбнись, да три раза повернись и в сказке волшебной окажись!»

(Дети выполняют).

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какой огромный камень. Да на нём, что- то написано. Давайте вместе прочитаем. «Налево пойдёшь- совсем пропадёшь. Направо пойдёшь - в пропасть упадёшь. А прямо пойдёшь, да сделаешь всё наоборот, в волшебный лес попадёшь, где царство Тимофея найдёшь»

(Проводится игра «Наоборот»).

• дождик вымочит, а солнышко... (высушит);

• один теряет, а другой... (находит);

• подушка мягкая, а скамейка …(жесткая);

• если ты что-нибудь забудешь, то потом... (вспомнишь);

• пуговица оторвётся, а мама … (пришьёт);

• входя в комнату свет зажжешь, а уходя ...(погасишь);

• ручей мелкий, а река ...(глубокая);

• кашу варят густую, а суп ...(жидкий);

• у смородины ягоды мелкие, а у клубники ...(крупные);

в пасмурную погоду настроение грустное, а в солнечную ...(весёлое)

Воспитатель: Ребята, мы с вами и оказались в волшебном лесу. А в волшебном лесу нельзя обойтись без волшебных слов. Какие вы знаете волшебные слова?

Дети: Спасибо, пожалуйста, и т. д.

Воспитатель: Ребята, а у меня есть, для вас игра с волшебным словом пожалуйста.

(Проводится игра «Пожалуйста»).

Если вы кого-то обидели? - Простите, пожалуйста

Если вы что-то просите? - Дайте, пожалуйста

Если просите о помощи? – Помогите, пожалуйста

Если даёте? – возьмите, пожалуйста

Если вам надо пройти? - пропустите, пожалуйста

Если предлагаете кому- то место? – садитесь, пожалуйста

Просите подняться? – встаньте, пожалуйста

Если просите кого то поесть? – кушайте, пожалуйста

Если нечаянно кого - то толкнули? – извините, пожалуйста

А когда ребята очень шумно играют, воспитатель просит…- по тише, пожалуйста

Воспитатель: Продолжаем путь. Посмотрите, ребята, мы с вами оказались у речки которую нам нужно перейти. А где же мост? Как вы думаете, куда он мог деться?

Дети: Мост тоже сломал Крушило, его сдуло ветром, он стал старым и сам сломался и т. д.

Воспитатель: Теперь нам, чтобы перебраться через реку нужно построить мост. Мост мы будим строить из брёвнышек. Располагать их нужно так, чтобы цифры, написанные на них, были по - порядку.

(Дети выполняют задание).

Воспитатель: Мост готов, мы можем переходить реку. Мальчики не забудьте пропустить вперёд девочек.

(Дети проходят по мостику, подходят к месту, где расположена ширма с дверью и столы с конструкторами.).

Воспитатель: Вот мы и дошли до царства. Да, постарался Крушило. Ни одного дома не оставил. Смотрите, ребята, наверное, вот за этой дверью и находится наш царь с царевной. Но, чтобы нам открыть дверь, нужно подобрать ключ. Посмотрите, как много ключей. Как вы думаете, какой нам подойдёт? (В замке пример на сложение или вычитание в пределах 5. Дети подбирают ключ с подходящим примером и воспитатель открывает дверь, появляются куклы).

Тимофей и Василиса (воспитатель): Здравствуйте, ребята, большое вам спасибо за то, что вы нас спасли. Какой ужас! Нам теперь негде жить, всё наше царство разрушено. (Плачут)

Воспитатель: Ребята, а давайте мы с вами поможем царю ещё раз и построим ему новое царство. Ну, уважаемый царь Тимофей, командуйте!

(Царь и царевна плачут).

Царь: Ах, ребята, если бы всё так просто было. Дома то в моём царстве-государстве необычные были со свойствами вот этих предметов (показывает картинки - ступа и печь). А как вы думаете, кому в сказке принадлежат эти предметы?

Дети: Бабе Яге, Емеле.

Воспитатель предлагает детям назвать характерные свойства каждого предмета и эти свойства перенести на новый обьект, в частности на дом.

(Дети самостоятельно выбирают материал, необходимый для их постройки и приступают к работе).

 По мере завершения работы дети защищают свои постройки.

Царь и Царевна: Спасибо дети! Угодили царю-батюшке! Дома ваши получились лучше прежних. Ну и за хорошую службу отблагодарю вас по-царски, златом-серебром одарю! (вручает ларец).

Дети благодарят царя за дары.

Воспитатель: Довольны вы, ребята, своей работой? Понравилось ли вам наше сказочное приключение? Интересно было? Что больше понравилось в сказочном путешествии? Все молодцы!