

**Государственное бюджетное образовательное учреждение детский сад № 76
Приморского района Санкт-Петербурга**

**«Обогащение словаря детей дошкольного
возраста средствами и приемами
ТРИЗ-технологии»**

Барулина Татьяна Викторовна, воспитатель



Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач. Целью использования ТРИЗ –технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Цель работы: обогащение словаря детей младшего дошкольного возраста путем использования элементов ТРИЗ.

Задачи:

- обогащать словарный запас;
- совершенствовать грамматический строй речи, осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;
- формировать умение составлять связный пересказ сказок с опорой на иллюстрации;
- развивать психические процессы: память, внимание, воображение, творческое мышление;
- формировать способность к целостному восприятию мира, воспитывать эмоционально-ценностное отношение к окружающему.



Этапы работы:

1. Подбор и создание пособий, игр, картотек по ТРИЗ-технологии.
2. Разработка и проведение консультаций для родителей.



«Круги Луллия»



Раймунд Луллий - философ, богослов, писатель и алхимик (1235 – 1315) родился в городе Пальме на острове Мальорка. Будучи склонен к мистицизму, он изобретал различные логические схемы и логические машины. В 13 веке создал логическую машину в виде семи бумажных concentрических кругов, свободно вращающихся на одной оси, независимо друг от друга. Круги разделены на «камеры», т. е. участки, на которых написаны различные слова и буквы, обозначающие философские и богословские понятия. Вращая круги, Луллий наблюдал, как располагаются относительно друг друга слова и знаки в смежных камерах на различных кругах после остановки колеса. Поставив заранее какой-либо вопрос, Луллий получал ответ в сочетаниях слов и знаков. Эту «логическую» машину он считал наиболее совершенным средством для получения правильных умозаключений.



Оказывается, что и в настоящее время «Логическую машину» Луллия можно прекрасно использовать как средство развития речи у дошкольников.

«Круги Луллия» - это что-то в виде компьютера, только для слов. На сегодняшний день они являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей. Круги Луллия вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.



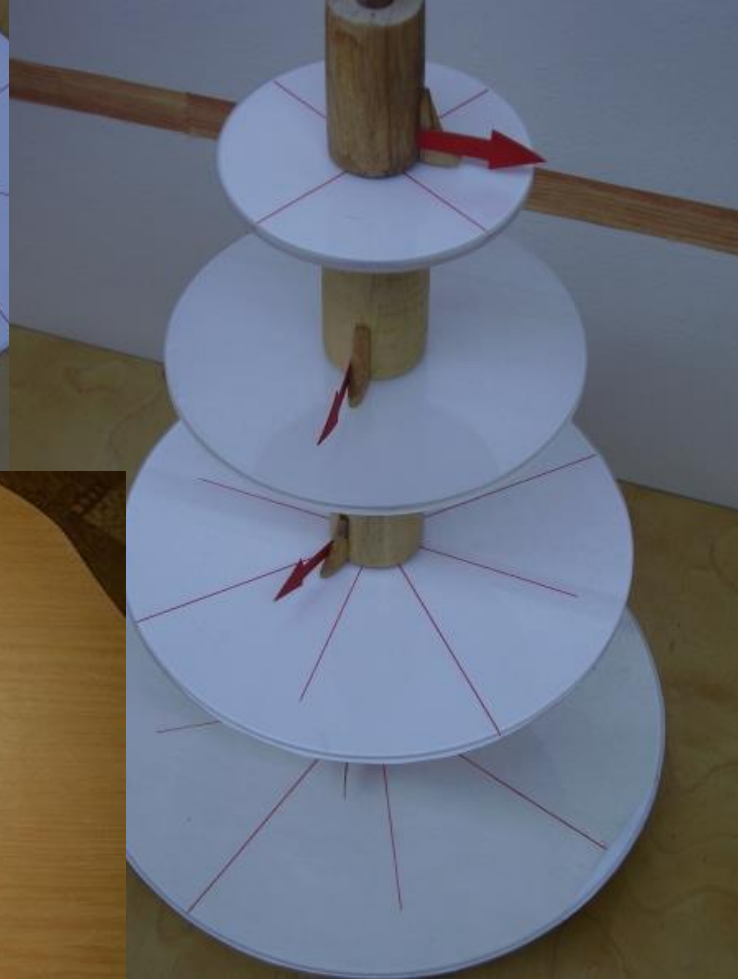
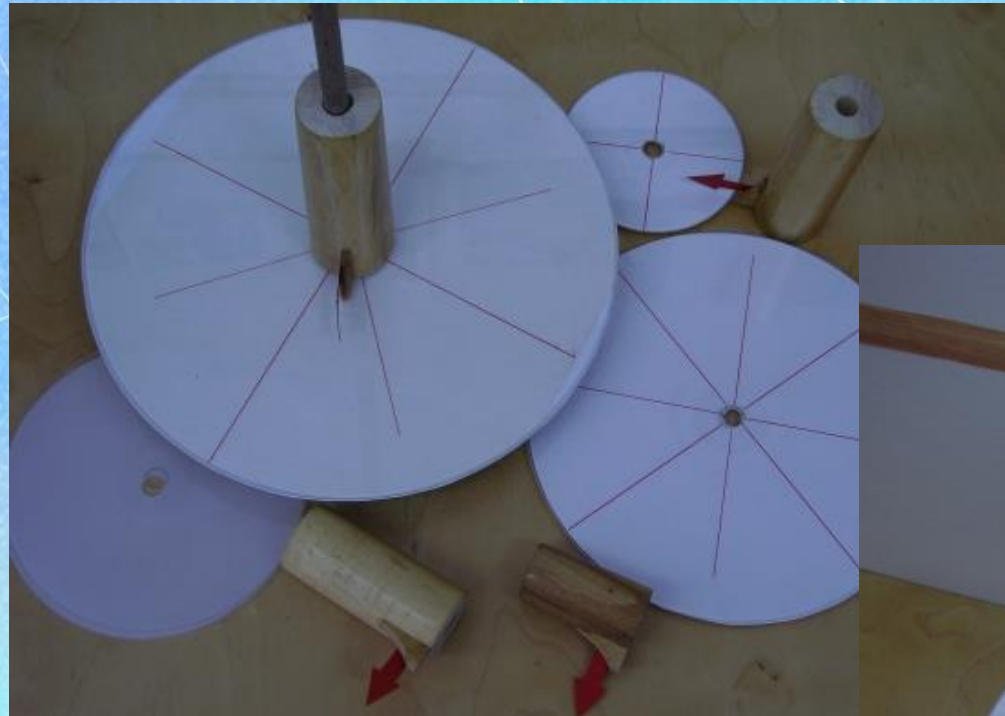
Конструкция данного пособия очень проста:

- На стержень нанизывается несколько кругов разного диаметра.
- Сверху устанавливают стрелку.
- Все круги разделены на одинаковое количество секторов.
- На них располагаются картинки (рисунки, слова, цифры, предметы окружающего мира).
- Круги и стрелка свободно двигаются независимо друг от друга. По желанию можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые объекты.

Для детей 3-

4 лет рекомендуется брать только два круга с 4 секторами на каждом. Для детей 4-5 лет –

можно использовать два-три круга с 4-6 секторами. Дети 6-7-летнего возраста справляются с заданиями, в которых используется четыре круга с 8 секторами.



Вариант 2:

В данном пособии используется одновременно только два круга. Сами круги помещаются в коробку с окошком посередине, в котором и совмещаются нужные изображения. Края кругов выходят за край коробки, что обеспечивает удобное вращение.

Пособие представляет собой круги (пластинки) закреплённые на картоне. Принцип изготовления игры заключается в следующем. Вырезанные из картона круги разбивают на 4-6-8 секторов. Для изготовления пособия возьмите 2 прямоугольных куска картона шириной, равной диаметру ваших колец (пластинок), и длиной на 2-4 см меньше двух диаметров колец. На нижней пластине, в местах предполагаемых центров колец, укрепите штыри. Вырежьте в верхнем прямоугольнике окошко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка свободно накрывается. Для вращения предлагается использовать основу в виде старых пластинок, их удобно вращать за выступы по бокам верхнего прямоугольника.



Основная идея работы с дидактическим пособием – создание педагогических условий для освоения детьми мыслительных операций преобразования признаков и их значений при познании окружающего мира и для решения проблемных ситуаций.

Пособие позволяет решать следующие задачи:

- развитие познавательной активности;
- развитие представлений о сенсорных эталонах (восприятие цвета, формы);
- формирование элементарных математических представлений;
- обогащение активного и пассивного словаря;
- развитие связной речи;
- развитие мелкой моторики и координации движений рук.

Дидактическое пособие может быть использовано как средство познавательного развития в работе с детьми дошкольного возраста.



Круги Луллия - это игровая методика, направленная на обогащение словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах.

Работа с кругами ведётся :

- на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях;
- на занятиях по развитию речи;
- игровой деятельности вне занятий;
- в самостоятельной деятельности детей.

Этапы участия воспитателя в играх:

- воспитатель непосредственно участвует в игре;
- воспитатель косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях;
- воспитатель осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности;
- воспитатель осуществляет обучающее руководство речевыми играми и создает условие для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.



Игры могут быть подобраны по двум направлениям:

1 На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний – например, на сектора самого большого круга прикрепляются изображения деревьев (дуб, яблоня, сосна и т.д.), на меньший по величине – изображение листьев этих деревьев, на третий – плодов или семян (желудь, яблоко, шишка и т.п.)

2 На развитие воображения, фантазии и творчества – например, на занятии по изодеятельности ребенок самостоятельно выбирает, какую вазу он будет рисовать: на первом круге прикрепляются различные формы вазы, на среднем – цвет, а на маленьком – варианты росписи.



Дидактическая игра «Кто что ест?»

Задачи: закреплять знания детей об образе жизни животных, об их питании; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку слева, назвать животного на ней. Подобрать картинку с едой для этого животного справа путём вращения круга.



Дидактическая игра «Мамы и их детёныши»

Задачи: упражнять в соотнесении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, –ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.

Ход игры: сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого животного слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким животным относятся: к домашним или диким. Затем вращают круги с картинками детёнышей и мам находя им пары.



Дидактическая игра «Дерево, листья и плоды»

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность.

Познакомить с изображением деревьев, листьев, плодов; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с деревом, которому подходят изображения листьев и плодов.



Дидактическая игра «Кто что ест и где живет?»

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать познавательную активность.

Познакомить с образом жизни животных, их питанием; развивать мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную картинку на верхнем круге, назвать, что на ней изображено, также на среднем круге. Подобрать картинку с животным, которое ест эту еду, и найти где обитает.



Дидактическая игра «Придумай фантастическую историю или сказку».

Задачи: Познакомить детей с правилами игры. Развивать фантазию и речь детей.

Ход игры: в данном случае объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку. Здесь дети могут сказать все что угодно, важно принять любой ответ ребенка и не оценивать его с точки зрения «правильно – неправильно». Неправильных ответов в этой игре быть не может.





Вспомогите
за
вниманию!

