Приложение 2

**Методы приемы ТРИЗ адаптированные для воспитанников с речевыми нарушениями по формированию лексико-грамматической и связной стороны речи**

**"Мои друзья" (проводится с 4-х лет).**

 Правила игры:

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют кто они (дерут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.
Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5- 6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.
В: Выберете слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы. *К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.*

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать. *К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена… и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.*

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце). *К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.*

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

**"Где живет?"** (с 3-х лет).

Игры на выявление над-системных связей.

Правила игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет лыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

        Ход игры:

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель…

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке…

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

### "Что можно сказать о предмете, если там есть…"

(с 5-летнего возраста).

Игры на определение под-системных связей объекта

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 волшеные 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 и 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…

## Игры на объединение над- и под- системы объекта

### "Волшебный светофор" (с 4- летнего возраста).

Цель:

Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта.

 Правила игры:

У "Волшебного светофора" красный цвет означает подсистему объекта, желтый - систему, зеленый - надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может после показа убираться.

**Ход игры:**

Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем дошкольном возрасте - схему машины).

В: Если я подниму кружочек красного цвета - вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму круг зеленого цвета - вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет (в старшей и подготовительной группе - методом эмпатии).

Данная игра может использоваться при рассмотрении картины.

В: Если я подниму круг красного цвета - вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг - определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, транспорт, домашние животные).

*Развитие речи. Грамматический строй речи.*

В: Слово "красиво". Поднимает желтый кружок. Что можно обозначить словом "красиво"

Д: Красивым может быть платье, красивая мама, красивое небо, красивый дом, красивая книга ….

В: Этим слово можно обозначать признак предмета. Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Это слово может жить в предложении, в рассказе, в книге, в речи человека…
Воспитатель поднимает зеленый кружок.

Д: Это слово состоит из звуков, слогов.

## Примечание: более простые слова воспитатель предлагает детям разложить на звуки индивидуально со схематическим изображением гласных и согласных звуков или на слоги.

**"На что похоже**" (с 3-летнего возраста**).**

   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.

 *Развитие речи*

*(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов)*

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 острая.

## *Звуковая культура речи*

## *(при совершенствовании умения различать на слух звуки языка).*

## В: На что похож звук "Р"?

## Д: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва или собаки. В: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук. (Переход к занятию).

## Универсальные системные игры.

*В основе системного подхода по* ***объекту рукотворного мира*** *лежат следующие мыслительные шаги:*

 Выбирается объект и определяется его функция (О - Ф).

 Рассматриваются основные составляющие этого объекта (подсистема), способствующие выполнению функции.

 Находится группа или класс рассматриваемого объекта, а так же место его функционирования (надсистема).

 Объект и его функция рассматривается в прошлом (прошлое О). Первый вариант: старинный объект. Второй вариант: объект человечеством не был создан, но надо выяснить как выполнялась функция.

 Объект и его функция рассматривается в будущем (будущее О). Первый вариант: улучшение какого-либо свойства рассматриваемого объекта. Второй вариант: объект не создается, но функция выполняется много лучше другим объектом.
В качестве средства системного мышления выступает девятиэкранная модель ("чудесный экран" или "девятиэкранка").

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|   | место функционирования объекта и его класс |   |
| прошлое объекта или его функции | объект и его функция | будущее объекта или его функции |
|   | части объекта (составляющие элементы) |   |

**Например:**

"Если мы рассмотрим САМОЛЕТ, этот самолет для быстрой перевозки пассажиров по воздуху (функция), состоит он из мотора, двигателя с горючим, системы управления и корпуса с разными удобствами для пассажиров (подсистема). Самолет свое дело выполняет в воздухе, но ему надо быть еще в аэропорту для заправки, ремонта и посадки пассажиров (надсистема). Самолет относится к воздушному транспорту (классификация). Раньше были не такие самолеты. Они были менее удобные, летали недолго и низко над землей. Скорость у них была много меньше (первый вариант объекта в прошлом). В далеком прошлом люди только мечтали взлететь и были неудачные попытки сделать это с помощью крыльев, которые привязывали к рукам прыгающих с высоты смельчаков (второй вариант прошлого). Самолеты в будущем будут еще лучше, чем сейчас. Для того, чтобы они не разбивались их будут делать, например, резиновыми или со специальными парашютами... Самолеты будут более надежные, скоростные и удобные для пассажиров (будущее объекта первого варианта)... Придет время и люди откажутся от строительства самолетов, люди научатся перемещаться по воздуху на большой скорости с помощью индивидуальных летательных приспособлений (будущее второго варианта)..."

***Формы организации игр:***

 Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования. Игровое действие - составление "чудесного экрана" (девятиэкранки).

 Словесное восстановление "девятиэкранки" по стихотворению:

**"Что-то" автор: М.С.Гафитулин, г.Жуковский**

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

**Игровое действие** при этом: конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д.

***Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:***

К концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства).

## 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.

**Игра "Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

**Предшествующий этап:** ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

**Ввод в игру:** рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

**Ход игры: 1-й вариант:** ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?
Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

**2-й вариант:** то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры.

**Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов**

**«О ком? О чем?»**

Цель: Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.

Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы:

О каком объекте идет речь? Какими признаками наделен объект? Какие действия он совершал? Какой вывод сделал автор? Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.

**«Доскажи словечко»**

Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся слова.

Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.

Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.

Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму

**«Склад-несклад»**

Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала).

Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.

Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.

 **«Сочини дальше»**

Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.

Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше.

ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».

Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».

ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».

Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двустишье про изображенный на картинке объект.

**«Исправь меня»**

Цель: Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.

Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.

Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.

**Игры и творческие задания для развития выразительности речи**

**«Цепочка».** Учить детей выделять признаки объектов.

Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуется с младшего возраста.

**«Угадай по описанию».** Учить детей по описанию определять объект.

Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект, следуя от общего к частному.

 **«Выбери признак, который есть у других объектов»** Учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта.

Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.

 **«Что (кто) делает так же?»** Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части).

Учить составлять загадки по моделям «Как…, но не…», «Какой… - что та кое же у другого объекта», «Что делает так же?» Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие ярко выражено. ПР:

- Воробей что делает?

- Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь.

Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «Прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка». Проводится со среднего возраста.

**СОСТАВЛЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКАМИ РИФМОВАННЫХ ТЕКСТОВ**

**"СКЛАДНЫЕ КАРТИНКИ"**

Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.

Ход: воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов.

Методические рекомендации

Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова.

ПР: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак".

**"ПРИДУМАЙ РИФМОВАННОЕ СЛОВО"**

Цель: учить детей самостоятельно подбирать рифмованные слова.

Ход: воспитатель называет какое -либо слово, дети придумывают к нему рифмовки.

ПР: воспитатель говорит "миска", дети добавляют: "Киска, мурыська, сосиска".

Методические рекомендации

Игровое упражнение можно проводить в старшем возрасте с усложнением, которое заключается в том, что воспитатель объявляет слово определенной части речи, а дети должны придумать рифмующееся слово той же части речи.

ПР:

 - называется глагол "бежали"; дети добавляют глаголы "лежали, звали";

- называется существительное "улица", подбирается рифма "курица";

- называется прилагательное "пшеничный", добавляется прилагательное "яичный";

- называется наречие "широко", добавляется рифмовка "далеко".

**"СОСТАВЛЕНИЕ ЛИМЕРИКОВ"**

Цель: познакомить детей с моделью составления лимерика и упражнять в создании рифмованных текстов в стиле нелепицы.

Ход: воспитатель предлагает детям сочинить смешные стишки. Вывешивает табличку с моделью составления лимерика:

Жил-был объект

Какой?

Что делал?

С кем общался?

Вывод

Воспитатель предлагает детям вспомнить 2 пары рифмованных слов (птичка - синичка, бежала - лежала). Эти слова подставляются в 1-4 строчки. Вместе с детьми воспитатель сочиняет текст лимерика по модели. Лимерик повторяется несколько раз детьми.

ПР: Жила-была певунья-птичка,

Была красивой, как синичка.

По дороге она за жуком бежала,

А потом на травке долго лежала.

Вот какая беззаботная птичка.

Методические рекомендации

Сначала лимерики создаются группой детей, где ведущую роль играет воспитатель.

Одаренные дети, как правило, начинают быстро самостоятельно сочинять рифмованные тексты. Такие занятия можно начинать с детьми 4,5 лет. В процессе составления лимериков воспитатель должен учить детей использовать только литературные слова, не делать повторов.