

Мастер-класс для учителей-логопедов
«Использование методов ТРИЗ в коррекционно-развивающей
работе с дошкольниками»

1 слайд

Коллеги, мы все используем элементы ТРИЗ технологии, даже порой, не догадываясь об этом. Сегодня вы в этом убедитесь, и надеюсь, узнаете новые игры и игровые приемы с элементами ТРИЗ, которые можно будет применять в коррекционно-развивающей работе с детьми.

2 слайд

Методика ТРИЗ предлагает усвоение речевого материала не путём простого воспроизведения, а на основе развития творческого воображения и решения мыслительных задач. Мы дает детям готовые задания, не торопится отвечать на вопросы, предоставляет им возможность самим дойти до сути. Это пригодится детям в школе, и во взрослой жизни.

3 слайд

Методы и приёмы ТРИЗ универсальны, имеют разные уровни сложности, в детском саду используются с трёхлетнего возраста воспитанников, в индивидуальной и групповой деятельности.

В этой технологии много различных методов, и в каждом методе большое количество игр. Представлю некоторые из них, скажем так, адаптированные к детям с ТНР.

4 слайд

Мозговой штурм.

Дети обсуждают проблемные ситуации, выдвигают фантастические гипотезы. Из всех высказываний и творческих идей отбираются наиболее перспективные. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации. В любой проблеме есть свои положительные моменты. И наоборот. С позиции «хорошо-плохо» можно проанализировать любой предмет или явление. Либо с позиции «нравится – не нравится», «удобно-неудобно».

- Есть конфеты – это хорошо. Почему?

- А почему есть конфеты это плохо?

Игра "Хорошо - плохо" со словами: машина, весна. Педагоги обсуждают, что в этих предметах и объектах хорошо, а что плохо

5 слайд

Синектика или метод аналогий – это поиск сходных черт у различных предметов или явлений. Так шапка может превращаться в крышу, парашют, сумку для переноса тяжестей.

Учителя - логопеды часто используют в своей работе мнемотехнику. Наличие зрительного плана-схемы делает пересказы и рассказы чёткими, связными и последовательными.

Личная аналогия (эмпатия) – даёт возможность попробовать войти в образ какого-либо объекта и рассуждать с его точки зрения.

Мы с моими воспитанниками используем личную аналогию, в контексте разных лексических тем и превращаемся с детьми в разные фрукты и овощи, которые спорят между собой, кто из них лучше. Фантазируем, о чем могут разговаривать между собой предметы посуды, птицы, или снежинки, которые кружатся в снегопаде.

6 слайд

Наглядный пример символической аналогии ига-схема «Грамматические ступеньки». Автоматизируя звук, мы отрабатываем грамматические категории. 1 ступенька - категория родительного числа существительных во множественном числе (со словом «много»), 2 ступенька – согласование числительных *два, пять* с существительным, 3 ступенька - образование существительного с уменьшительно-ласкательным значением, 4 ступенька - подбор слов-действий к существительному, 5 ступенька - подбор слов-признаков к существительному. Объясняем ребенку соответствующие условные знаки. В рамку ребенок кладет картинку со звуком, который закрепляем и, четко проговаривая звук, выполняет задания.

Игра «Грамматические ступеньки» с игрушками в сухом бассейне.

7 слайд

Системный анализ (системный оператор)

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление.

Стихотворение «Что-то» автор М.С.Гафутулин.

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 посмотри!

Рассмотрим использование метода на наглядном примере. Игра «Волшебный экран»

- Система: груша.
- Подсистема: мякоть, семечка, кожура.
- Надсистема: фрукты.
- Прошрое: раньше груша росла на ветке дерева.
- Настоящее: сейчас груша это фрукт. Который продается в магазине или лежит на нашем столе.
- Будущее: из груши можно будет (продолжают педагоги) – сварит компот, варенье...

В работе со старшими дошкольниками используется расширенный, девятиэкранный вариант приёма «Волшебный экран», для дошкольников с ТНР можно начинать с трех или пяти элементов, расположенных в горизонтальном или вертикальном ряду. Аналогичным образом можно выстраивать интересный познавательный разговор во время игр и прогулок, например, о том, почему идёт дождь, падают снежинки, появляется радуга, летают птички и бабочки, растут деревья и цветы и т. д.

Игра «Волшебный экран» с игрушками в сухом бассейне.

8 слайд

Метод фокальных объектов.

Слово «фокальный» означает, что объект находится в фокусе внимания.

Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов.

Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Как это происходит разберём на конкретном примере.

Детям предлагаются выбрать 2 случайных объекта (игрушки, картинки) и быстро выделить свойства каждого из названных предметов или явлений.

Мыло - душистое, разноцветное, дорогое.

Собака - лохматая, дружелюбная, голодная.

Затем дается новый любой объект (фокальный объект) к которому применяются уже названные свойства. Сложив фокальный объект и признаки случайно выбранных предметов, получаем новые сочетания.

Фиксируем все интересные идеи, рассуждаем о их назначении.

(Педагоги объясняют значение признаков применительно к предмету – береза)

Душистая береза (во время цветения, берёзовый веник – тоже может быть душистым).

Дорогая берёза- место, которое дорого, как воспоминание, необычный сорт. берёзы, или поделка из берёзы, которая имеет дорогую цену.

Голодная берёза – берёза, которая ждёт дождя.....

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

Этот метод очень хорош для тренировки воображения у детей от 5 лет, один из интересных способов составлять загадки.

Игра «Цепочка слов» с предметами в «мешочках с сокровищами»

9 слайд

Морфологический анализ.

Метод позволяет выявлять характерные признаки разных вещей, а после на основе полученных данных создавать совершенно новые разновидности этих же предметов.

Обычно это морфологическая таблица, где по вертикали и горизонтали выставляются какие – либо показатели. Пересечение значений этих показателей и является основой аналитической деятельности.

Реальный рассказ - морфологическая таблица поможет закрепить знания о временах года и о сезонные изменения в жизни людей, растений и животных.

Маленькими изобретателями можно заняться придумыванием новых игрушек, комбинируя несколько объектов целиком, или разложив их на части. Например, как будет выглядеть кукла-мяч? А как машинка-пирамидка? А машинка-кукла? С какой игрушкой хотелось бы поиграть? Возможно ли самим сделать такую игрушку из имеющихся?

Произвольно выбирая картинки, можно создавать разные фантастические объекты.

С помощью морфологического анализа, дети придумывают новые игры, новую одежду, мебель для игрушек.

Игра «Волшебники» - составление описания овоща или фрукта, придумывание «чудесной корзинки».

10 слайд

Метод Робинзона

Формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Ребенок оказался на необитаемом острове. Как спасти себя или друга Робинзона Крузо? Отправляемся исследовать остров. Находим огромное количество головных уборов: разные шляпы, шапки (вязанные, соломенные), кепки, шлемы, каски. Кроме этого на острове больше ничего нет.

Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет, в течение многих лет. Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды, строят дома и т.д.

И так каждый раз. Представляем себя на необитаемом острове, где есть только... (чайники, тарелки, чашки, ложки, карандаши, ботинки, скакалки, конфеты, пустые пластиковые бутылки).

Главное требование к задаче – предмет должен быть только один, но в достаточном количестве и из разных материалов.

Может проводиться в виде игры «Аукцион». Предлагается детям предмет (фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и просит придумать ему как можно больше применений. Предмет "продается" тому, кто сделал последнее предложение.

Игра «Аукцион» - педагоги придумывают варианты игр с прищепками.

11 слайд

Типовое фантазирование.

Современным детям не надо ничего додумывать, все можно увидеть на экране.

Поэтому далеко не у всех детей развито воображение.

Фантазируя, мы не ищем решения своих проблем, но, решая изобретательские задачи с помощью ТРИЗ, легче принимаем новые, нестандартные, смелые идеи.

Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов. Эти приемы помогают ребенку освоиться в мире фантазии - взрослого превратить в малыша, камень преобразовать в человека или животное, отправиться в путешествие на машине времени, соединить осколки разбитой вазы.

Прием «Уменьшение-увеличение» заключается в уменьшении или увеличении выбранного объекта или его части. Увеличивать или уменьшать можно абсолютно все: размеры, вес, расстояния, скорость, громкость, богатство и др.

С приемом «уменьшение-увеличение» дети знакомятся во многих сказках, баснях, рассказах: «Дюймовочка», «Мальчик-с-пальчик», «Приключение Гулливера», «Кот в сапогах».

Противоположности. Прием «Наоборот». К примеру, сделать неподвижное подвижным, теплое холодным, прямое извилистым и т. д. А вдруг будет хорошо?! (Добрый Волк и злая Красная Шапочка).

Дробление-объединение. Наглядный пример этого приема - придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных.

«Смещение во времени» Перенести объект во времени в прошлое или будущее. (замедление-ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй какой была твоя мама в детстве).

«А что потом?»

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

- Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
- Сначала вторник, а потом? — Среда.
- Сначала вечер, а потом? — Ночь.
- Сначала завтрак, а потом? — Обед.

С детьми постарше можно использовать более сложные понятия:

- Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
- Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.
- Сначала молоко, а потом? — Каша, какао, масло, сметана.
- Сначала ягоды, а потом? — Компот, варенье, джем, кисель.

Игра «Кем был раньше?» Цыпленок (яйцом), шкаф (доской), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком), сильный (слабым).

Динамика-статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто).

Игра «Бывает - не бывает»

Чередуются реальные и нереальные варианты, например:

«волк бродит по лесу», «лес бродит по волку»,

«крыша гуляет по кошке», «собака по крыше гуляет»,

«лодка по небу плывет», «девочка рисует домик», «домик рисует девочку» и т. д.

12 слайд

Методика ТРИЗ даёт возможность активно мыслить, размышлять, что способствует формированию речевой активности, обогащению и активизации словаря, формированию грамматических конструкций, и эффективной автоматизации звуков в речи.

Игровые упражнения, игры, творческие задания с элементами ТРИЗ отвечают потребностям коррекционной педагогики и вдохновляют учителя-логопеда к поиску и применению всё более и более эффективных технологий.

ИГРАЙТЕ С ДЕТЬМИ В ТРИЗ-ИГРЫ!!!