***Морозова Ольга Михайловна***

***преподаватель специальных методик воспитания и обучения детей с отклонениями в развитии***

***ГБОУ СПО (ССУЗ) «Челябинский педагогический колледж №2»***

***г.Челябинск***

**Технологии ТРИЗ и РТВ как средство развития связной речи старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья**

Стратегическая цель российской образовательной политики – формирование достойной жизненной перспективы для каждого ребенка в соответствии с его возможностями и особенностями, предоставление равных стартовых возможностей для получения образования каждому ребенку, в том числе и детям с ограниченными возможностями здоровья (далее - ОВЗ)1.

Наибольшую категорию детей с ОВЗ составляют дети с тяжелыми нарушениями речи (далее – ТНР). Овладение речью для детей с ТНР невозможно без специальных условий, т.е. реабилитационных услуг приспособления, технологий, способов, методов, программ, пособий и других средств, обеспечивающих реализацию их конституционного права на равные образовательные возможности.

В связи с утвердившимся в современной специальной (коррекционной) педагогике положением о необходимости раннего выявления и устранения нарушений в развитии детей, с целью предупреждения вторичных отклонений, встает необходимость в подготовке квалифицированных воспитателей владеющих знаниями в области закономерностей развития детей с особыми образовательными потребностями.

Социальный заказ общества, обращенный к профессиональной значимости современного воспитателя, заключается в том, чтобы его уровень отвечал требованиям, предъявляемым программой модернизации народного образования. Среднее профессиональное образование является основным резервом в подготовке кадров для системы дошкольных учреждений. Поэтому, перед педагогическими колледжами, в условиях Всероссийской модернизации образования, встала задача повышения качества подготовки специалистов.

Система интегративной подготовки специалиста – воспитателя дошкольных учреждений для детей с недостатками умственного и (или) речевого развития опирается не только на теоретические знания специальных (коррекционных) дисциплин, но и на формирование практических умений в области применения методов диагностической, профилактической и коррекционной направленности в работе с детьми с отклонениями в развитии и их родителями, что обеспечивает практика по дополнительной специализации.

Одним из дидактических принципов среднего профессионального образования является принцип единства теории и практики при ведущей роли теоретических знаний.

Модернизация современного российского профессионального образования ориентирована на формирование нового типа специалиста - социально активной личности с высоким уровнем образованности, воспитанности, профессиональной компетентности, охватывающей всю совокупность физических, интеллектуальных и деловых навыков и функций специалиста.

ходе обновления содержания образования, обусловленного изменениями потребностей личности, общества и государства в сфере образования, формиру- ются и новые требования к профессиональной подготовке педагогов, способных к инновационной профессиональной деятельности и готовых к постоянному про- фессиональному самосовершенствованию [2, с. 3]. Также необходимо отметить, что неуклонный рост количества детей, имею- щих разнообразные формы отклонений, как в физическом, так и в психическом развитии, повышает потребность в квалифицированных кадрах. В соответствии с Концепцией модернизации российского образования к важнейшим целям профессионального образования относятся: подготовка ква- лифицированного работника, отвечающего установленному уровню и профилю, конкурентоспособного на рынке труда, компетентного, ответственного, владею- щего своей профессией и ориентирующегося в смежных областях деятельности, Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс» 2 Образование и наука в современных условиях способного к плодотворной работе, готового к профессиональному самосовер- шенствованию, социальной и профессиональной мобильности. В настоящее время существует необходимость в качественно иной подго- товке педагога, позволяющей совмещать фундаментальность профессиональных базовых знаний с инновационностью мышления и исследовательским подходом к решению определенных образовательных проблем. Л.С. Волкова отмечает, что важное значение для результативной работы по воспитанию, обучению, коррекции и профилактике нарушений речи у детей имеет личность педагога, которая должна быть компетентной и характеризо- ваться следующими качествами: гуманистическая убежденность, нравственная и гражданская зрелость; удовлетворенность профессией, любовь к детям; требова- тельность к себе и окружающим, справедливость и самокритичность; творческое воображение и наблюдательность; открытость, ответственность, твердость и по- следовательность в словах и действиях. Учитель-логопед должен владеть систе- мой общетеоретических и специальных профессиональных знаний, совокуп- ность и широта которых создает у него представления о типологии и структуре аномального развития, о способах предупреждения и преодоления речевой недо- статочности, о методах психолого-педагогического воздействия [1, с. 31]. А.В. Виневская в своих работах отмечает, что сложившаяся система про- фессионального педагогического образования не вполне соответствует крите- риям и потребностям современного социума [2, с. 4]. Согласно государственному образовательному стандарту нового поколе- ния, система профессиональной подготовки учителя-логопеда должна включать систему знаний, которая будет содержать: − метазнания, характеризующие миропонимание окружающей природной и социальной среды, целостного восприятия научной картины мира, что способ- ствует формированию научного мировоззрения студента; − общепрофессиональные знания об основных теориях и концепциях вос- питания, обучения и развития ребенка, формах организации учебного процесса; Педагогика 3 − специальные знания о психологических и педагогических особенностях лиц с отклонениями в развитии, теории и практики интегрированного обучения, о своеобразии деятельности педагога в системе интегрированного и специаль- ного образования; − интегрированные предметные знания о методологических и теоретиче- ских основах организации и содержания специального и интегрированного об- разовательного процесса с детьми, имеющими различные отклонения в развитии [3]. Необходимо отметить, что в настоящее время совершаются попытки по мо- дернизации и рационализации содержания учебных курсов по общей психологии и педагогике для более плодотворной и оптимальной подготовки будущих учи- телей-логопедов.

Список литературы 1. Волкова Л.С. Логопедия [Текст]. – М.: Владос, 2009. – 703 с. 2. Виневская А.В. Педагогические условия профессиональной подготовки учителя-логопеда / А.В. Виневская // Мир современной науки. – 2012. – №1. – С. 3–5. 3. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего про- фессионального образования по направлению подготовки Специальность – 031800 «Логопедия» квалификация: учитель-логопед // [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.mgppu.ru

Особую роль для детей с недоразвитием речи имеет заложенный в организованной образовательной деятельности мотив. Причем роль мотивации в деятельности ребенка, по мнению Леонтьева А. А., Воробьевой В. К. и др. не сводится к функции запуска, активации, т. е. некого психологического побудителя речи. Вот задачи, которые необходимо решать педагогу в работе с детьми в группе детского сада с компенсирующей направленностью.

Методы ТРИЗ – РТВ как раз и становятся “пусковым” механизмом в становлении речи детей с речевым недоразвитием, который помогает на всем протяжении работы с детьми, ненавязчиво формировать новые действия и соответствующие им чувственные образы и понятия.

Так метод фокальных объектов способствует активизации и пополнению словаря, помогает уточнять семантическое значение слов. Мозговой штурм является средством формирования диалогической речи.

Морфологический анализ способствует навыкам согласования и управления слов в фразе, связной монологической речи.

Упражнения с кольцами Луллия в подготовительной логопедической группе для индивидуальных и подгрупповых заданий на коррекционном занятии, способствует обогащению словарного запаса детей, формированию правильного грамматического строя речи, развитию связной речи детей с недоразвитием речи. Возможно использование это приспособления для развития фонематического слуха, закреплять знания детей о звуках, формирования элементарных навыков звукового анализа.

Использование адаптированных методов ТРИЗ – РТВ в коррекционной работе с детьми с речевыми нарушениями даёт несомненные преимущества:

* в активизации познавательной деятельности детей;
* в создании мотивационных установок на проявление творчества;
* в создании условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
* повышает эффективность овладения всеми языковыми средствами;
* осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;
* гибкости аналитико-синтетических операций в рече-мыслительной деятельности.

Используя в работе элементы ТРИЗ для развития речи дошкольников, важно учитывать следующие принципы:

* принцип свободы выбора;
* принцип открытости;
* принцип деятельности;
* принцип обратной связи;
* принцип идеальности;
* принцип природосообразности обучения.

Обучение решению творческих изобретательных задач осуществляется в несколько этапов.

На первом этапе занятия даются не как форма, а как поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта. Например: мяч - как можно использовать предмет?

Следующий этап – это «тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно.

Следующий этап – разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых и сказочных задач. Например, задача: «Как можно перенести воду в решете?»

На этапе изобретательства основная задача: научить детей искать и находить свое решение. Например, придумайте новую игрушку и др.

Следующий этап работы в технологии ТРИЗ – это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую деятельность, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование и т.д.

На последнем этапе, опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, ребенок учится находить выход из любой сложной ситуации. Дети ставятся и в экспериментальные ситуации, где необходимо быстро принимать решения.

**“Поиск аналогов*”*** — необходимо назвать объект и как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным существенным признакам. Например: мяч — яблоко (форма), заяц (скачет), шина (из резины) и т.д.

**“Поиск противоположного объекта*”*** — необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных. Например: снег — шерсть (холодный — теплая), уголь (белый — черный), металл (легкий — тяжелый), камень (мягкий — твердый) и т.п.

**“Хорошо–плохо”** — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций, и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон. Например: шарф — мягкий, теплый, красивый… колется, можно зацепиться, рвется…

игра с младшего дошкольного возраста.

 Цель:

 Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

 Правила игры:

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

 Ход игры.

 1 вариант:

 В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

 Д: Потому, что она сладкая.

 В: Съесть конфету - плохо. Почему?

 Д: Могут заболеть зубы.

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

 2 вариант:

 В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

 Д: Потому, что она сладкая.

 В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

 Д: Могут заболеть зубы.

 В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

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

**“Выбери троих”** — из пяти случайных слов нужно выбрать три и рассказать, для чего они нужны и как могут взаимодействовать. То есть игроки ищут логические связи между выделенной задачей и выбранными объектом и субъектом действия.

**“Поиск общих признаков*”*** — берутся два объекта, далеко отстоящие друг от друга на смысловой оси, необходимо найти для них как можно больше общих признаков (например, мост и скрипка\*).

**“Точка зрения”** (автор — И.Л. Викентьев) — игроки разбиваются на небольшие группы, которые получают задание описать известную им ситуацию с точки зрения одного из объектов — ее участников или свидетелей. Среди свойств объекта надо найти отличающие его от других и определяющие его специфическую точку зрения на события. Например: рассказ от имени мелка, лежащего в коробке; от имени шкафа, где лежит мелок; от имени девочки, которая нашла мелок в шкафу.

**“Да–Нет*”*** — игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”. Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: “да”, “нет”, “и да, и нет”, “это не существенно”, “об этом нет информации”. К примеру:

– Я загадала слово (кошка).

 – Это слово обозначает предмет?

 – Да.

 – Это растение?

 – Нет.

 – Это что-то неживое?

 – Нет.

 – Это животное?

 – Да.

 – Оно белого цвета?

 – Это несущественно.

 И т.д., пока слово не будет угадано.

***«Что умеет делать?" (игра для детей с 3-х лет)***

 Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

 Примерный ход:

 **В: Телевизор**.

 Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

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

Воспитатель предварительно раздаёт карточки

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

 К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы…

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.:

 В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

 К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

Развитие речи.

 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).

**Игра “Складушки–вычиталки”.**

Белка + осень = запасы

 Дерево - лист = осеннее дерево

 Небо + вода = осенний дождь

 Огород + тепло = урожай

 Холод + лист = листопад

 Человек + холод = теплая одежда

 Ученик + осень = школьник

 Шишка + сосна = лес

 Воздух + холод = ветер

**Составление загадок*.***

В: - Чтобы получилась загадка, надо наши сравнения сравнить с объектами, например:

 Добрая, кто? – бабушка.

 Красивая – конфета.

 Говорящая – как попугай

 С листочками – дерево.

Вставляем слова – связки …НО – НЕ…

|  |  |
| --- | --- |
| На что похожи | Чем отличаются |
| Но не … | Бабушка |
| добрая | Конфета |
| красивая | Дерево |
| говорящая |  |
| С листочками |  |

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития речи дает несомненные преимущества:

- активизация познавательной деятельности детей;

- создание мотивационных установок на проявление творчества;

- создание условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);

-повышение эффективности овладения всеми языковыми средствами;

-формирование осознанности в построении лексико-грамматических конструкций;

-развитие гибкости аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста. В детских садах используются следующие методы ТРИЗ

- Метод мозгового штурма. Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество вариантов решений, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

- Метод каталога. Метод позволяет в большей степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию.

- Метод фокальных объектов. Сущность данного метода в перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением.

- Метод «Системный анализ». **Метод** помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место объектов, и их взаимодействие по каждому элементу.

- Метод морфологического анализа. В работе с дошкольниками этот метод очень эффективен для развития творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

- Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка». Суть метода заключается в том, чтобы разделить ситуации на составляющие (реальную и фантастическую), с последующим нахождением реальных проявлений фантастической составляющей.

- Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками). моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое – жидкое –газообразное).

- Мышление по аналогии. Так как аналогия - это сходство предметов и явлений по каким-либо свойствам и признакам, надо сначала научить детей определять свойства и признаки предметов, научить их сравнивать и классифицировать

- Типовые приёмы фантазирования (ТПФ). Чтобы у ребёнка развить фантазию вводят в помощь шесть волшебников. Цель волшебников – изменить свойства объекта. Приёмы волшебства: увеличение-уменьшение, деление-объединение, преобразование признаков времени, оживление-окаменение, специализация-универсализация, наоборот.

К числу важнейших задач логопедической работы с дошкольниками, имеющими общее недоразвитие речи, относится формирование у них связной монологической речи. Это необходимо как для наиболее полного преодоления системного речевого недоразвития, так и для подготовки детей к предстоящему школьному обучению. Поскольку адекватное восприятие и воспроизведение текстовых учебных материалов, умение давать развернутые ответы на вопросы, самостоятельно излагать свои суждения - все эти и другие учебные действия требуют достаточного уровня развития связной монологической речи.

Эта задача решается через различные виды речевой деятельности: пересказ литературных произведений, составление описательных рассказов о предметах, объектах и явлениях природы, создание разных видов творческих рассказов, освоение форм речи-рассуждения (объяснительная речь, речь-доказательство), а также сочинение рассказов по картине.

Все вышеназванные виды речевой деятельности актуальны при работе над развитием связной речи детей. Особый интерес вызывает составление рассказа по сюжетной картине, т. к. его подготовка и проведение является одним из самых трудных как для детей, так и для логопеда.

Дети с ОНР имеют низкий уровень сформированности навыков, необходимых при составлении рассказа по картине:

* У детей наблюдаются затруднения в установлении причинно-следственных связей, допускаются искажение ситуации. Они неверно трактуют поступки персонажей картины, испытывают затруднения в создании замысла, выделении основных смысловых звеньев, установлении их последовательности. В некоторых случаях рассказ может быть не завершен.
* Все дети составляют рассказ только по наводящим вопросам, составление рассказа самостоятельно им недоступно.
* Дети не могут создать несколько вариантов рассказа по сюжетной картине. Услышав готовый вариант рассказа, не могут отвлечься и придумать свой авторский рассказ.
* 1. Сформировать у детей алгоритм мыслительных действий, необходимых для составления рассказа по картине:
* а) детализирование содержания картины с заданной степенью подробности;
* б) установление логических взаимосвязей между выделенными объектами;
* в) распределение установленных связей во времени.
* 2. Научить детей переносить данный алгоритм на новый материал.
* 3. Обучить детей способам создания нескольких вариантов рассказа по одной
* картине.
* 4. Сформировать у детей устойчивое позитивное отношение к данному виду деятельности.
* **1 шаг**. **Определение состава картины.**
* **Цель**: Обучить мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование).
* С этой целью выделяются объекты, изображенные на картине.
* **Методические рекомендации:** Степень подробности может быть разной: максимальной (с выделением объектов и их деталей), средней (выделение основных и второстепенных
* объектов без деталей) и низкой (выделение только главных объектов). Я считаю, что в начале обучения, степень подробности должна быть низкой или средней, т.к. дети могут «утонуть» в деталях, потеряв основную нить рассказа. На более поздних этапах обучения необходимо, наоборот, выделять как можно больше объектов. Чем больше предметов будет выделено, тем большим количеством подробностей будет наполнен рассказ и тем большее количество вариантов рассказа можно будет придумать.
* Игровой прием, используемый в данном случае – «фотоаппарат».
* Логопед предлагает детям вооружиться фотоаппаратами (из бумаги или воображаемыми), найти и сфотографировать самые крупные живые или неживые объекты)
* Все предметы, которые перечисляют дети, логопед выставляет на доске
* (изображения могут быть реалистичные или схематичные).
* С этой же целью используются приемы «Подводная лодка», «Фотографы», «Снимаем кино», «Подзорная труба».
* Эти игры активизируют внимание детей, повышают интерес к занятию.
* Логопед должен проявлять живой интерес и эмоционально реагировать на ответы детей. По окончании определения состава картины необходимо подвести итог (быстро перечислить все названное, начиная с главного).
* Окончательным итогом данного шага является рефлексия: осознание детьми производимой мыслительной операции и вывод правила - «когда смотришь на картину, надо сначала обозначить предметы, на ней изображенные».
* **2 шаг**. Установление взаимосвязей между объектами, изображенными на картине.
* **Цель**: Упражнять детей в объяснении взаимосвязей объектов, изображенных на картине.
* **Предварительная работа:** На этапе автоматизации (дифференциации) звуков во фразе нужно использовать игры на объединение двух, а позже 3-4 слов, в одно предложение. Используются игры «Царица стрелок», «Логические цепочки». (Описание игр смотрите в приложении 1.)
* *Результатом регулярного проведения этой игры является способность ребенка без труда устанавливать логические связи между любыми предметами.* Это послужит необходимым базовым компонентом при работе над составлением рассказа.
* **Методические рекомендации**:
* На этом этапе вводится волшебник «Объединяй».
* В начале обучения логопед сам объединяет предметы, а дети объясняют, почему волшебник объединил те или иные предметы и в процессе рассуждений находят смысловые звенья, устанавливают логические цепочки. Позже последовательность объединения между объектами может быть любая и зависит от выбора детей, с которым следует согласиться.
* Логопед должен проявлять терпимость к самым неожиданным объяснениям ребенка.
* На занятиях должна создаваться ситуация доверия и внутренней свободы каждого ребенка (в процессе составления рассказа участвуют все дети, принимаются любые варианты ответов, даже самые нелепые). Каждый ребенок должен чувствовать себя необходимым, полезным участником этого процесса.
* Также можно провести игру «Знатоки». Дети-знатоки должны представить несколько версий одного объединения. Каждая версия поощряется значком «Умник» («Умница»).
* В процессе обсуждения набирается множество событий, которые теперь необходимо выстроить в определенную систему, установить между ними последовательность, и мы
* переходим к третьему шагу.
* **3 шаг**. Преобразование объектов во времени.
* **Цель:**Учить детей мыслительным операциям преобразования выбранного объекта во времени; учить составлять рассказ о конкретном объекте, представляя его прошлое и будущее, используя характерные словесные обороты.
* Картина рассматривается детьми как остановившийся миг. Используя преобразование объектов во времени, мы оживляем картину, и некоторые события, поступки персонажей становятся понятными для детей, а рассказ наполняется интересными подробностями, появляются новые смысловые звенья.
*
* **Методические рекомендации:**в рассказе следует использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки (было-будет, весна-осень, раньше-позже, до того- после того…). 2, 3 шаг можно реализовать одновременно и параллельно создавать опорную схему.
* 4 шаг.Создание опорной схемы.
* **Цель:**Учить детей отражать в схеме все выделенные смысловые звенья в
* определенной последовательности, а также эмоциональное состояние каждого героя, их ощущения.
* Схема, в которой воспроизводятся существенные связи и отношения предметов и событий, является важнейшим средством развития способностей ребенка и важнейшим условием **формирование внутреннего**, идеального **плана**мыслительной деятельности. В дошкольном возрасте **внутренний план**деятельности нуждается в материальных опорах, и **схема**– одна из таких опор.
* **Методические рекомендации:**
* Таблица заполняется логопедом вместе с детьми.
* В средний столбик – зону настоящего помещаются изображения главных персонажей.
* Строк в таблице – по количеству главных героев. Если на картине
* изображено 5-6 и более персонажей, то вместе с детьми решается, кто будет главным (их не должно быть более трех) героем, а кто - второстепенным. Изображения второстепенных героев заносятся в зону прошлого или настоящего главных героев.
*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зона прошлого | Зона настоящего | Зона будущего |
| Зона прошлого1 героя | 1 герой | Зона будущего1 героя |
| Зона прошлого2 героя | 2 герой | Зона будущего2 героя |
| Зона прошлого3 героя | 3 герой | Зона будущего3 героя |

*
* 
*
* **5 шаг**. Составление рассказа с опорой на схему.
* **1 вариант.**Рассказ составляют 3 человека: первый – о прошлом, второй – о настоящем, третий – о будущем.
* **2 вариант.** Ребенок составляет рассказ по всей схеме, используется на более поздних этапах обучения.
*
* **Заключение.**
* В течение трех лет обучение по данной технологии прошли 21 человек с НВ ОНР. Все дети выпущены с хорошей речью.
* По результатам итогового обследования по всем критериям оценки сформированности умения составлять рассказ по картине дети показали высокий уровень.
* Анализ эффективности технологии «5 шагов» на протяжении 3 лет позволил сделать следующие выводы:
* 1. Дети с НВ ОНР научились самостоятельно определять основные смысловые звенья, выстраивать их в трех временных отрезках: прошлом, настоящем и будущем; конструировать опорную схему, т.е. у каждого ребенка был **сформирован алгоритм мыслительных действий**:
* а) детализирование содержания картины с заданной степенью подробности;
* б) установление логических взаимосвязей между выделенными объектами;
* в) распределение установленных связей во времени.
* Данный алгоритм дети успешно использовали, составляя рассказ по картине при итоговом обследовании уже без опоры на схему.
* 2. Применение данной технологии дало детям **возможность без труда создавать несколько вариантов рассказа на одном занятии путем:**
* а) перемещения событий во времени;
* б) изменения эмоционального состояния героев рассказа;
* в) варьирования главных и второстепенных героев;
* г) включения в рассказ описания ощущений главных персонажей,
* усиления образности.
* д) введения элементов творческого рассказа.
* 3. Все дети **составляют рассказ самостоятельно**, иногда требуется только стимулирующая помощь логопеда.
* 4. При использовании данной технологии **интерес к занятию у ребенка и уровень активности (речевой, познавательной, интеллектуальной, творческой) возрастает во много раз**. Составление рассказа по картине превращается в интересную, захватывающую игру или цепочку игр, плавно переходящих одна в другую. И конечно, в этом случае, мотив к данному виду деятельности – игровой.
* Но он не единственный. У детей, которые посетили несколько занятий, появляется желание еще и еще раз почувствовать себя успешными в данном виде деятельности.
* Использование данной технологии делает **составление рассказа по картине привлекательным видом деятельности для детей.**
* 5. Введение в занятие создания схемы будущего рассказа позволило фиксировать все
* события, происходящие в прошлом, настоящем и будущем. Наличие зрительного плана
* сделало рассказы детей чёткими, связными, полными, последовательными.
* 6. Построение занятия с использованием предлагаемой технологии позволило сделать обучение в данном направлении **развивающим**. На занятии у каждого ребенка активно включаются такие мыслительные процессы как анализ, синтез, сравнение, обобщение, развивается логическое мышление, воображение, внимание, память, т.е. вся познавательная сфера.
* В процессе применения технологии «5 шагов» у детей формируется способность к саморазвитию через раскрытие их творческих и интеллектуальных возможностей.
* Технологию составления рассказа по сюжетной картине рекомендуется использовать в работе логопедов с подгруппой детей с НВ ОНР.

**Игра «Иносказание».** Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложений, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений: «Сегодня прохладный день». В стакане ледяной сок. И т. д. Если водящий затрудняется назвать исходное слова, оно либо называется и совместно обсуждаются причины, приводящие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

**Игра «Аргументация».** Один из играющих выбирает из набора предметных картинок любую. Внимательно, никому не показывая, рассматривает её, переворачивает изображением вниз и задаёт участникам игры вопрос: На что это похоже? Каждый играющий предлагает свой вариант ответа. После того, как будут заслушаны все ответы, водящий показывает картинку и предлагает защитить свои предложения. Например, загаданное слово «книга». Ответы детей – огурец, дверь, луна. Аргументация: В огурце много зерна, в книге много страниц, дверь можно открыть и книгу тоже, луна освещает ночью путь, а книга путь к познанию.

**Игра «Полиномы фантазии».** Детям раздаются предметные картинки. Воспитатель задаёт вопросы детям по очереди. Дети отвечают на вопрос, используя изображение на своей картинке. В конце игры можно придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

**Игра «Фантастические гипотезы».** Техника этой игры предельно проста. Она выражена в форме вопроса: Что было бы, если? Для постановки вопроса берутся два первые попавшиеся слова, подлежащее и сказуемое, их сочетание и даёт гипотезу, на основании которой можно работать. Предлагаю детям поразмышлять: Что было бы, если бы… дальше называется любой предмет и действие. Например. Что было бы, если б внезапно исчезло солнце? Что бы было, если бы исчезли все взрослые? … если бы к нам пришёл крокодил? И т.д. Можно предложить детям придумать самим нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая новую историю.

Игровые приемы для развития связной речи у детей дошкольного возраста.

**Игра «Оживление предметов».** Я предлагаю детям побыть в роли сказочника и, по аналогии с известными сказками Андерсена, К.И. Чуковского и т.п., сочинить сказку о любом предмете, например, о блюдце, пуговице и т.д. Главная задача, чтобы вовремя увидеть, на чём в данный момент сосредоточены интересы ребёнка. Играть с вещами – значит, лучше их узнать. Оживлять можно не только самые разнообразные предметы, объекты, явления, но и застывшие метафоры. Повседневная речь, бытовая лексика полным – полна метафор. Которые того и ждут, чтобы их восприняли буквально и развернули в виде рассказа: часы бьют, вода цветёт, дождь идёт. Дети воспринимают любую метафору в прямом смысле и благодаря этому рождаются разнообразные удивительные истории.

**Игра «Сказка наизнанку».** Игра состоит в перевирании сказки или в выворачивании наизнанку сказочной темы. Детям предлагается вспомнить хорошо знакомую сказку и поменять характер героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Я предлагаю подумать и рассказать, как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть различным: - злая волшебница заколдовала героев…; - в сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому герою стало его жаль, и он подобрел…; - совершил отрицательный герой добрый поступок, и так ему понравилось, что стал …; - герой проглотил волшебную таблетку (конфету, каплю), сказал, однажды плохое слово … - красная шапочка злая, а волк – добрый … Метод ошибки наводит, таким образом, на новую мысль, намечает контуры некоего рисунка. Получится результат частично или полностью новым в зависимости от «Выворачивания наизнанку» к одному или ко всем элементам сразу.

**«Моделирование сказочного сюжета».** Опорное моделирование – довольно распространённый приём в обучении. Модели, помогают не только наглядно представить какой либо объект, но и видоизменять его, экспериментировать с ним. Замечательный фольклорист В.Я. Пропп, изучая сказки, проанализировал их структуру и постоянные функции, которых в работе с детьми используется 20. Каждая функция изобилует перекличками с собственным миром ребёнка. Прочитав слово «запрет», он тот час же ассоциирует его со своим личным опытом, а также запрет – это и столкновение с авторитетом. Но в запрете есть и положительная сторона – знакомство с правилами. Именно в этом заключается начало осознания ребёнком границ своей свободы, определяемых жизнью и обществом. Целесообразность карт Проппа состоит в том, что: - наглядность и красочность их исполнения позволяет ребёнку удержать в памяти гораздо больше количества информации и продуктивнее использовать ее при сочетании сказок; - представленные в картах функции являются обобщёнными действиями, понятиями, что позволяет развивать у ребёнка абстрактное, логическое мышление; - карты стимулируют развитие внимания, восприятия, фантазии, творческого воображения, волевых качеств, обогащают эмоциональную сферу, активизируют связную речь, позволяют наладить полноценные взаимоотношения со сверстниками; - сказка обогащает социальный и предметный опыт детей, служит источником комбинаторной способности ума; - карты Проппа оказывают неоценимую помощь в сенсорном развитии детей, ребёнок является энергетическим центром творческой деятельности, создателем оригинальных литературных произведений. Знакомство с картами происходит постепенно, в определённой логической, смысловой последовательности: - изготовление карт; - воспроизведение знакомой сказки, дифференциация на смысловые части и соотнесение с определённой функцией; - совместный поиск и нахождение обозначенных функций в новых сказках; - самостоятельный поиск функций детьми; - сочинение сказок. Работа с картами Проппа по придумыванию сказочных сюжетов могут быть различными: - сочинение по - очереди, группам, с конца, с середины; - использование карт по – порядку, через одну, наугад, по определённому количеству; - деление сказки на смысловые части (приговор, завязка, конфликт); - выбор главного героя; - модификация знакомой сказки за счёт ограничения или увеличения используемых функций.

**Основные методы ТРИЗ**.

**Метод фокальных объектов** (МФО). Перед нами, как в фокусе, какой-то предмет, который надо усовершенствовать, далее выбираем произвольно несколько других объектов, подбираем к ним определения, затем эти определения применяем к нашему объекту. Это сочетание объектов и определений и даёт интересные результаты. Правила работы по МФО: - рассматривая или изменяя какой-либо объект, например, яблоко, произвольно выбираем два три предмета, не имеющих к нему никакого отношения; - детям предлагается подобрать определения к новым предметам (5-10); - подобранные определения подставляем к слову в фокусе (Яблоку) из полученных словосочетаний выбрать наиболее интересные и неожиданные (напр., прыгающее яблоко, заботливое яблоко); - найденному словосочетанию нужно придать соответствующее качество, детям предлагается описать новый объект, ответив на вопросы: напр., Как это можно использовать? Для чего это нужно?.. - детям предлагается для нового объекта найти реальный аналог в природе или придумать фантастический объект, вспомнить в каких произведениях художественной литературы есть аналогичные объекты. В конце игры я предлагаю детям составить рассказ или сказку с этим объектом и нарисовать его. Объектом для игры по МФО может быть любая лексическая тема, изучаемая на занятиях по развитию речи и по ознакомлению с окружающим или слова с заданным звуком на занятиях по формированию правильного звукопроизношения у детей.

**Метод морфологического анализа**, цель которого – выявить все возможные варианты решения данной проблемы, которые могут быть упущены при простом переборе вариантов. Структура любого знания определяется небольшим числом изначальных понятий и, комбинируя эти понятия, можно вывести все знания о мире. В начале выделяют главные характеристики объекта (подсистемные признаки), затем по каждой из них записывают всевозможные варианты. Для этого строится т. н. «морфологическая таблица». Так, например, вы хотите с детьми придумать фантастическое животное (при изучении темы «Дикие животные наших лесов»). По горизонтали записываются слова – части тела животного, по вертикали записываются названия разных животных. Морфологическая таблица выглядит примерно так: В точках пересечения получаются части тела уже известных животных, а при смешении этих частей как раз и получается фантастическое животное (например, у такого животного будет голова лисы, тело – ежа, лапы – белки и т.д.). Из морфологической таблицы можно извлечь ещё более интересную информацию, выбирая элементы по диагонали и вертикали на своё усмотрение. Правил отбора нет. Перебираются все варианты, пока не родится оригинальное решение.

Необходимо научить детей системному мышлению или многоэкранному мышлению (Г.О. Альтшуллер). Творческое мышление многоэкранно. Оно не замыкается на рассматриваемых объектах, т. е. человек мыслит о явлении, событии в определённой системе, при этом он осуществляет анализ не только системы, но и подсистемы, надсистемы, а также представляет явление в настоящем, будущем и прошедшем времени. Думать о будущем – значит, не делать ошибок в настоящем, а думать о прошлом – значит, не делать ошибок в будущем. Для того чтобы думать о прошлом, нужна соответствующая информация, нужны знания. Дать их – задача педагога. Настоящее осознаётся ребёнком на основании анализа и обобщения, поэтому помощь взрослых в виде выдачи готовой информации о настоящем не желательна. Думать о будущем это наиболее трудный элемент мышления. В основном, здесь « работает» воображение ребёнка. Взрослому необходимо грамотно и тактично помочь детям увидеть взаимосвязь будущего с настоящим. Такой **метод называется « системный оператор»** и представляет собой «девятиэкранник».

Большое внимание мы уделили подготовке детей 6-ти лет к работе с Разработан цикл занятий по СО (решение противоречия через измене-

противоречиями. В результате проделанной работы у нас сложилась опре- ние системы, подсистемы, надсистемы), по МФО, по РВС.

деленная система по данному направлению. Начальный этап работы: На занятиях по развитию речи анализировались проблемные ситуа-

 1. Формирование чувствительности к противоречию. ции. В таких сказочных текстах, как «Колобок», «Репка», «Красная шапоч-

 Задача: учить детей находить слова-антонимы. ка», «Заюшкина избушка», «Маша и медведь», «Золушка», «Кот в сапогах»

 Знакомство с понятием антоним. Использовались такие формы работ, и других формулировались и решались противоречия.

как рассказывание сказки «Город слов». Игры: «Назови антоним», «Поеха-

ли» (дети едут на машине; при правильном ответе машина двигается впе-

ред), «Подбери антоним» (подбор антонимов к стихотворной строчке, окон- Развитие оценочных суждений у детей старшего

чанию пословицы), «Назови антоним по функциям или признакам)», «Под-

 дошкольного возраста на занятиях по ознакомлению

бери героев сказок» (рукодельница – ленивица, мачеха – Золушка), «Нарисуй

антоним» и др. с художественной литературой методами ТРИЗ-РТВ

 Задача: учить находить в одном предмете или явлении два противопо- Ю.П. Кожевникова, социальный педагог МДОУ № 4 (г. Череповец)

ложных свойства.

 Использовались игры «Хорошо-плохо», «Наоборот», «Нравится – не Современное образование рассматривается как компонент культуры, ее

нравится», «Маятник» (для каждого выявленного свойства предмета назы- неотъемлемая часть. Культура невозможна без художественного слова, а зна-

вается противоположное), «Как это может быть?» (как может быть шишка чит, и без литературы. Не приобщив ребенка к художественным произведени-

вкусной – невкусной). ям в дошкольный период его жизни, мы, взрослые, тем самым создаем труд-

 Игры эти организовывались в свободное время и на занятиях по разви- ности для него в будущем. С помощью таких книг подрастающая личность

тию речи, рисованию (темы занятий: «Ранняя осень – поздняя», «Ясный усваивает модели поведения людей, узнает особенности характеров и т. д.

день – пасмурный», «Добрый герой – злой», «Веселое настроение – груст- Как научить детей понимать, анализировать характеры и мотивы по-

ное»). Особенно эффективно включать эти упражнения в содержание заня- ступков литературных героев. Это один из важных вопросов методики раз-

тий по познавательному развитию и при ознакомлении с объектами и явле- вития речи в разделе «Ознакомление дошкольников с художественной лите-

ниями живой и неживой природы. ратурой». Даже в старшем дошкольном возрасте обучение анализу литера-

 2. Обучение детей формулировать противоречие. турных произведений является нерешенной дидактической задачей. Обычно

 Задача: учить детей называть, где находится противоположность у описание характера героя состоит из названия его двух-трех качеств. При

объекта. этом очень редко дети подтверждают их текстом.

 Использовались игровые упражнения: «Найди противоположность», Этим объясняется актуальность нашей экспериментальной деятельно-

«Аукцион противоположностей» (терка – гладкая и шершавая, нож – ост- сти по поиску оптимальных методов формирования оценки художествен-

рый и тупой) и др. ных произведений детьми старшего дошкольного возраста.

 Задача: учить детей объяснять, кому нужно противоположное свойство. Этапы работы.

 Эта задача решалась через варианты игр типа «Объяснялки». I. Анализ существующих программ и технологий по методике развития

 речи, разделу «Ознакомление дошкольников с художественной литературой».

 3. Обучение детей способам разрешения противоречий.

 II. Создание на их основе системы работы по данному разделу.

 Проводилась серия игр:

 – на нахождение внешних ресурсов (предлагается проблемная ситуа- • Первоначальная диагностика детей.

ция, дети находят способ разрешения с помощью предметов ближайшего • Беседа с родителями.

окружения). Игры: «Кот в одном сапоге», «Маша и медведь» и др. • Мини-педсовет с психологом и воспитателями.

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития речи дает несомненные преимущества:

* в активизации познавательной деятельности детей;
* в создании мотивационных установок на проявление творчества;
* в создании условий для развития образной стороны речи детей (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
* повышает эффективность овладения всеми языковыми средствами;
* формирует осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;
* развивает гибкость аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.
* дает возможность закрепить звуки в речи различными способами;

Предлагаем вашему вниманию варианты игр с детьми по коррекции звукопроизношения с использованием элементов ТРИЗ технологии.

Игра

**По кругу**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становиться обладатель наибольшего количества картинок.

Игра

**Предложения по цепочке**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Логопед поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.

Логопед выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей сопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становиться тот, кто первым избавляется от своих картинок.

Игра

**Антилогическое лото**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:* подготовить две группы  карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

*Ход игры:*

Логопед поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладываю их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связок между парами картинок и ха каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

Игра

**Паровоз**

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

Логопед раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет  рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку,  прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет,  почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

**Игра**

Необычные загадки

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.

*Ход игры:*

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - … лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.

Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.

Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.

В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.

**Игра**

Что таким бывает?

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

**Игра**

Запоминай-ка

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки с отрабатываемым звуком

*Ход игры:*

Логопед перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.

 После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.

Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

**Игра**

Кто что делает?

*Цель:* автоматизация определенного звука

*Оборудование:*картинки на заданный звук

*Ход игры:*

В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?». Каждый игрок , используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т.д.

фф