

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 8 г. Приволжска

**Мастер-класс для педагогов
"Познавательное-речевое развитие
дошкольников через сказки
и дидактические игры
с элементами ТРИЗ-технологии"**

Подготовила и провела

воспитатель

Санатарева А.А.

СЛАЙД 2

Цель:

- **показать педагогам возможность использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

Задачи:

- 1. передача опыта путем прямого и комментированного показа использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок;**
- 2. совместная отработка методических приемов использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

Добрый день, уважаемые педагоги! Я очень рада, что вы пришли и решили принять участие в нашем мероприятии.

Сегодня очень хороший, солнечный день. В нашем зале тоже солнышко, но пока без лучиков. Надеюсь, что в завершении мероприятия оно засияет.

Средний дошкольный возраст характеризуется бурным речевым и познавательным развитием. От этого зависит успешность школьного обучения детей. В настоящее время в домашних условиях родители редко используют художественную литературу, проводят обсуждения по прочитанному материалу, чаще всего отмахиваются от детских вопросов, редко выслушивают детей, не перебивая их; используют в общении с ребенком не всегда правильную речь; дети много времени проводят перед телевизором, компьютером, телефонами, некоторые дети порой загружены различными кружками, «школой развития», т.е. в семье не уделяется достаточно времени на формирование познавательно — речевого развития детей.

Известны случаи, когда бедный словарный запас ведет к агрессивному поведению по отношению к окружающим, т.к. ребенок не может выразить словами то, что видит, что знает, что чувствует, а достижения ребенка в познании окружающего мира не будут заметны, если они не выражаются в его активной речи.

Одним из самых действенных средств познавательно-речевого развития является игра. Именно через игру можно ввести ребенка в самый сложный мир познания. В игре, дети овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом. Содержание познавательно-речевой деятельности в сочетании с игровой содействует обогащению словаря, раскрытию взгляда на предметное окружение, расширению представлений о целесообразности создания человеком различных предметов, т. е. создает необходимые условия для формирования базиса личностной культуры ребенка.

Большую роль в этом играют дидактические игры. Они является ценным средством воспитания умственной активности, они активизируют психические процессы, вызывают у **дошкольников** живой интерес к процессу **познания**.

А если они на основе известных сказочных сюжетов, то интерес детей проявляется вдвойне.

Значение дидактических игр:

Развитие познавательных и умственных способностей

- Получение новых знаний, их обобщение и закрепление
- Расширение представлений о предметах и явлениях окружающего мира
- Развитие памяти, внимания, наблюдательности
- Развитие умения высказывать свои суждения, делать умозаключения.

Развитие речи

- Пополнение и активизация словаря
- Формирование грамматических категорий
- Формирование и развитие фонетической стороны речи
- Развитие связной речи

Социально-коммуникативное развитие ребенка-дошкольника

- Познание взаимоотношений между детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы
- Формирование чуткого отношения к сверстникам
- Формирование умения быть справедливым, уступать в случае необходимости, учиться сочувствовать

Играя, дети становятся вежливыми, сдержанными, активными, сознательными, самостоятельными, умеющими найти нужную информацию, готовы помочь соперникам, могут использовать свои знания, стремятся улучшить свой результат или победить.

СЛАЙД 3

Сказка занимает настолько прочное место в жизни ребёнка, что некоторые исследователи называют дошкольный возраст «возрастом сказок».

Благодаря сказке, дети познают мир не только умом, но и сердцем, и не только познают, но и откликаются на события и явления окружающего мира, выражают своё отношение к добру и злу.

Сказка учит детей мечтать, подчёркивать главное, индивидуальное в образе, обобщать существенные признаки, усиливает мыслительную деятельность.

Сказочный вымысел всегда педагогичен. Он используется как средство воспитания лучших человеческих качеств. Сказка обогащает внутренний мир детей.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

СЛАЙД 4

Сейчас я покажу вам как можно использовать дидактические игры с элементами **ТРИЗ** – технологии на основе сказочных сюжетов в познавательно-речевом

развитии. Это не только полезно, но еще и очень интересно. Но сначала разделимся на две группы. Спасибо.

Ну а теперь начнем наше путешествие на **сказочном поезде** с героями одной известной сказки. **А какой отгадайте.**

ЗАГАДКА:

Домик этот уж не мал,
Стольких гостей он собрал.
Каждый место здесь нашел,
Каждый друга здесь обрёл.
Но медведь приковывлял,
Этот домик разломал.

Сейчас я хочу вам показать, какие ТРИЗ- игры можно использовать при изучении сказки «Теремок», а также и при изучении любой другой сказки.

СЛАЙД 5

Первая игра называется «Сказочный поезд» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)

Цель этой игры: 1) развивать умения находить лишнее;
2) развивать память, логическое мышление, речь;
3) учить выстраивать линию развития сюжета знакомой сказки, делать несложные умозаключения.

Задание для 1 группы: Все ли пассажиры этого сказочного поезда являются героями этой сказки?

Задание для 2 группы: Расставьте сюжетные картинки к сказке в правильной последовательности.

Попробуйте представить себя в роли детей и выполните эти задания.

СЛАЙД 6

Героев сказки мы повторили.

И следующая игра «Цепочка ассоциаций» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)

Эта игра развивает речь дошкольников, мышление, внимание.

Вариант 1: Воспитатель предлагает детям ассоциацию из слов, а дети продумывают к какому сказочному герою подходит это описание. Попробуем. Участники мастер-класса отгадывают героев, а ведущий показывает картинки с их изображением .

- 1) Рыжая плутовка хитрая да ловкая (лиса)
- 2) Злой и страшный серый зверь,
Водится в лесу теперь,
Но он бедный и голодный,
Хоть страшный и проворный... (волк)
- 3) Большой и мохнатый, неуклюжий, косолапый (медведь)
- 4) Зверь ушастый, летом серый,
А зимою снежно-белый.
Боится волка и лису. (заяц)

- 5) Скользящая, мокрая, зеленая квакушка, выпуклые глазки, кривые лапки (лягушка)
- 6) Малышка в серой шубке, с длинным хвостом и остренькими зубками. (мышь)

Может быть и другой вариант : Опиши этого героя (какой он?).

Ведущий показывает картинку с изображением сказочного героя, а участники характеризуют его.

СЛАЙД 7

В продолжение этой темы можно использовать и другую игру. Ведь герои **сказок** обладают различными чертами характера. А выявить их нам помогает **игра «Черное-белое» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Ведущий раздает участникам картинки с изображением сказочных персонажей и дает время подумать, какими качествами обладает этот герой. Потом поднимает карточку с изображением белого домика, и они называют положительные качества сказочных героев (по очереди), затем поднимает карточку с изображением черного домика и участники перечисляют их отрицательные качества.

НАПРИМЕР,

Как вы думаете, что дети могут сказать про этих героев?

1 группа - лиса , мышка, волк

2 группа – медведь, заяц, лягушка

СЛАЙД 8

Усвоить «противоположные значения» помогает **игра «Волшебный мяч» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Я назову вам слово и кину мяч, а вы – антоним этого слова и вернете мяч мне.

СЛАЙД 9

Можно использовать **игру «Исправь ошибку сказочника» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Я произношу предложение, в котором сопоставляются два предмета (*объекта*). Вам необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Внучка маленькая, а бабушка старенькая .В первой части сравнения сказано о росте, а во второй части – о возрасте.

Как же будет правильно? (внучка маленькая, а бабушка большая или внучка юная, а бабушка старенькая»)

Проверим ваши способности. Я читаю выражение, а вы исправляете ошибки.

- 1 группа-Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

2 группа- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

1 группа- Заяц серый, а петушок смелый;

2 группа- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая и т. п.

СЛАЙД 10

В работе со сказками вы можете использовать игру «Да-нет-ка» (смотри **ПРИЛОЖЕНИЕ**)

Цель этой игры- учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки. Воспитатель (а может и старший дошкольник) загадывает какой-то предмет, а дети с помощью наводящих вопросов отгадывают этот предмет. Ответ на вопрос может быть только да или нет. Если нельзя ответить да или нет, то вопрос перефразируется. Лишние предметы постепенно убираются.

Попробуем. Посмотрите на таблицу, там изображения героев сказки. Сегодня мы поиграем с одним из этих героев. Отгадайте с каким? Вы задаете мне вопросы, на которые я могу ответить только да или нет.

Начнем (по очереди).

СЛАЙД 11

Этот сказочный герой предлагает вам поиграть в другую игру «Вертолина» (смотри **ПРИЛОЖЕНИЕ**)

Цель игры: расширять и активизировать словарный запас детей, закреплять знание сказок.

Герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках.

На плотных цветных листах картона приклеиваются иллюстрации из сказок, в которых встречаются герои сказки «Теремок». Листы картона соединяются между собой. Количество их может быть разным.

Я зачитываю отрывки из сказок или загадываю загадки, вы отгадываете название сказок.

Ну, что, поиграем?

Я начну, а вы кончайте,

На загадки отвечайте.

1 Группа

В гости к бабушке пошла,

Пирожки её понесла.

Серый волк за ней следил,

Обманул и проглотил. («Красная шапочка»)

2 Группа

Летела стрела и попала на болото,

А в этом болоте поймал ее кто-то.

Кто распростился с зеленой кожей?
Сделался мигом красивой-пригожей. (Царевна-лягушка)

1 Группа
Рыжая плутовка, хитрая, да ловкая
К дому подошла- обманула петуха.
Унесла его в темные леса,
За высокие горы, за быстрые реки. (Петушок-золотой гребешок)

2 Группа
В лес с подружками пошла,
Ягоды, грибы нашла,
От подружек отделилась,
В чаще леса заблудилась.
Дом увидела – вошла,
Там поела, спать легла.
И не ведала о том,
Что медведи жили в нём. (Три медведя)

1 Группа
Эта девочка – малышка
В большой лилии спала.
Её ночью злая жаба
К себе в болото унесла? («Дюймовочка»)

2 Группа
Был он весел, был он смел
И в пути он песню пел.
А когда малыш в лесу
Встретил рыжую лису,
От нее уйти не смог.
Что за сказка? (Колобок)

Все сказки угадали, вертолину выкладываем на стол. В середину ставим юлу.
Крутим по очереди и называем героев той сказки, на которую показала стрелка.

СЛАЙД 12

Очень интересна для детей дошкольного возраста **игра «Загадочные круги»**
(смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)

Цель игры: закреплять знание текстов знакомых сказок, учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов; развивать интерес, мышление, воображение, речь.

Начинать играть можно уже с детьми 4 года жизни. Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В работе с детьми пятого года жизни используют два-три круга (4-6 секторов на каждом). Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в

которых используются три-четыре круга с 6-8 секторами на каждом. Работу целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей). На сектора прикрепляются иллюстрации сюжетов сказок, героев, сказочных предметов, мест действия.

Работа состоит из двух частей: 1) уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание - РЗ);

2) упражнения на развитие воображения (фантастическое задание - ФЗ).

Рассмотрим несколько вариантов.

Вариант 1: здесь кругов только два. На них по 6 секторов. На первом изображены герои сказки «Теремок», а на другом - иллюстрации из других сказок, в которых тоже встречаются эти герои. Это вариант для средней группы.

Вариант 2: а здесь уже три круга по 6 секторов на каждом. На первом изображены герои сказки «Теремок», на втором - иллюстрации из других сказок, где встречаются эти герои, на третьем - предметы, которые могут принадлежать этим героям. Это вариант для старшей - подготовительной групп.

Реальное задание: *в первом варианте* - в какой сказке встречается этот герой?

во втором варианте - в какой сказке встречается этот герой и какой предмет ему принадлежит?

Фантастическое задание: раскручиваем круги и смотрим, что оказалось под стрелкой. В сказку «...» попал новый сказочный герой. Измените сюжет сказки. Посоветуйтесь несколько минут.

Работа в группах.

Посмотрим, какую сказку придумали вы (рассказывает 1 группа, потом 2 группа).

Нельзя не отметить универсальность игрового пособия: используя лишь несколько кругов, можно получить разные варианты игры. Карточки легко снимаются и меняются.

СЛАЙД 13

Очень увлекает детей ТРИЗ- игра «**Чудо-яблонька**» (смотри **ПРИЛОЖЕНИЕ**)

Она формирует у детей самостоятельность и творческое воображение при придумывании решений проблемных сказочных ситуаций, опираясь на «таблицу признаков» объектов.

Многие герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках, например «Колобок». Колобок бежит по лесу и встречается с разными героями. Но на пути видит яблоньку, на ней чудо-яблочки с признаками. Дети обсуждают, какой колобок по этим признакам (цвет, влажность, температура, форма, размер, рельеф, части).

Давайте вспомним какой Колобок (**описываем по этим признакам**).

- А как закончилась сказка «Колобок»? Почему?

-А вот волшебные яблочки **помогут Колобку защититься от зверей!**

Далее придумываются фантастические варианты по «спасению **Колобка**».

Каким он может быть по «рельефу», чтобы его не съели (колючим, липким и т. д.)

* по цвету,

* по «влажности»,

* по признаку «части» ,

* по «размеру» и т.д.

Также можно спасать и других сказочных героев (репка, аленький цветочек, золотая рыбка, козляток и т.д.)

Дети любят сказки о животных. Кот, петух, заяц, лиса, волк, медведь наиболее знакомые детям животные. Своим содержанием сказки дают детям знания о природе, животных. Дети узнают об образе жизни животных, об их повадках, о том, какие черты присущи тому или иному зверю. Ведь многие интересные особенности поведения животных, произрастания растений, суть некоторых явлений неживой природы, недоступны для наблюдения и здесь на помощь приходит сказка. Детям старшего дошкольного возраста можно рассказать об особенностях жизни животных в природных условиях, о том, как они устраивают свои жилища, заботятся о своих детёнышах, добывают пищу. Также можно объяснить значение животного в природе.

СЛАЙД 14

А сделать это лучше с помощью метода системный оператор. Метод системного оператора (а по- другому, **«Чудесный экран»**) позволяет посмотреть историю создания предмета, разложить предмет по деталям, а так же заглянуть в будущее предмета. (**смотри ПРИЛОЖЕНИЕ**)

6. Частью чего объект являлся в прошлом?	4. Частью чего объект является?	5. Где используется объект?
1. Из чего сделан объект?	Объект Свойства Функции	2. Для чего может быть использован объект?
7. Из каких частей объект состоял в прошлом?	3. Из каких частей объект состоит?	8. Каким может быть объект?

Цель игры: развивать системное мышление, формировать познавательный интерес к окружающему миру.

На одном из занятий мы сочиняли с детьми сказку про занимательную книжку, а перед этим мы, используя игру «Чудесный экран», узнали, как они появляются и какими бывают. Посмотрите, как мы это делали (слушатели вовлекаются в игру).

Часто с детьми сочиняем сказки про различные предметы (посуду, мебель, бумагу, транспорт и т.д.), а используя эту игру, узнаем об предметах подробно.

СЛАЙД 15

Очень нравится детям **игра «Сказочный кубарик» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Начинать играть можно со средней группы.

Цель: 1) развивать активную речь, коммуникативные навыки, обогащать словарь;

2) составлять грамматически правильные предложения;

3) узнавать сказочные ситуации;

4) развивать детское речевое творчество;

5) воспитывать интерес к сказке;

6) активизировать ребенка использовать в речи прилагательные; слова, обозначающие действия.

Суть ее заключается в том, что нужно подбросить кубик со словами «Вертись, крутись- на бочок ложись!» и отгадать, что изображено на верхней грани.

Варианты этой игры могут быть разные. Мы сейчас попробуем отгадать названия сказок, которые будут выпадать на верхней грани.

СЛАЙД 16

Не менее интересна для старших дошкольников остается **ТРИЗ-игра «Волшебная дорожка»** (смотри **ПРИЛОЖЕНИЕ**)

Цели: обучать составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета; формировать умения коллективного обсуждения общей проблемы; развивать связную речь; активизировать творческое воображение; включить в процесс познания все доступные для ребенка мыслительные операции и средства восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов).

Попробуем –поиграем:

В: А вот и герои нашей сказки

Сестрица и братец, которого похитили гуси-лебеди

- Из какой они сказки?
- А давайте пофантазируем и придумаем свою необычную сказку с этими героями.
- Наши герои направляются на «волшебную дорожку». Цифра на дорожке определяет последовательность рассказывания сказки: «Что сначала, что потом».

С чего сказку начнем, как продолжим и чем закончим. Отвечая на вопрос, вы выбираете конверт с цифрой, в котором лежат картинки, помогающие вам ответить.

Зашла сестрица в домик Бабы-Яги, увидела братца.

Выберите, каким могла увидеть сестрица братца.

Конверт №1. Выберите картинку, лишнее уберите обратно в конверт.

Выложите картинку на «волшебную дорожку».

Взяла братца за руки и побежала. Чтобы сказка была интересней, выберите средство передвижения для них, на котором они отправились в путь.

Выберите картинку из **конверта №2** и выложите на дорожку.

Все было хорошо, но тут случилось... Подумайте, с каким препятствиям встретятся герои.

Выберите картинку из **конверта №3** и выложите на дорожку.

Мы выбрали препятствие, но без помощи не обойтись.

Что делать, что или кто поможет нашим героям.

Выберите картинку из **конверта №4** и выложите на дорожку.

Подумайте, чем закончится ваша сказка.

Выберите картинку из конверта №5 и выложите на дорожку.

Вот мы ее с вами собрали, а теперь с помощью «волшебной дорожки» попробуйте ее рассказать. Сначала своей команде. Обговорите, кто сначала будет рассказывать, кто потом, кто ее закончит.

Звучит спокойная музыка, играющие начинают работать в командах. А потом рассказывают вслух.

СЛАЙД 17

Не менее интересна для детей игра «Волшебный домик».

Цель:

- закреплять знания детей о добродетелях, о свойствах различных предметов;
- расширять активный словарь детей.

Варианты игры могут быть разные:

Например,

- 1) ведущий называет качество характера (доброта, отзывчивость, трудолюбие и т.д.), а участники по очереди выбирают из большого числа картинок изображения сказочных героев, которые проявляют это качество. При этом они обосновывают свой выбор. Выбранные картинки с изображенными героями прикрепляются к окошечкам домика .
- 2) рассели сказочные геометрические фигуры.
- 3) ведущий прячет в домике предмет из сказки (яблоко, пирожок, гриб и т.д.). Нужно определить его на ощупь и описать.
- 4) А иногда мы с ребятами сочиняем небольшие сказки. Например, посадил дед весной овощи. Осенью выросли ароматные, душистые, вкусные....
Догадайтесь, что? Опускаем руку в домик, берем один предмет, на ощупь определяем, что это.

СЛАЙД 18

А сейчас, чтобы вы могли подвигаться, предлагаю игру «Теремок на новый лад» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Вариантов игры может быть несколько:

Вместо животных в домике могут поселиться ягоды (или фрукты), овощи, разные виды машин, геометрические фигуры, домашние животные и т.д.

А сейчас я вам предлагаю ту же самую сказку, но на новый лад. Перед вами карточки, на которых изображены геометрические фигуры. Пофантазируйте и превратите эти овалы в героев сказки «Теремок» (нарисуйте им лапки, уши, нос, глаза и т.д.).

А теперь поиграем в сказку. Я начну, а вы продолжайте. Вы можете попасть в теремок только в том случае, если определите сходство между животными (героями сказки).

Спасибо, за такое интересное представление.

СЛАЙД 19

Вывод:

В завершение хочется сказать, что используя игры с элементами ТРИЗ - технологии, я заметила, что у детей повысился уровень развития интеллектуальных способностей, памяти, внимания, воображения, речи, логического мышления, повысилась исследовательская активность. ТРИЗ- игры детям очень интересны. Не бойтесь использовать их в работе.

«Учите – играя, а воспитывайте детей любя!»

СЛАЙД 20

В завершение хочу поблагодарить всех за поддержку, за терпенье, за улыбки, за веселье. Очень хочется, чтобы наше солнышко тоже улыбнулось и заиграло своими лучиками. Прикрепите их к солнышку. Если вы считаете, что мероприятие было интересным, и вы получили много полезной информации, то прикрепите желтый лучик. Если мероприятие не понравилось, не было никакой полезной информации - голубой. Спасибо.

Желаю Вам успехов в познавательно-речевом развитии детей!