

Муниципальное автономное
дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 16 «Снежинка»

**Система педагогической работы с применением эффективных
технологий речевого развития дошкольников**

**Сборник речевых игр
для развития связной речи детей
от 4-х до 8-ми лет с элементами ТРИЗ
(образовательная область «Речевое развитие»,
раздел «Развитие речи»)**

Составила: воспитатель Опалейко Ирина Ивановна



г. Радужный

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
1. Метод «Морфологический анализ»	4
2. Игры с применением метода «Синектика» (поиск аналогий)	8
3. Методы активизации перебора вариантов	13
4. Метод контрольных вопросов	16
5. Метод «Тайна двойного»	20
6. Метод «Нахождение внешних и внутренних ресурсов»	22

ВВЕДЕНИЕ

«Средство работы с детьми – педагогический поиск»

Г.С. Альтшуллер

Речь является необходимым звеном для взаимодействия и общения, для дальнейшего обучения ребенка в школе. Большое внимание приобретает связная речь среди навыков, необходимых дошкольникам для дальнейшего развития ребенка и получения им знаний в школе. Поскольку речь является средством общения, формирования мысли и, взаимодействия с окружающими. Умения и навыки связной речи не развиваются спонтанно, и без специального обучения ребёнок не достигнет того уровня развития связной речи, который необходим для полноценного обучения в школе.

В связи с этим объективные социальные условия создают необходимость поиска эффективных путей и условий речевого развития ребенка-дошкольника. Внедрение инновационных технологий в ДОУ – насущная необходимость совершенствования системы дошкольного образования.

В российском образовательном процессе есть педагогическая система, называемая ТРИЗ-педагогикой. Создание в 1946 г. Генрихом Альтшуллером теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) дала мощный толчок к разработке в педагогике технологий, связанных с развитием креативных процессов подрастающего человека в различных предметных областях. Адаптированная к работе с детьми дошкольного возраст технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!».

Основной целью использования ТРИЗ-технологии в дошкольном образовательном учреждении является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого направления. 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 (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.

Сборник речевых игр для развития связной речи детей от 4-х до 8-ми лет с элементами ТРИЗ включает игры и игровые упражнения, содержащие методы технологии ТРИЗ «Морфологический анализ», «Синектика» (поиск аналогий), «Мозговой штурм», «Тайна двойного», «Нахождение внешних и внутренних ресурсов», метод контрольных вопросов. Предлагаемые игры помогут педагогам сделать процесс развития речи для детей дошкольного возраста интересным и увлекательным, так как дети будут включены в их любимый вид деятельности – игру!

1. Метод «Морфологический анализ»

Морфологический анализ – один из распространенных методов поиска новых решений, идей – является первым примером системного подхода к перебору вариантов. Он включает в себя анализ объектов, которые мы хотим использовать и синтез новых, знакомых или невиданных ранее объектов.

Метод разработан известным швейцарским астрономом Ф. Цвики. **Цель метода** – систематический обзор и анализ всех мыслимых вариантов данного явления или объекта. Как и при работе с этажной схемой, выбираем объект, который хотим исследовать. Затем составляем список всех мыслимых характеристик выбранного объекта. После этого для каждой характеристики перечисляем все мыслимые варианты. В результате получаем таблицу, на одной оси которой выписаны все параметры объекта, а на другой - все варианты и значения этих параметров. Отбираем те клетки таблицы, в которых заключены самые невероятные сочетания параметров.

Суть метода состоит в построении таблиц, которые должны охватить все мыслимые варианты изменения. Прообразом морфологического метода можно считать труд «Арс магна» («Великое искусство») Раймонда Луллия.

Кольца Луллия можно использовать в работе по всем образовательным областям, в т. ч. в работе с детьми по ознакомлению с окружающим, природой, в развитии речи, в работе по формированию основ безопасности, для активизации воображения.

1.1. Игра «Рукотворный и нерукотворный мир»

(с применением метода «Кольца Луллия»)

Цель: развивать у детей речевую активность, аналитическое мышление; закреплять представления детей о предметах окружающего мира, умение их описывать; учить детей определять происхождение любого предмета, находить

его истоки, различать один и тот же предмет (выращенный или изготовленный), определять его необходимость или способы применения.

Оборудование: пособие «Кольца Луллия». На маленькое кольцо нанесены лес, руки, дерево, руки, поле, небо, руки, на большое – машина, мебель, одежда, птица, дом цветов, дерево, медведь.

Методика применения: В эту игру можно играть с детьми, начиная с 4-х лет. Поворачивая кольца, дети рассматривают и обсуждают, изготовлен этот предмет человеком или сам растет. Обсуждается и такой вариант, объект живой, но в данном случае изготовлен. Например, искусственные цветы, медведь – статуэтка и т. п.

1.2. Игра «Найди, где живет?»

В этой игре на одно кольцо нанесены животные, рыбы, птицы, а на другое – лес, двор, река, сарай, нора. Детям от 3-х до 5-ти лет предлагают, повернув кольца, найти домик каждого.

В работе с детьми от 5-ти до 8-ми лет усложняют эту игру, предлагая подумать, как будет жить зверь или рыба, или птица, если они попадут в чужой домик. Например, птица – в речку, а рыба – в гнездо. Здесь уже возникают фантастические рассказы.

1.3. Игра «Найди части»

На одном кольце – большом -, нанесены части различных предметов – колесо, руль, окно, крыша, крылья, лапочка, ручка и т. д. На другое кольцо – поменьше -, нанесены предметы, в которых эти части есть – машина, настольная лампа, совок, самолет, домик и т. д. Дети, поворачивая круг, ищут, есть ли в этом предмете найденные части.

Далее используют усложненный вариант: необходимо подумать, что будет, если, например, колесо попадет в настольную лампу или у неё окажутся крылья.

1.4. Игра «Из чего это сделано?»

(с применением метода «Кольца Луллия»)

Цель: развивать речевую активность детей, аналитическое мышление; учить детей определять, из чего сделан тот или иной предмет, находить применение предметам, если они будут сделаны из необычного для них материала, определять их прочность, удобство, долговечность.

Оборудование: пособие «Кольца Луллия». На кольца нанесены: 1 кольцо – игрушки, хлеб, мебель, одежда, дом, картина, посуда. 2 кольцо – дерево, металл, ткань, кирпич, стекло, мука, бумага.

Методика применения. Реальный вариант: поворачивая кольца, дети определяют, какой предмет из чего сделан, как используется. Бывает так в жизни или не бывает.

Фантастический вариант: придумай, каким будет предмет, если он будет сделан из... Например, дом из бумаги. Для кого этот дом, кто в нем будет жить, его размеры, как сделать его прочным и т. д.

Для игры с детьми от 5-ти до 6-ти лет добавляется третье кольцо – чем это сделали (инструменты): молоток, иглолка, машина, станок, печь, пила и др. Для игры с детьми от 6-ти до 8-ми лет добавляется 4 кольцо – кем это сделано (профессии): повар, швея, каменщик, столяр, художник, стеклодув и др. Задание: повернуть кольца так, чтобы было подробно описано кем, как, из чего, с использованием какого инструмента сделан предмет.

1.5. Игра «Придумай сказку»

Цель: развивать речевую активность детей, расширять словарный запас; учить детей определять принадлежность героев к определенной сказке, используя приемы фантазирования, изменять всю сказку или только героя, только одно действие сюжета.

Оборудование: пособие «Кольца Луллия». 1 кольцо - теремок, колобок, репка, Золушка, Дюймовочка, три поросенка, Кот в сапогах. 2 кольцо - кот,

жаба, медведь, мышь, карета, бабушка, лиса, волк. 3 кольцо – бежит, строит, поёт, катится, танцует, плывет, сажает.

Методика применения. Поворачивая кольца, дети находят варианты изменения сказки и сочиняют свою, совершенно новую или немного измененную известную сказку.

2. Игры с применением метода «Синектика» (поиск аналогий)

Метод «Синектика» обозначает «объединение разнородных предметов». В работе с дошкольниками можно следующие аналогии:

а) личностная аналогия (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:

- изобрази будильник, который забыли выключить;
- покажи походку человека, которому жмут ботинки;
- изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;
- представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай «В лесу родилась елочка...», промяукай «Солнечный круг...» и т. д.

б) прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет – аналогия стрекозы, подводная лодка – аналогия рыбы и т. д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;

в) фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т. е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость – возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь – это может быть человек, растение) и т. д.

Синектика – возможности метода – незнакомое сделать знакомым, а привычное – чуждым. В основе такой работы лежат прием: Эмпатии – личностного уподобления – способности ребенка отождествлять себя с кем-либо или чем-либо, уметь сопереживать объекту.

2.1. Игра «Подарки»

Цель: формировать у детей способность мысленно представить объект, непосредственно не воспринимаемый в данный момент, изображенный с помощью символа (символическая аналогия); упражнять детей в прямой аналогии по форме, свойствам; развивать речь детей.

Игровой материал: Перед началом игры вырезаются из картона разной формы мешочки, пакеты, коробки – подарки. По форме они должны немного напоминать разные игрушки или предметы. «Подарки» можно заранее разложить на полочках, повесить на елку, сложить в сюрпризную коробочку, разместить на фланелеграфе.

Методика применения: Желаящему ребенку предлагается взять подарок и угадать по форме, какой музыкальный инструмент в нем лежит. Про один подарок может быть несколько разных ответов. Игру можно использовать в нескольких вариантах: после каждого ответа можно попросить детей подобрать несколько слов, характеризующих голос того или иного инструмента, например, в мешочке круглой формы лежит бубен – звонкий, громкий, металлический и т. д.

2.2. Игра «Угадай, что происходит»

Цель: развивать у детей речь, воображение, образное мышление; тренировать слуховые анализаторы и слуховое внимание; расширять представления детей об окружающем мире звуков; упражнять в умении находить прямые аналогии по звуковому принципу.

Оборудование: ширма, различные предметы.

Методика применения: педагог говорит о том, что нас окружают различные звуки, предлагает детям узнать их. Дети делятся на две команды. Отгадывающая команда сидит за ширмой. Вторая команда изображает, стараясь «звучать» громко и отчетливо, т.е. все действия нужно производить так, чтобы было слышно, что происходит. Можно действовать с предметами,

которые звучат. Например, шумно мешать в чашке чай ложкой, топтать ногами, лить воду из лейки и т. д.

За тем команды меняются местами. В игре с детьми 4-х лет г воспитатель сам имитирует звуки: крики животных, звуки транспорта, природы, музыкальных инструментов. К 5-ти года дети смогут играть при незначительном руководстве воспитателя.

2.3. Игра «Бег ассоциаций»

Цель: развивать у детей речь, умение анализировать, выделять характерные признаки предметов, явлений, обогащать словарный запас, упражнять в прямой символической словесной аналогии.

Оборудование: ширма, различные предметы.

Методика применения: педагог предлагает детям поиграть в игру: «Я буду называть слово, а вы попробуйте подобрать те слова, которые подходят к нему и первыми вспоминаются вам».

Слова: музыка, песня, танец, марш, Чаковский (можно использовать фамилию любого композитора, знакомого детям), балерина, дирижер и т. д.

2.4. Игра «Прямая аналогия»

Цель: развивать у детей речь, умение анализировать, выделять характерные признаки предметов, явлений; обогащать словарный запас, упражнять в прямой символической словесной аналогии.

Оборудование: парные картинки.

Методика применения: Детям дается пара слов, картинок. Воспитатель предлагает найти такую цепочку ассоциаций для каждой пары, которая начиналась бы первым из слов, а заканчивалась – последним.

Например, картинки: книга – утюг, ассоциации детей: книга – картинка – краски – платье – мама – стирка – утюг.

2.5. Игра «Бюро находок»

Цель: развивать у детей речь, воображение, образное мышление, умение анализировать, выделять характерные признаки предметов, явлений.

Методика применения: желающий ребенок берет на себя роль работника «Бюро находок», а другой – потерявшего что-нибудь. Потерявший по внешним признакам должен описать то, что потерялось, но, сравнивая его с другими объектами по принципу: цвет такой, как у..., форма такая, как у..., и т. д. Работник «Бюро находок» должен отгадать, что потерял посетитель. Не отгадавший «сотрудник» теряет работу.

2.6. Игра «Озвученные картинки»

Цель: развивать у детей речь, воображение, образное мышление; упражнять в умении находить прямые аналогии по звуковому принципу; закреплять умение играть на ударных музыкальных инструментах.

Дидактические материал: иллюстрации: различные явления природы: дождь, сосулька, ночное небо со звездами, ветер и др., животные – лошадь, кукушка, соловей, воробей и др.; предметы – часы, лесенка и др.

Оборудование: мольберт, на котором размещены иллюстрации так, чтобы были не видны детям; набор ударных музыкальных инструментов.

Методика применения: Воспитатель предлагает детям побыть композиторами, сочинить свои музыкальные картины, которые изображают птиц, явления природы и т. д. Желающий ребенок подходит к мольберту, выбирает иллюстрацию, в соответствии с которой будет сочинять и играть музыку, дети высказывают свои предположения о том, что хотел изобразить композитор-ребенок. Потом воспитатель показывают ту иллюстрацию, которую «озвучивал» ребенок. Игра продолжается. Необходимо использовать в работе только 5-6 иллюстраций, на первоначальном этапе можно показать их детям, затем убрать.

2.7. Игра «Если бы ты был...»

Цель: развивать у детей связную речь, воображение, образное мышление; упражнять в умении находить прямые аналогии по звуковому принципу.

Методика применения: воспитатель вместе с детьми рассматривают предметы в групповой комнате (игрушки, мебель, посуду, комнатные растения и др.). Воспитатель предлагает детям подумать и рассказать, каким из предметов они хотели бы быть. Желаящий ребенок-«предмет» рассказывает, как бы он хотел, чтобы с ним играли (если ребенок – «игрушка»), как бы за ним ухаживали (если ребенок – «растение»), как бы с ним обращались (если ребенок, например, – «посуда» или «мебель»), чтобы он в это время чувствовал.

3. Методы активизации перебора вариантов

Один из наиболее распространенных методов такого рода - мозговой штурм. **Цель:** развитие речи, творческого мышления путем поиска вариантов решения различных задач; учит детей смело высказывать свои мысли, развивать идеи друг друга, умение позитивно оценивать идеи других, умение сотрудничать.

Метод коллективного творчества, получивший название мозгового штурма, относится к методам коллективной выработки какой-либо идеи. Именно этому методу, как никакому другому, характерно то, что решение задачи, познание нового приходит часто внезапно, а не как длительный непосредственный результат мышления. Решение задачи проходит в два этапа. На первом этапе (генерирование идей) запрещена всякая критика, поощряются «дикие», даже фантастические предложения. На втором этапе эксперты критически оценивают результаты штурма, пытаясь отобрать рациональные идеи.

Методика проведения мозгового штурма:

1. Формулирование цели (что надо).
2. Сообщение об ограничениях (чего нет). В этом сообщении мне помогают дети, анализируя, что у нас в группе есть, а чего нет.
3. Обсуждение традиционного решения в реальной жизни (как обычно это делают). Это делают дети, а я лишь дополняю в случае необходимости.
4. Анализ аналогичных дел, описанных в художественной литературе.
5. Высказывание идей, как будем делать сами.
6. Выполнение работы.

Обязательные правила проведения мозгового штурма:

1. Необходимо очень четко формулировать проблему или задачу, которая стоит перед детьми. Если задача возникла незапланированно, помогаю детям сформулировать её более четко.

2. Обсуждение проводится со всеми вместе, без официального выбора ведущего. Анализировать высказанные идеи имеет право любой ребенок.
3. Идеи высказываются сразу, они могут быть самые неожиданные, бредовые, фантастические.
4. Критика идей запрещается, но параллельно с высказыванием проводится анализ – подходит ли это решение.

Примеры заданий для проведения мозгового штурма:

Задание 1. Необходимо сделать постройку – домик для игрушечного медведя (зайца, ежика и др.). Как сделать домик, из чего? В группе есть строительный материал, коробки, ткань, бумага, кукольная мебель, анализируя, выбирая, что будет лучше стоять. С чем из этого материала будет удобнее играть, чтоб медведь входил и выходил, а дом не рассыпался. Анализировали свойства каждого материала с точки зрения пользы, и подойдет ли это для домика и т.д.

Задание 2. Нужно нарисовать необычное дерево, но такое, чтобы на нем были все деревья, которые мы знаем. Что для этого нужно?

Д.: Вспомнить все деревья, которые у нас растут. Но вспомнить мало, хорошо бы их увидеть.

В.: Как можно увидеть все деревья сразу?

Д.: Можно посмотреть картинки, слайды, видео, книги, пойти на прогулку.

В.: Сегодня дождь, что удобнее сделать?

Д.: Лучше посмотреть видео или картинки.

В.: На картинках только ели или березы. Остальных деревьев нет. Как сделать так, чтобы появились картинки с изображением совершенно различных деревьев. Кто помнит, как выглядят разные деревья? Что в каждом из них хорошее – во всех вместе и в каждом отдельно? *(Воспитатель называет деревья, а дети вспоминают, как они выглядели, и где дети их видели)*. Как бы теперь увидеть все деревья?

Д.: Давайте попросим у соседней группы. А каких деревьев не будет, мы сами нарисуем.

В.: Вот теперь у нас есть все деревья и можно из них составить необычное дерево.

Задание 3. Правила дорожного движения.

- Хочется поиграть – нет машин, средств передвижения, «настоящей» улицы.
- Придумать средства передвижения, сделать или найти в группе «улицу».
- Какие дети знают средства передвижения.
- Что дети умеют делать, что есть для работы – коробки, пластилин, строитель.
- Что неудобно в знакомых средствах передвижения.
- Мозговой штурм.
- Анализ предложенных вариантов.
- Вспоминаем, о каких средствах передвижения читали в сказках, рассказах: ковер-самолет, печь, сани-самокаты и др.
- Анализ сказочных средств передвижения, какие из них и из чего можно сделать у нас.
- Выполнение работы. Игра.

4. Метод контрольных вопросов

Метод контрольных вопросов – это техника, позволяющая при помощи вопросов рассмотреть задачу с разных сторон и найти нестандартное решение. Следует сказать, что у данной методики нет автора как такового. В равной степени многие техники используют списки вопросов. Например, ТРИЗ Генриха Альтшуллера, список вопросов по Осборну, вопросы Бонзака, Пирсона, Эйлоарта, методика SCAMPER. Все они преследуют одну цель – всесторонне рассмотреть задачу и найти нестандартное решение.

Этот метод позволяет генерировать новые идеи и решения, сформулировать их с помощью наводящих вопросов. Применяется в форме монолога, обращенного к самому себе, либо диалога изобретателей.

5.1. Игра «Да - Нетка»

Цель: развивать у детей речевую активность, научить задавать сильные вопросы, , т.е. такие вопросы, благодаря которым человек открывает новые возможности, находит альтернативные решения; углублять представления детей об окружающем мире, расширять словарный запас, учить слушать и быть внимательным; учить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

Да-нетки – это разновидность головоломок-загадок, которые представляют собой описание странных, необычных ситуаций. Как правило, загадка-да-нетка не содержит четкого вопроса. Данетки - «lateral thinking puzzle» «латеральные паззлы» головоломки для нестандартно мыслящих. (Пол Слоун автор книг о нестандартном, незаурядном мышлении, который создал целую серию загадок по принципу данеток.) Эти игры просты по своей сути. При этом они формируют речь и навыки логического мышления.

Методика применения.

Вариант 1. Можно сыграть в игру, несущую в своей основе какой-то загаданный предмет, явление, животное и т.п. Например, воспитатель задумывает какой-нибудь овощ и спрашивает у детей, какой именно. Дети (по одному) должны задавать уточняющие вопросы, чтобы разгадать загадку. Воспитатель на каждый вопрос отвечает «да» или нет».

Например:

Д: Этот овощ растет у нас на даче? *(воспитатель на каждый отвечает «да» или нет» до тех пор, пока дети не найдут отгадку)*

- Его кладут в борщ?

- Он красный?..

Аналогично можно предложить детям найти отгадку на следующие загадки:

- Какое имя я загадал?

- Какую часть одежды я задумал?

- Какую сказку я загадал?

- Какого героя мультфильма я загадал?

- Какой цвет (цветок, насекомое, рыбу, зверя, птицу) я задумал?

Вариант 2: Воспитатель говорит детям о том, что он задумал слово. Дети с помощью наводящих вопросов должны его отгадать.

Первый вопрос: «Это рукотворное или нерукотворное?» Рукотворное: одежда, здания, транспорт, предметы искусства и т. д. Нерукотворное – природа неживая и живая. Неживая природа – камни, моря, океаны, солнце, небо, луна и т. д. Живая – птицы, звери, рыбы, насекомые. Таким образом, постепенно отменяя всё ненужное, дети отгадывают задуманное слово.

5.2. Игра «Придумаем сказку»

Цель: развивать речь детей, мышление, воображение, расширять словарный запас; научить детей связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный

текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный), имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Метод «Каталог» разработан профессором Берлинского университета Э. Кунце в 1932 году. Его суть в применении к синтезу сказок: построение связанного текста сказочного содержания осуществляется с помощью наугад выбранных носителей (героев, предметов, действий и т.д.). Метод создан для снятия психологической инерции и стереотипов в придумывании сказочных героев, их действий и описания места происходящего.

Методика применения. Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в «Чудесном мешочке» (игрушки или картинки). Начиная с пяти лет объекты можно выбирать в книгах. Книги должны быть незнакомы детям.

Уровень 1. Примерная цепочка вопросов для детей 4-х лет:

- Жил-был... Кто?
- С кем он дружил?
- Пришел злой... Кто?
- Кто помог друзьям спастись?

Уровень 2. Постепенно цепочка вопросов увеличивается. Детям от 6-ти до 8-ми лет задаются примерно следующие вопросы:

- Жил-был... Кто? Какой он был? (Какое добро умел делать?)
- Пошел гулять (путешествовать, смотреть...)... Куда?
- Встретил кого злого? Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?
- Был у нашего героя друг. Кто? Какой он был? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

(Вопросы составлены на основе адаптированного алгоритма сказок В.Я. Проппа).

Правила поиска ответа на вопрос:

- Задается вопрос детям. Например: «Жил-был кто?»
- Ведущий открывает книгу на любой странице и предлагает ребенку указать пальчиком на любое слово (например: «Жил-был... велосипед!»). Значит, история будет про велосипед, который попал в беду.
- Следующий «ответ» на вопрос ищется на любой другой странице.
- Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, педагогу необходимо переделать слово в нужную часть речи, либо найти другое на этой же строчке.

Во время работы с книгой дети могут терять интерес к сочинительству. Для снятия этого эффекта необходимо:

- «Собирать» сюжет в быстром темпе.
- Эмоционально реагировать на каждый “найденный” ответ (удивление, радость, ужас и т.д.).
- Использовать приемы драматизации.
- Прекратить искать «ответы» в книге, а придумывать вместе с детьми окончание истории, используя элементы «мозгового штурма».

По мере использования данного метода следует стремиться к тому, чтобы дети самостоятельно делали связки наугад выбранных “ответов” и восстанавливали последовательность вопросов.

Можно предложить одному из детей выполнять роль ведущего. Ребенок сам ставит вопросы и «читает» на них ответ. Воспитатель осуществляет функцию контролера. Время от времени рекомендуется вспоминать составленные истории и рассказывать их так, как делают это артисты-сказочники. Сначала это делает воспитатель, а затем и сами дети.

5. Метод «Тайна двойного»

Метод «Тайна двойного» - это метод выявления противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно.

5.1. Игра «Черное – белое»

Цель: развивать речевую активность детей, умение использовать прилагательные для характеристики признаков объекта или явления окружающего мира; расширять словарный запас детей; развить фантазию, учить мыслить системно.

Оборудование: два круга – черный и белый.

Методика применения. Воспитатель, стоя перед группой детей, держит в одной руке черный круг, в другой – белый. Поднимая черный круг, предлагает детям назвать отрицательные качества какого-либо объекта или явления, поднимая белый круг – положительные качества.

5.2. Игра «Вперед-назад»

Цель: развивать речевую активность детей, умение использовать прилагательные для характеристики признаков объекта или явления окружающего мира; расширять словарный запас детей; развить фантазию, учить мыслить системно.

Методика применения. Воспитатель называет слово, обозначающее какой-либо объект (предмет). Предлагает детям проанализировать его, сказав, чем он удобен и неудобен или чем нравится и не нравится. Условие игры: называя положительное качество, ребенок делает шаг вперед, отрицательное – шаг назад.

5.3. Игра «Угадай предмет»

Цель: развивать речевую активность детей, умение использовать прилагательные для характеристики признаков предмета; расширять словарный запас детей, мышление, воображение; развить фантазию, учить мыслить системно.

Методика применения. Желаящий ребенок загадывает объект, называя его положительные и отрицательные качества. Дети должны отгадать и назвать его.

6. Метод «Нахождение внешних и внутренних ресурсов»

Цель: развивать речевую активность детей, мышление, умение анализировать, рассуждать посредством включения их в решение проблемных ситуаций.

Методика проведения. Разрешение противоречий – это важный этап мыслительной деятельности ребенка. Воспитатель предлагает детям решить проблемную ситуацию, для детей от 5-ти до 6-ти лет ситуация усложняется наличием противоречия.

6.1. Проблемная задача «Помоги Золушке»

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем-нибудь тяжелым прижимать.

6.2. Проблемная задача «Новый заяц»

Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?».

Варианты ответов детей: На черного зайца легче охотиться лисе... Особенно его хорошо видно на снегу... Теперь ему только под землей надо жить... Или там, где вообще нет снега, а только черная земля... А гулять ему теперь надо только ночью... Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его. Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.

6.3. Проблемная задача «Кот в одном сапоге»

Кот из сказки «Кот в сапогах» потерял сапог. В одном сапоге ходить неудобно, босиком он ходить отвык. Вопрос: «Как теперь быть коту?». Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.

6.4. Проблемная задача «Открытки для Дины»

Дина коллекционирует открытки, и друзья, а их у неё 20, решили подарить ей на день рождения красивые открытки. В последний момент выяснилось, что все открытки совершенно одинаковые. Одну из них Дина приобщила к своей коллекции. Что делать с остальными девятнадцатью открытками? Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.

6.5. Проблемная задача «Буратино»

Дети решают проблемные ситуации, используя предложенный им алгоритм (2 этап). Например, Буратино уронил золотой ключик в болото, но черепахи Тартиллы поблизости не оказалось. Это и есть проблемная ситуация, которая предоставляется детям.

Как Буратино достанет ключик?

Противоречие: Буратино должен опуститься под воду потому, что ему необходимо достать ключик, но не может этого сделать потому, что он деревянный и сразу же всплывет на поверхность.

Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.

6.6. Проблемная задача «Ох и Ах идут в поход»

Ох и Ах собрались в поход, взяли консервы и хлеб. Пришли на место и решили перекусить, но оказалось, что консервный и столовый ножи они оставили дома. Как открыть банку?

Противоречие: Ох и Ах должны открыть банку консервов потому, что они проголодались, и не смогут это сделать потому, что нечем.

Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.

6.7. Проблемная задача «Приехал цирк»

В город приехал цирк. Чтоб об этом узнали взрослые и дети, необходимо расклеить афиши, но в городе нет ни капли клея. Как расклеить афиши?

Противоречие: Афиши расклеить необходимо потому, что они помогут жителям города узнать о приезде цирка, но афиши расклеить невозможно потому, что нет клея.

Дети предлагают свои варианты решения данной проблемы.