**Консультация для педагогов**

**«ТРИЗ-игр для развития речи детей»**

Подготовила: воспитатель

Ломовицкая О.Ю.

**Пыть-Ях**

Детский возраст – период бурной речевой деятельности. Поэтому каждое занятие по ТРИЗ – это коллективная игра, по существу, творческая работа, а значит, интенсивное ощущение радости жизни. Радость ребёнку необходима, как кислород, она вызывает прилив сил, даёт возможность полнее раскрыться творческим способностям.

Пусть Вас не смущает это громкое название – ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Всё грандиозное начинается с малого. А ТРИЗ – это уже, скорее, символ умных, ищущих инженеров, конструкторов, которые, наконец, поняли, что чем раньше начать развивать у детей речь, логическое мышление, фантазию, наблюдательность, внимание, тем плодотворнее будет работа.

Одним из основных показателей уровня развития ребёнка можно считать богатство его речи. И от этих данных во многом зависит его общее психическое развитие и будущая успешность в школе. Вот почему в ТРИЗ - педагогике основное внимание уделяется именно этому направлению. Способность общаться, познавать мир, планировать свои действия формируются у ребёнка по мере развития его речи. Именно методы ТРИЗ-РТВ позволили создать методики по развитию речи дошкольника, которые наилучшим образом позволяют педагогам решать проблемы речевого развития.

**Пособие «Гусеничка»**

Формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам. Составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов. Учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы.

**«Волшебная дорожка».**

В основе сюжета многих сказок - действия какого- либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевает препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

**"Дидактический мяч»**

Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

**Пособие «Часы»**

Символы имён признаков вводились постепенно: от простых (цвет, форма, размер) к более сложным (температура, вес, расстояние, запах и т.д.). В пособиях расположили 17 имён признаков, оставили ещё дополнительные пустые ячейки для будущего. Пособие стало универсальным: использовалось на разных видах занятий и как алгоритм для составления описательных рассказов и загадок.

**«Вертолина»**

Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

**Игра «Дразнилка»**

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

 Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки и др.- … глаза

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

 Забивалка, ударялка, стучалка - … молоток.

Можно поменяться ролями, дети сами придумывают и загадывают загадки, а родители должны угадать, о чём идёт речь.

**Игра «По кругу»**

Дети сидят вокруг стола. В руках мамы стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к маме, папе, брату и т.д. каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

**Игра «Превращения»**

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

**Игра «Исправь ошибку»**

 Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

**Примерный речевой материал:**

 внучка маленькая, а бабушка старенькая;

 Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

 Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

 Заяц серый, а петушок смелый;

 Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;

 У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п.