

## «Использование ТРИЗ - технологии в работе с детьми с ЗПР»

Уважаемые коллеги, в своём выступлении я хотела бы познакомить вас с опытом моей работы по использованию приёмов ТРИЗ в работе с детьми с задержкой психического развития (ЗПР).

Обучение и воспитание каждого ребенка требует учета его индивидуальных качеств, особенностей, интересов, создания оптимальных условий для его полноценного развития, личностного становления, оказания своевременной психолого-педагогической помощи детям не только с нормой, но и с отклонениями в развитии.

Эта категория детей особенно нуждается в своевременном выявлении присущих им нарушений, и в реализации в сензитивные сроки потенциальных возможностей их психического развития психолого-педагогическими средствами. Среди детей с отклонениями в развитии особое место занимают дети с задержкой психического развития (ЗПР).

Дошкольный возраст - наиболее благоприятный период в развитии ребенка, поэтому своевременное выявление, изучение и психолого-педагогическая коррекция ЗПР должны осуществляться как можно раньше, когда такая работа наиболее продуктивна. Это обусловлено еще и тем, что дети с ЗПР нуждаются в более активной стимуляции умственной деятельности, чем нормативно развивающиеся дети.

Наиболее эффективными методами и приемами, направленными на развитие детей с ЗПР является ТРИЗ технология. ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить системно мыслить.

Применяя данную технологию, необходимо соблюдать правила:

- в любом обучающем действии предоставлять право выбора;
- предоставлять возможность работать с задачами, не имеющими единственно правильного решения;
- в условие творческого задания закладывать различные варианты решения;
- контролировать процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

Подробнее хотелось бы остановиться на следующих методах ТРИЗ - технологии, которые я чаще всего использую в работе с детьми с ЗПР.

## **«МЕТОД ПРОТИВОРЕЧИЙ»**

С помощью «МЕТОДА ПРОТИВОРЕЧИЙ» дети учатся находить выходы из самых, казалось бы, безвыходных ситуаций. Например, когда исходные свойства предметов не соответствуют тем функциям, которые мы собираемся на них возложить.

Например, игра «Хорошо-плохо» заставляет дошкольника постоянно находить в одном и том же предмете, действии плохие и хорошие стороны. Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

На улице сегодня дождь. Дождь – это хорошо. Почему? Дождь – это плохо. Почему? Снег – это хорошо. Почему? Снег – это плохо. Почему? Огонь – это хорошо. Почему? Огонь – это плохо. Почему?

Можно выбрать для игры такие объекты, как: "Гусеница", "Таблетка", "Конфетка", "Птичка", «Болезнь» "Укол", "Драка", "Наказание".

Дети, нормативно развивающиеся быстро находят отрицательные и положительные свойства объектов. Дети с ЗПР зачастую не могут найти противоречия, поэтому я использую наводящие вопросы. Например, снег — это хорошо. Почему? - Можно ли со снегом что-либо делать? (лепить снеговика, играть в снежки); Как растения защищаются от мороза зимой? (Снег покрывает землю и защищает растения от мороза). Снег - это плохо. Почему снег мешает животным и птицам добывать пищу? (Снег засыпал всё, животным и птицам сложно под снегом отыскать пищу); Легко ли после снегопада передвигаться по улицам? (Снегом засыпаны все улицы, сложно передвигаться пешком и на транспорте, нужно чистить дороги и тротуары).

## **«МЕТОД МОЗГОВОГО ШТУРМА»**

Часто использую в деятельности ММШ, который предполагает обсуждение различных проблемных ситуаций, как при организации групповой деятельности с детьми, так и индивидуальной. Данный метод направлен на развитие у детей мышления, памяти, фантазии и воображения.

### **Игра «Помоги Золушке»**

Перед детьми ставится изобретательская задача: Золушка замесила тесто. Когда его необходимо было раскатать, она обнаружила, что скалки нет. Мачеха же велела ей испечь к обеду пироги. - Чем Золушке раскатать тесто? Дети предлагают разные варианты решения этой проблемы.

### **Игра «Помоги Колобку»**

Изобретательская задача: Лиса хочет съесть колобка. Как помочь Колобку, чтоб его не съела лиса? Давайте подумаем, что можно для этого сделать? Дети предлагают разные варианты решения этой проблемы.

Для нормативно развивающихся детей использую сказки с более замысловатым сюжетом, содержащие более сложные смысловые связи, взаимоотношения действующих персонажей, которые требуют нравственной оценки их поступков. Например, «Золотая рыбка», «Кот в сапогах», «Красная шапочка» «Гуси –лебеди» и др. Для детей с ЗПР использую сказки наиболее короткие, содержащие более простые

смысловые связи, взаимоотношения героев («Теремок», «Колобок», «Три медведя» и др.).

В ходе проблемных ситуаций для детей с ЗПР использую более простые вопросы и задания (- Как обезопасить пешеходов от падающих с крыш сосулек? - Как обогревать людей на улицах в лютый мороз? - Как спасти собаку, плывущую на льдине по реке в ледоход? - Как спасти птиц в суровую зимнюю бескормицу? - Придумайте насекомое с необычными свойствами. - Как сделать разноцветную льдинку? - Как можно поприветствовать человека? и др.)

Детям разрешается говорить всё. Выслушивать нужно каждого, давая при этом только положительную оценку «интересно», «необычно», «хорошо», «молодец».

Главное состоит в том, чтобы ребенок сам мог выдвигать разные, даже самые невероятные идеи. Все идеи разбираем с детьми. Из всех решений выбираем оптимальное. Результаты мозгового штурма можно отразить в продуктивной деятельности.

Детям с ЗПР сложно рассуждать, делать выводы, они стараются избегать таких ситуаций. С помощью «ММШ» дети нормативно развивающиеся и дети с ЗПР могут поддерживать идеи друг друга, дети с ЗПР преодолевают страх перед критикой и страх ошибиться. Данный метод помогает детям с ЗПР быть более раскованными, не бояться высказывать свои мысли, повысить самооценку. Так же у детей с ЗПР развиваются коммуникативные способности, умение вести спор, слышать друг друга.

### «ПОСОБИЕ «МНЕМОТАБЛИЦА»

Мнемотаблицы эффективны при составление творческих рассказов.

Использование опорных схематических карточек для обучения и составления творческих рассказов детей увлекает, превращает занятие в игру. Этот метод особенно эффективен при работе с детьми с ЗПР. С помощью приемов мнемотехники у детей с ЗПР развивается связная речь, творческое воображение, мышление, память. Дети с ЗПР закрепляют понятие о структуре рассказа (начало, середина и конец), учатся определять последовательность событий, правильно использовать в речи слова и выражения, позволяющие начать и закончить рассказ (сказку).

Для нормативно развивающихся детей использую мнемотаблицы с предметно – схематической моделью. Этот вид мнемотаблиц включает меньшее количество изображений. Для детей с ЗПР использую цветные мнемотаблицы с предметной моделью, так у детей остаются в памяти отдельные образы.

Пособие «Мнемотаблица» состоит из: 1) схемы, в которую заложена определённая информация в качестве символов. Схема состоит из шести мнемоквадратов, в каждом из которых, изображены схематические рисунки: - «**Кто я**» (лицо девочки (мальчика)); - «**На чем?**» (виды транспорта); - «**Место и время**» (деревья, солнце); - «**Что случилось?**» (знак вопроса, обозначающий, что же случилось с героем, кого он встретил); - «**Кто помог?**» (любые персонажи или предметы: заяц, зеркало, цветок, очки и пр.); - «**Конец**» (смеющееся и плачущее лица); 2) набора карточек с предметными и сюжетными картинками. На основе подобранных предметных и сюжетных картинок дети составляют творческие рассказы (истории).

Для нормативно развивающихся детей использую общую мнемотаблицу с шестью квадратами. Для детей с ЗПР использую мнемотаблицу, состоящую из 3-4 квадратов, расположенных линейно.

Для детей ЗПР использую цветные предметные и сюжетные картинки. Для нормативно развивающихся детей можно использовать чёрно - белые графические изображения.

### **Игра для детей ЗПР с пособием «Мнемотаблица»**

**Цель игры:** составить творческий рассказ, опираясь на три мнемоквадрата.

Для игры понадобятся карточки с надписями: «Кто я?», «Что случилось?», «Конец», предметные (сюжетные) картинки.

**Ход игры:**

Педагог вместе с ребенком выкладывает на столе три картинки: «Кто я?», «Что случилось?», «Конец» в нужной последовательности, объясняет, что каждая из них обозначает - начало, середину и конец рассказа.

Далее педагог помогает ребенку заменить эти картинки на другие - предметные или сюжетные картинки, например:

Первая карточка — «Кто я?» — ребенок может взять любую предметную картинку: «девочку», «мальчика» и т.д.

Вторая карточка — «Что случилось?» — ребенок может взять любую предметную или сюжетную картинку: «котенка», «зеркало», «осенний лес» и т.д.

Третья карточка — «Конец» — ребенок берет любую предметную или сюжетную картинку.

Картинки служат планом рассказа, что позволяет точно передавать сюжет, не сбиваясь от начала до конца. Далее педагог показывает картинку «девочка» и предлагает ребенку придумать имя героя, предысторию события. Можно задать вопросы: «Где была девочка раньше? Что она делала?»

Ребенок самостоятельно или с помощью взрослого придумывает начало рассказа и конец.

### **Игра с пособием для нормативно развивающихся детей**

#### **Вариант 1**

**Цель игры:** составить творческий рассказ, опираясь на все шесть мнемоквадратов.

**Ход игры:**

Дети рассматривают все мнемокарточки. Предлагаем составить рассказ или сказку от имени героя. Дети заменяют эти мнемокарточки на другие предметные или сюжетные картинки, например: первая карточка — «Кто я?» — ребенок взял картинку «король» и т.д.

Далее дети выкладывают картинки в нужной последовательности, объясняя, почему та или иная картинка следует за предыдущей. Картинки служат планом рассказа (сказки), позволяют точно передавать сюжет, не сбиваясь, от начала до конца. Составляем рассказ.

Начало рассказа по 1—2 картинкам «Кто я?», «На чем?», 3—4 картинкам «Место и время», «Что случилось?», 5—6 картинкам «Кто помог?», «Конец».

Дети пересказывают весь рассказ с опорой на картинки.

## **Вариант 2**

**Цель игры:** составить творческий рассказ, опираясь на мнемоквадраты, расположение которых меняется. (Например, мнемотаблица начинается не с первой карточки «Кто я?», а с третьей - «Место и время»).

**Ход игры:** Ребенок сам составляет из мнемоквадратов план рассказа, подбирает предметные или сюжетные картинки, соблюдая последовательность, затем по ним составляет любой рассказ.

По итогам работы можно сделать вывод, данное пособие помогает с детьми с ЗПР составлять творческие рассказы, передавая правильную временную и логическую последовательность; соблюдать структуру рассказа, обогащать словарный запас; развивать логическое мышление и фантазию. Используя мнемотаблици и мнемосхемы, детям с ЗПР легче стало пересказывать, составлять рассказы по картинкам.

## **«МЕТОД ДА-НЕТКА»**

Игра «Да-Нет»: суть игры заключается в разгадке некоторой тайны. Один загадывает – другой или другие отгадывают. Дети могут отгадывать предметы и признаки, используя вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Вопросы строятся от общих к частным: сначала необходимо выяснить, загадан предмет, человек или животное, а после его черты. «Метод да-нетки» учит детей задавать точные вопросы продуктивно-поискового характера, развивает умение всесторонне видеть характерные свойства предметов, учит системному анализу в рассуждениях, поиске истины. Вопросы может задавать один ребенок или вся команда поочередно.

### **Игра «Да – Нет» (Сужение поля поиска)**

**Цель:** Развитие пространственной ориентировки (слева – справа); употребление существительных в родительном падеже единственного числа с предлогом «от», развитие умения задавать вопросы.

**Оборудование:** На доске в одну линию расставляются 7 картинок (Заяц, мяч, кукла, кастрюля, змея, самолет, грузовик).

**Ход игры:** воспитатель загадывает 1 предмет. Дети отгадывают этот предмет, выясняя с помощью вопросов, с какой стороны от среднего предмета он находится, справа или слева. Воспитатель отвечает «да» или «нет».

#### **Вопросы детей:**

- это самолет? – нет
- это слева от самолета? – нет
- это справа от самолета? – да и так далее.

Нормативно развивающиеся дети могут находить загаданный предмет из количества 7-10 предметов. Для детей ЗПР количество предметов сокращается до 5-7.

## ПОСОБИЕ «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

**Кольца Луллия - многофункциональное пособие**, так как с его помощью можно решать множество образовательных задач:

- Развитие логического мышления.
- Развитие сенсорных способностей.
- Развитие наглядно-образного мышления.
- Развитие представления о множестве предметов.
- Закрепление знаний о значении цифр и чисел, их различии.
- Формирование представлений о математических понятиях.
- Развитие самостоятельности, инициативности и др.

С помощью пособия можно организовывать различные игры по любым лексическим темам.

### **Дидактическая игра «Мамы и детёныши»**

**Цель:** Расширение и активизация словаря. Развитие логического мышления и творческого воображения.

**Ход игры:** Используем два кольца: большое и среднее. На среднем кольце картинки с изображением животных (медведь, лиса, курица и т.д), на нижнее – их детёныши. Дети раскручивают круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка. Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком – кормить, согреть, гулять и т. д.

### **Игры на развитие связной речи**

#### **Игра «Расскажи сказку»**

**Цель:**

- Закрепление навыка самостоятельного высказывания.
- Совершенствование навыка речевого общения.
- Развитие речевого творчества.
- Формирование навыка сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

**Ход игры:**

**1 вариант:** Используем три кольца: маленькое, среднее и большое. На 1 круге располагаются картинки с ключевыми атрибутами из сказки, на 2 круге - картинки с героями из сказки. На 3 круге - картинки с изображением сюжета какой-либо сказки. Дети раскручивают круги, и по случайно выпавшим секторам, детям предлагается придумать свою сказку.

**2 вариант:** На 1 круге –герои сказок, на 2 круге – волшебные предметы сказок. На 3 круге - «отрицательные» персонажи сказки. (можно добавить 4 круг «нейтральные» персонажи).

Например, «герой» – Айболит, «волшебный предмет» – шапка-невидимка, «враг» - Баба-Яга. Ребенку предлагается придумать историю, которая могла бы с ними произойти.

Можно использовать и 4-ый круг с «нейтральными» персонажами, который мог бы помочь герою в достижении его целей.

Данный игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

Деятельность с данным пособием не вызывает трудностей у детей с ЗПР. Таким образом, «Кольца Луллия» являются эффективным средством в решении коррекционных задач.

## **ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ВОЛШЕБНЫЙ ЯЩИК»**

**Цель** данного пособия: развитие сенсорного и пространственного восприятия, внимания, памяти, логического мышления.

### **Игра «Узнай на ощупь»**

**Цель:** развитие умения обследовать предмет с помощью тактильных ощущений, умения формулировать вопросы и отвечать на них.

**Ход игры:** В сенсорном ящике спрятан какой-то предмет (например, фрукт, овощ, игрушка, буква, цифра, геометрическая фигура и т. д.), дети должны узнать, какой предмет спрятан в сенсорном ящике.

Вопросы детям:

- Какой он формы? (круглой)
- Какого он размера? (маленький)
- Из какого материала? (резина)
- Какой он на ощупь? (он гладкий на ощупь)

Нормативно развивающиеся дети легко определяют на ощупь предметы по характерным признакам, могут посчитать предметы, передать общий вид предмета, определить материал, из которого он изготовлен.

Детям с ЗПР сложнее определить на ощупь предметы по характерным признакам, посчитать большое количество предметов, определить из какого материала изготовлен предмет. Поэтому *предлагаю детям с ЗПР следующие игры* с данным пособием:

### **Игра «Угадай на ощупь»**

Для развития тактильной чувствительности для детей ЗПР, я изготовила тактильные коробочки. Для этого взяла обычные коробочки и обклеила их тканью и бумагой, разной по фактуре. Дети учатся приемам обследования, сравнения поверхностей, нахождения по описанию.

Коробочки помещаются в «Волшебный ящик». Дети обследуют коробочки на ощупь с называнием качества: мягкий, шероховатый, твердый, колючий, гладкий, пушистый и т.д.; сравнивают поверхности с объектами окружающего мира: пушистый, как зайчик, колючий как? (ежик, елочка и т.д.) гладкий как? (мамина ладошка, лед, стекло и т.д.).

### **Игра «Подбери крышку»**

В коробку складываются баночки с завинчивающимися крышками, различного диаметра. Ребенку предлагается на ощупь подобрать крышки к баночкам.

## Игра «Узнай предмет по контуру»

Ребенку предлагаю взять в руки вырезанную из картона фигуру (это может быть зайчик, елочка, домик, медведь, рыбка, птичка). Спрашиваю: - что это за предмет? Убираю фигуру, и прошу найти такую же фигуру в «Волшебном ящике», затем сравнить фигуры.

## «Волшебная коробочка со сказками»

**Цель:** Развитие связной речи, фантазии, творческого мышления.

**Оборудование:** 8 – 10 различных предметов, коробочка.

**Ход игры:** дети по очереди достают по одному предмету из коробки, придумывают, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый ребенок сказал 2 – 3 предложения, следующий - достает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

## Игра «Волшебный ящик»

**Цель:** развитие умения формулировать и задавать вопросы с опорой на сигнальные карточки (органы чувств), на основе ответов выделять и обобщать характерные особенности предмета и делать выводы.

**Оборудование:** «Волшебный ящик с наклеенными на его стороны картинками «органов чувств», различные предметы.

**Инструкция:** В ящике спрятан предмет. Я буду поворачивать ящик разными сторонами, где наклеены картинки – органы чувств человека (глаза, ухо, нос, рот, рука). Вы должны мне задавать вопросы в соответствии с картинкой, если увидите картинку глаз, то будете спрашивать о внешних признаках предмета: форме, цвете, размере; если ухо- издает ли предмет звук; если нос, то имеет ли он запах; если рот, то какой на вкус. Я буду отвечать, нужно запоминать мои ответы, и тогда вы сможете отгадать, какой предмет спрятан в ящике.

**Ход игры:**

Прячем предмет в сенсорный ящик

**Картинка глаз.**

Д: Какой он по форме? (продолговатой формы)

Д: Какого он цвета? (Он желтый)

Д: Какого он размера?

(По сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой)

Д: Какие части у него есть? (У него есть кожура, мякоть)

**Рука**

Д: Какой он на ощупь? (Он гладкий, мягкий)

**Ухо**

Д: Он издает звук? (Нет)

**Рот**

Д: Это съедобный предмет? (Да)

Д: Какой он по вкусу? (Он сладкий)

Теперь давайте попробуем повторить, что мы узнали об этом предмете?

Он, продолговатый, жёлтый, меньше арбуза, на ощупь гладкий, по вкусу сладкий.

Д: Это банан.

(Достаем из ящика предмет).

ТРИЗ технология позволяет детям получать знания без перегрузок, без длительных заучиваний. Использование методов ТРИЗ технологии повышает познавательный интерес у детей с ЗПР, развивает связную речь, мышление и творческие способности каждого ребенка.

В результате проводимой работы, дети в значительной степени преодолели чувство застенчивости, скованности. У них появилось видение многогранности окружающего мира, его противоречивости, закономерности развития, т.е. они учатся мыслить системно. У детей проявляются такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь окружающим.