

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 453 г. Челябинска»
454129, г. Челябинск, Ереванская, 12, 12а Телефон: (351) 253-36-79
Электронная почта: madoy453@mail.ru

Памятка для педагогов

«Формирование у дошкольников основ критического мышления средствами ОТСМ-ТРИЗ-РТВ»



Челябинск, 2023

Работа с предложениями

I этап работы: Работу над предложением начинаем с двусоставного предложения, в котором существительное — подлежащее стоит в именительном падеже, единственном числе, а глагол — сказуемое — в форме 3-го лица единственного числа, изъявительного наклонения, настоящего времени. Обращаем внимание на согласование.

На данном этапе работы мы используем дидактическую игру: «Цепочка».

Цель: Учить детей выделять признаки объектов и согласовывать существительное с глаголом.

Оборудование: карточки с объектами.

Ход игры: Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, ребёнок называет ее. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать признак действия объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше глаголов и не повториться. Например: лошадь – бежит, скачет, перепрыгивает, лежит, стоит, жуёт, ржёт и т.д.

II этап работы: Простое распространенное предложение. Сначала распространяем предложение за счет прямого дополнения. Без предлога. Взрослый предлагает детям назвать объект и признак и просит составить предложение. Например: объект - носок, признаки - цвет, влажность, действие. Например: носок синий, носок сухой, носок лежит.

На данном этапе можно поиграть в игру «По кругу».

Цель: автоматизация определенного звука, согласование существительного с глаголом.

Оборудование: объекты с отрабатываемым звуком.

Ход игры: Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых объектов и признаков. Первый игрок вынимает из первой стопки объект, например «шубу», а второй игрок вытягивает

признак, например цвет. Дети должны составить словосочетание, например: шуба коричневая. Используя, объект и признак дети выкладывают предложение.

III этап работы: Дети учатся распространять предложение с использованием предлога. Ребенку предлагается объект, признак и предлог. Например: объект - носок, признак - место, предлог - НА.

На данном этапе можно поиграть в такую игру «Угадай, где спрятался объект».

Цель: уточнение и закрепление правильного употребления предлогов.

Оборудование: объекты, предлоги и признаки.


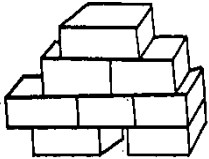
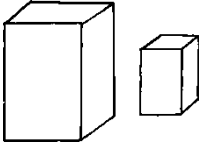
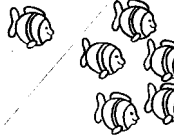


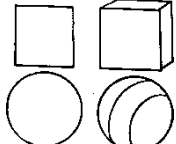
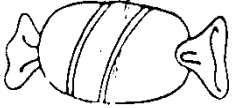



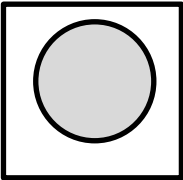
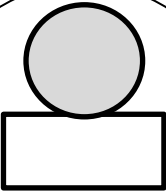
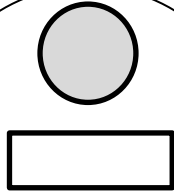
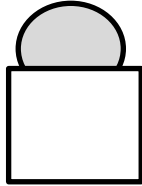
Ход игры: Логопед выкладывает на столе три стопки с карточками: 1 стопка – объекты, 2 стопка – признаки, 3 стопка – предлог.

Логопед предлагает ребенку взять по одной карточке из каждой стопки и перевернуть их. Ребенок называет, что изображено на карточках. Например: носок, место и предлог НА. Затем логопед предлагает ребенку составить с данными карточками предложение (носок на стуле). Дети выкладывают на столе получившееся предложение.

IV этап работы: Предложение с однородными членами. Формирование сложного предложения начинается со знакомства с союзами и предлогами. На данном этапе работы можно использовать несколько признаков. Например: объект – самолет, птица, признаки – цвет, место, действие и другие. Самолет большой, а птица маленькая. Большой, белый самолет приземлился в аэропорту. Птица сидит в гнезде.

На каждом этапе работы дети выкладывают получившиеся предложение. Для усложнения дети выкладывают схему предложения, называют количество слов в предложении, называют первое, второе слово в предложении, называют предлог, союз.

Значки «Имен признаков»

 <p>ВЛАЖНОСТЬ</p>	 <p>МАТЕРИАЛ</p>	 <p>РАЗМЕР</p>	 <p>КОЛИЧЕСТВО</p>	<p>М</p> <p>МЕСТО</p>	 <p>ВЕС</p>
 <p>СТРУКТУРА ЧАСТИ</p>	 <p>ФОРМА</p>	 <p>ВКУС</p>	 <p>ЦВЕТ</p>		
<p>Объект</p>			<p>Предлоги</p>		
		 <p>В</p>	 <p>НА</p>	 <p>НАД</p>	 <p>ЗА</p>

МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска», учитель-логопед Фурсова К.М.

Использование чистоговорок с элементами ТРИЗ в логопедической работе

Автоматизация звука — это закрепление правильного произношения звука в речи. Поставленный звук очень «хрупкий», и работа по автоматизации звуков у детей с ТНР требует много времени. Поэтому у детей теряется интерес и мотивация. Для того, чтобы детям было интересно работать с чистоговорками, мы добавили элементы ТРИЗ.

Цели:

1. Автоматизация поставленных звуков.
2. Развитие творческого воображения.
3. Развитие чувства рифмы.
4. Формирование лексико-грамматической стороны речи.

Вновь поставленный звук намного легче произносится в тех словах, где он составляет слог, находящийся в ударной позиции. В русском языке ударный слог всегда сильный и самый долгий. Воздух выдыхается сильнее на ударном слоге, что способствует выделению нового звука.

Работа с чистоговорками проводится в 4 этапа:

1 этап. Учим детей рифмовать простую фразу и повторяем признаки объектов. Для того, чтобы научить детей рифмовать, мы даем им карточку с началом чистоговорки и предлагаем выбрать из нескольких картинок, нужную картинку по рифме.

Например: Ра-ра-ра - (объект) гора.

2 этап. На этом этапе мы предлагаем чистоговорки с одним объектом и одним признаком. Используем слова со звуком, который автоматизируем. Педагог сам предлагает признак и объект, затем дети сами могут подбирать признак и известному объекту.

Например:

Ро-ро-ро — признак (цвет) и объект.

Ро-ро-ро — синее ведро.

3 этап. Здесь мы знакомим детей с предлогами (коротким словом), которые также будем обозначать графическими символами. То есть чистоговорки усложняются коротким словом, вводится признак (место) и признак (действие). Педагог дает готовую схему чистоговорки, а ребенок сам подбирает подходящие слова-признаки.

Например:

Ор-ор-ор — короткое слово, признак (место), признак (действие) и объект.

Ор-ор-ор — на столе лежит помидор.

Чистоговорки являются не только эффективным способом отработки звукопроизношения, но и способствует формированию выразительности речи. Для этого мы используем следующие задания: повтори громко - тихо, быстро - медленно.

МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска», учитель-логопед Фирстова Т.В.

Универсальное пособие «Круги Луллия»

Круги Луллия — одно из средств развития интеллектуально - творческих способностей детей, развития речи. Данное пособие - это игры на основе кругов Луллия и разнообразных картинок. Используя лишь несколько колец, можно получить разные варианты игры. Игра развивает внимание, творческие способности, эмоциональную отзывчивость, речь и интеллект.

МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска», учитель-логопед Журомская Т.В.

Алгоритм составления синквейна

Слово синквейн в переводе с французского слова обозначает «пять». Синквейн состоит из 5 строк. По форме напоминает ёлочку.

1-я строка. Заголовок. Здесь мы указываем название объекта. Определяем живой этот объект или неживой. (Кто? Что?)

2-я строка. Подбираем к объекту 2 слова признака. (Какой?)

3-я строка. Назвать 3 слова-действия (Что делает?)

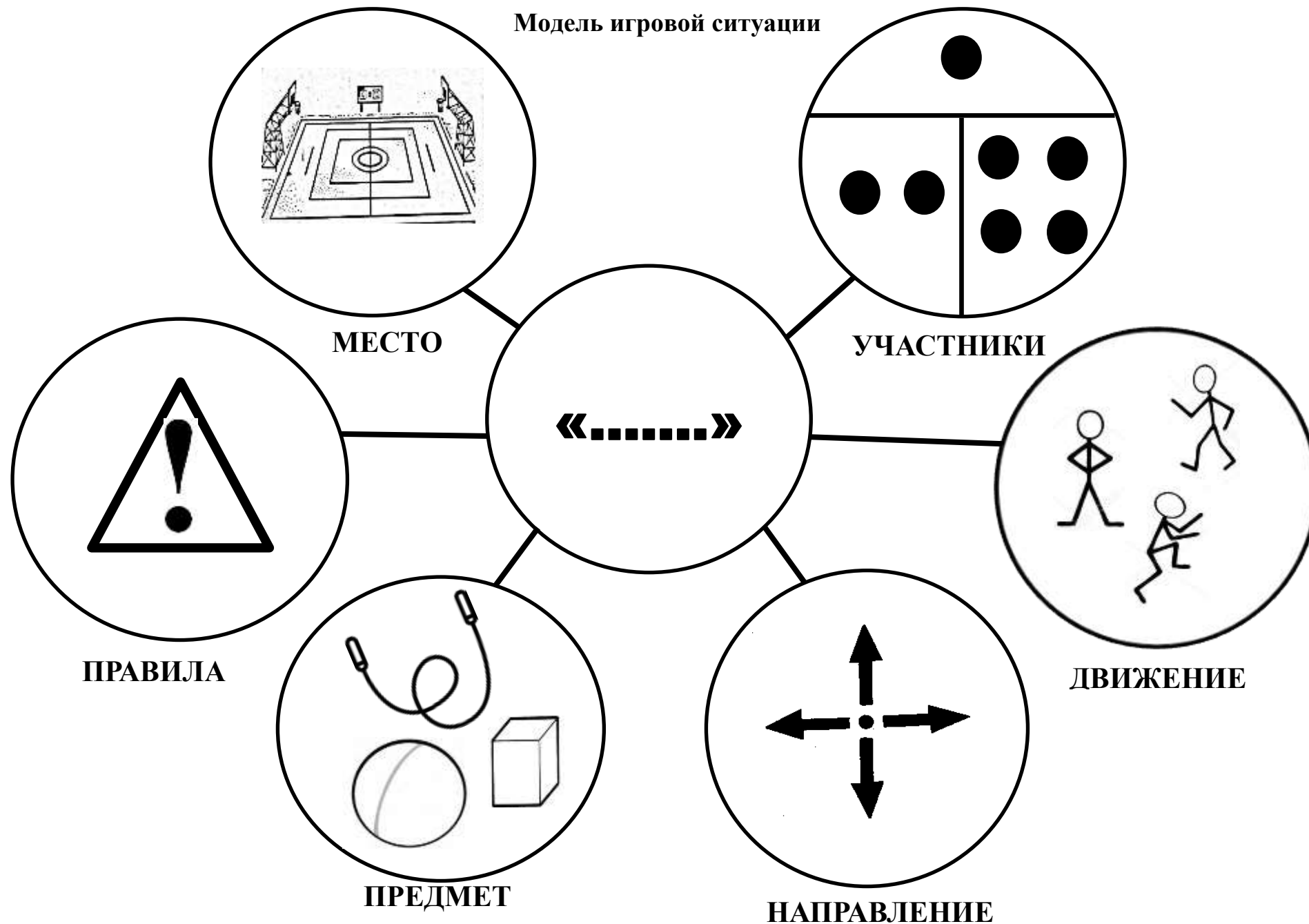
4-я строка. Что автор думает о теме? Составить предложение из 4 -7 слов.

5-я строка. Какую ассоциацию вызывает у вас объект? 1 существительное или словосочетание.

Примеры

1. Снеговик.	1. Белка.
2. Белый, смешной.	2. Пушистая, рыжая.
3. Стоит, тает, падает.	3. Прыгает, скачет, заготавливает.
4. Мне нравится лепить снеговика.	4. Белка живет в дупле.
5. Зима.	5. Дикое животное.

Модель игровой ситуации



Алгоритм схематизации текста (кодировка)

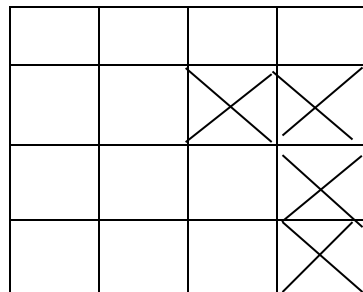
- 1) Прочитать текст считалки полностью.
- 2) Выделить первое предложение, повторить.
- 3) Найти 1, 2, 3 слова в первом предложении.
- 4) Напомнить правила:

- каждое слово кодируется в отдельной клеточке;
- схема слова не должна быть детально прорисована;
- если после кодировки в конце строки остаются незаполненные

клетки, они просто зачеркиваются.

- 5) Закодировать первую строку.
- 6) Повторить первую строку по сделанным схемам.
- 7) Аналогично работать с последующими строками.

В электричку Элла села.
Электричка загудела.
- Электричка, не гуди.
Кто приехал, выходи!

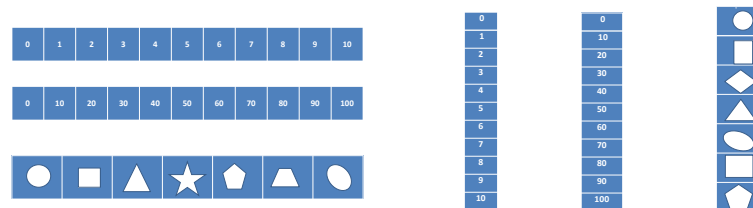


Картинки – символы

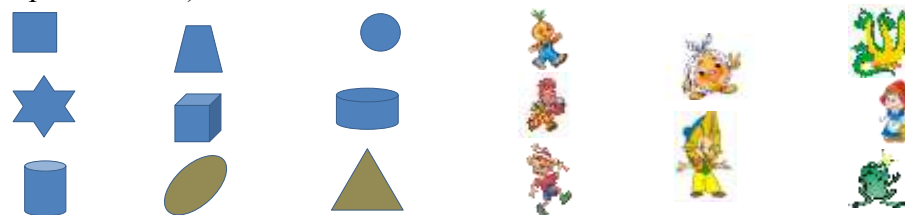
	Закодируй и выучи считалку.		Повтори 2-3 любые считалки.
	Расскажи считалку с разной интонацией (удивленно, весело и т.д).		«Расскажи» считалку руками.
	Назови 1-е, 2-е,... слово в предложении.		Найди букву спрятанную в тексте.

Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (Да-Нетки)

1. Игры с использованием линейного пространства (горизонтального и вертикального).



2. Игры «Да – Нет» на плоскости (горизонтальной и вертикальной).



3. Игры «Да – Нет» в объёмном пространстве. В помещении, в отдельной комнате, в коробке.

4. Классификационная «Да-Нетка».

Правила игры:

1. Объекты должны быть выстроены в определённый ряд (горизонтальный, вертикальный, удалённый).
2. Загадывающий показывает линейный ряд и даёт задание.
3. Отгадывающий должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названий объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть линейного пространства.
4. Загадывающий имеет право отвечать на вопросы словами: да, нет.
5. Результатом игры является нахождение объекта после наименьшего количества вопросов.

Литература: Сидорчук Т.А., Лелюх С.В., «Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (технология ТРИЗ), где более подробно рассказано об игре «Да-Нет».

«Составление рифмованных текстов с использованием ТРИЗ-технологии»

Цель: развитие у детей чувства юмора, на основе составления шуточных рифмованных текстов.

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием рифма.
2. Упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся между собой (созвучные) слова из заданных картинок. Составлять стихотворный текст на основе использования заданной модели.
3. Развивать познавательный интерес, мышление, воображение, выразительность речи.
4. Стимулировать детскую речевую активность используя яркие, образные сравнения.

Алгоритм написания двухстрочной рифмовки

<u>ЗАЧИН</u> Жил (а) – был (а)	<u>ИМЯ ПРИЗНАКА</u> -Форма -Цвет -Размер ...	<u>ОБЪЕКТ СЛОН</u> 
<u>БЫЛ КАК (ЛЮБОЕ ДЕЙСТВИЕ)</u> Бежала Упал Летала ...	<u>ИМЯ ПРИЗНАКА</u> -Форма -Цвет -Размер ...	<u>ОБЪЕКТ ЛИМОН</u> 

Например,

Жил – был пурпурный слон,
Скакал как треугольный лимон.

Данная работа поможет сделать еще один шаг к новому увлечению – сочинению собственных рифмованных текстов, а в дальнейшем и собственных стихотворений.

Игра «Доскажи словечко»

Цель: упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся слова.

Например,

Кто альбом раскрасит наш?
Ну, конечно ... (карандаш)



Жеребенок с каждым днем
Подрастал и стал ... (конем)



Игра «Рифмуем слова»

Цель: упражнять детей в умении подбирать рифмующиеся между собой (созвучные) пары слов из заданных картинок.

Например,



Пчелка-иголка-елка



Корзина-рябина-малина

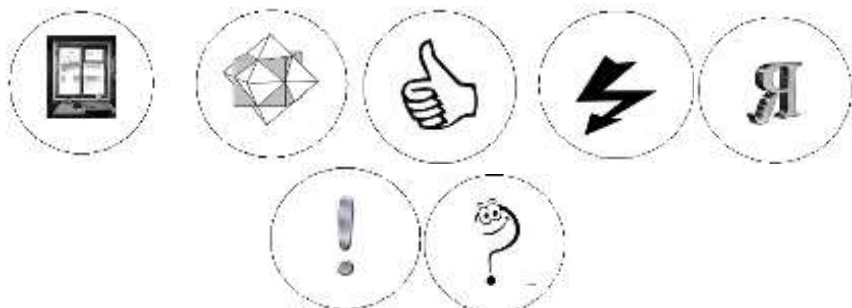
В работе использовали **Методический комплекс «Я познаю мир»**, Сидорчук Т.А.

Алгоритм составления вопросов

1. Сделать карточку «Составь вопрос»



2. Приготовить схемы разных типов вопросов.



3. Выбрать любую схему признака, объект и составить вопрос:



4. Прочитать вопрос.
5. Когда сложности с формулировкой вопроса у детей не будет, можно поиграть с перемещением схем и объектов.
6. В процессе формулировки вопросов могут получиться смешные предложения, целесообразно с детьми посмеяться и поиграть словами.

Дидактическая игра с кругами Эйлера

Круги Эйлера – это геометрическая схема, с помощью которой можно наглядно отобразить отношения между понятиями или множествами объектов.

Существуют несколько моделей кругов:

- а) Непересекающиеся круги.
- б) Пересекающиеся круги.
- в) Один круг вложен в другой.

С помощью кругов Эйлера ребенок учится строить модели, отражающие обобщенные, существенные черты множеств объектов, овладевает действием наглядного моделирования.

Используя в работе с детьми данную технологию, мы способствуем развитию у них умений анализировать объекты с целью выделения признаков, осуществлять анализ и синтез, то есть составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивая множества недостающими компонентами, умений сравнивать и классифицировать, обобщать, делать выводы и умозаключения, строить логические цепочки, рассуждать, которые необходимы ребенку при подготовке к обучению в школе.

Модель Эвритма

Рассматриваемый объект (пылесос, ручка и др.)	
Этаж	Код для детей
9	«Дело не нужно»
8	«Помощник»
7	«Один»
6	«Неудачник»
5	«Волшебник»
4	«SOS»
3	«Друзья»
2	«Части»
1	«Дело»