В конце 50 гг. ХХ в. появилась наука ТРИЗ – теория решения изобретательских задач, автор ТРИЗ – отечественный изобретатель Г.С.Альтшуллер. С появлением ТРИЗ появилась возможность массового обучения технологии творчества. В процессе овладения инструментами теории происходит не только приобретение нового умения решать творческие задачи, но и начинают формироваться черты творческой личности.

В 80-е гг. годы возникло новое направление в образовании – ТРИЗ-педагогика. Идеал ТРИЗ – педагогики – человек творческий и творящий, имеющий богатое гибкое системное воображение, владеющий мощным арсеналом способов решения изобретательских задач и имеющий достойную жизненную цель.

В последнее время многие педагоги заинтересовались идеями ТРИЗ – педагогики, т. к. в современном образовании остро стоит задача воспитания творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.

Дошкольный возраст является уникальным по свой значимости для всей последующей жизни, поэтому особенно важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Использование адаптированной к дошкольному возрасту методики ТРИЗ позволит воспитать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!».

Целью работы в детском саду по использованию методики является развитие таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; развитие поисковой активности, стремления к новизне; развитие речи и творческого воображения.

Игры по технологии ТРИЗ помогают развивать познавательное личностное развитие детей, что особенно важно к подготовке к школе.

Уважаемые коллеги, хочу предложить Вам несколько игр по развитию речи с использованием элементов ТРИЗ технологии, которые я использую в своей работе.
1. По кругу
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком
Ход игры:
Дети сидят вокруг стола. В руках воспитателя стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становиться обладатель наибольшего количества картинок.

2. Предложения по цепочке
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком
Ход игры:
Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.
Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становиться тот, кто первым избавляется от своих картинок.

3. Паровоз
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.
Ход игры:
Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет  рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку,  прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет,  почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

4. Необычные загадки
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза.
Ход игры:
На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, логопед дает им шуточные имена-дразнилки.
Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.
Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - … лошадка.
Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т.д.
Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.
Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.
В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку.
 5**. Что таким бывает?**Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком
Ход игры:
Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Логопед задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т.д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек.

6. Запоминай-ка
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком
Ход игры:
Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде. и т.д.
 После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д.
Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

7. Кто что делает?
Цель: автоматизация определенного звука
Оборудование: картинки на заданный звук
Ход игры:
В центре стола раскладываются картинки. Логопед задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?». Каждый игрок , используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т. д.

8.  Игра «Полиномы фантазии»
Загадать любое слово из 3 букв. Д   О     М
Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)
Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)
Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

9. Игра «Пароль»
Воспитатель говорит: «Я возьму с собой того, кто назовет мне сказку в названии которой есть число».
Возможные варианты детей:
• Три медведя
• Три толстяка
• Волк и семеро козлят
• Белоснежка и семь гномов
• Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях
• Дочь семилетка
• Семь Симеонов
• Три калача и одна баранка
• Мудрая девица и семь разбойников
Али Баба и сорок разбойников

 10.  Игра «Наоборот»
Игра с мячом, вы игроки, я – ведущая, я бросаю мяч и называю какое-нибудь слово, а вы, возвращая мяч, называете мне слово с противоположным значением.
Добрый – злой
Трудолюбивый - ленивый
Вежливый - грубый
Грустный - веселый
Радостный – печальный
Сытый – голодный
Трусливый – храбрый
Вредный – полезный
Щедрый – скупой
Упрямый – покорный

11. Игра «По кругу»

Дети сидят вокруг стола. В руках педагога 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.

12. Игра «Шкатулка со сказками»

Понадобится коробочка с 8-10 любыми игрушками.

Содержание: Мама  предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает 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 «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).

13. Игра "Теремок"

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

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т. д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры:

*1-й вариант:*

каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

*2-й вариант:*

то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

*3-й вариант:*

Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

*Примечания:*

Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы.

Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями "система, функции, свойства объектов".

14. Игра "Держи вора!"

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

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам. Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

Ход игры:

*1-й вариант:*

каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!"

Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных.

Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он. (называет известный ему признак, например, "С ручкой")". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что. (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки"). Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

*2-й вариант:*

То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

Игра "Маша-Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры:

*1-й вариант:*

ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

*2-й вариант:*

то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры.

Таким образом, обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди.

Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшесть" заразительна.

Игра "Красная шапочка"

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры:

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает:

- Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться).

Примечание. Некоторые развороты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет свое настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать.