Конспект занятия по развитию речи

с использованием технологии ТРИЗ

в старшей группе

**«Лунный гость»**

Цель:  обогащать круг представлений у детей, расширять словарный запас. Учить детей самостоятельно придумывать загадки.  Способствовать развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения у детей.

Оборудование: Игрушка Лунтик,  модель для придумывания загадок, картинки: самовар, меда, очки, ромашка.

Ход занятия:

У нас сегодня на занятии присутствует необычный гость, но прежде чем он появится, вы попробуйте отгадать кто это в игре "Да-нет-ка”. А подсказка будет такая: этот гость  и он не является человеком.

Дети : Это птица?

Педагог: Нет, это не птица

Дети: Может это насекомое?

Педагог: Нет, это не насекомое

Дети: Может это какой-то зверек?

Педагог: Да, но зверек необычный, а волшебный. ( Педагог загадывает загадку)

Он сиреневый такой,
Машет весело рукой.
Он свалился к нам с луны –
Знают, любят малыши.

Дети: (Лунтик)

Педагог: Ребята, посмотрите, а вот и наш гость. Поздоровайтесь с ним. А как вы думаете, как он у нас появился?

Дети: Упал с луны.

Педагог: А каким образом еще  мог у нас появиться?

Дети: прилететь, прибежать, прийти, появиться с помощью волшебной палочки, шапки – невидимки и.т.д.

Педагог: а если прилететь, то на чем?

Дети: На самолете, ракете, вертолете, птичке, воздушном шаре, на корабле...

Педагог: Лунтик говорит, что он пришел попросить у нас помощи. Дело в том, что Дядя Шер решил организовать конкурс загадок. Условия конкурса таковы: выиграет тот, кто придумает больше всех загадок. Лунтик слышал, что дети в детском саду умеют хорошо придумывать загадки. Поможем ему? Лунтик принес с собой картинки с изображенными на них предметами о которых он бы хотел придумать загадку ( самовар, мед, цветок ромашка, очки)

Дети: да!

Педагог вывешивает одну из табличек с изображением модели составления загадки и предлагает детям составить загадку о самоваре.  Значение признака в левой части таблицы обозначается словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части  зарисовка объекта. Это позволяет тренировать детскую память: ребенок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

**Модель**

|  |  |
| --- | --- |
| Какой? | Что бывает таким же? |
|   |   |
|   |   |
|   |   |

Для составления загадки выбран объект (самовар). Далее детьми даются образные характеристики по заданным педагогом признакам.
- Какой самовар по цвету? - Желтый.

Педагог записывает слово желтый в первой строчке левой части таблицы.
- Какой самовар по действиям? - Шипящий (заполняется вторая строчка левой части таблицы).
- Какой он по форме? - круглый (заполняется третья строчка левой части таблицы).

Педагог просит детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы:

|  |  |
| --- | --- |
| Какой? | Что бывает таким же? |
| Желтый | Солнце |
| Шипящий | Вулкан |
| Круглый | Арбуз |

Далее детей просят дать образные характеристики объектам, выбранным для сравнения (правая часть таблицы).

ПР: желтое - солнце, но не простое, а яркое солнце.

Табличка может выглядеть следующим образом:

|  |  |
| --- | --- |
| Какой? | Что бывает таким же? |
| Желтый | Яркое солнце |
| Шипящий | Проснувшийся вулкан |
| Круглый | Спелый арбуз |

После заполнения таблички педагог предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки "Как" или "Но не".

Сложенный текст неоднократно повторяется всеми детьми.

Итоговая загадка про самовар: "Желтый как яркое солнце; шипящий, как проснувшийся вулкан; круглый, но не спелый арбуз". (Педагог «записывает результат для Лунтика»)

Педагог: А теперь давайте поиграем в игру «Разбежались»

Подвижная игра «Разбежались!»

Правила игры:

Дети в произвольном порядке стоят на ковре. Педагог стоит перед ними, называет какой-либо признак и показывает руками, в какие стороны должны разбегаться дети. Например: мальчики направо, девочки налево; у кого есть красный цвет в одежде — к двери, у кого нет — к окну и др.

Называются признаки, которые четко позволяют детям разделиться на две группы. Например, у кого одежда с карманами — без карманов; длинные рукава — короткие; в сандаликах — не в сандаликах; кто летал на самолете — кто не летал, кого в детский сад привел папа — кого не папа и др.
Не рекомендуются называть ситуации, требующие сравнений (высокие — направо, низкие — налево), предполагающие вариативность ответа («Кто любит конфеты, кто нет» — а если шоколадные любит, а леденцы нет?), делящие детей на число групп больше двух («Любит собак — любит кошек» — а если любит других животных?).

Игрушка Лунтик тоже принимает участи в игре и выполняет соответствующие команды. Игра проводиться в быстром темпе на выбывание.

После игры дети таким же образом составляют загадки на слова мед, ромашка, очки. Дети стараются сами подобрать признаки предмета и сравнения с другими предметами. Все придуманные педагогом с детьми загадки записываются.

В конце занятия педагог с детьми прощается с гостем, отдают Лунтику придуманные ими загадки.