**Мастер – класс**

 **«Составление сравнений и загадок по технологии ТРИЗ»**

*Мальцева Т.А., старший воспитатель*

*Цель*: формирование знаний педагогов по составлению загадок.

*Актуальность*:

Как обычно мы знакомим детей с загадками? Взрослый прочитывает детям новую загадку. Как правило, самый сообразительный ребенок (наверное, путем озарения) догадывается, каков ответ (или в более сложных случаях сам загадавший подсказывает до тех пор, пока кого-то не осенит). Остальные дети слушают и запоминают. Когда эту же загадку повторяют через некоторое время тем же детям, то мы видим «лес рук».

Но если копнуть глубже, то такое «знание» загадок и, соответственно, умение вспомнить нужную отгадку – это просто навык запоминания. Мышление не работает, и творческое тоже.

Итак, гораздо полезнее учиться сочинять загадки самому.

Сделать это совсем не трудно, даже самым маленьким (с небольшой помощью взрослого).

**Для того, что б ребенок овладел умение составлять загадки необходимо повести предварительную работу.**

В младшем возрасте: учим детей выделять признаки у объекта и сравнивать их с признаками других объектов;

В средней группе наши дети учатся **составлять** сравнение по двум – трём признакам.

А в старшей группе учим самостоятельно сравнивать объекты по разным признакам, выбирать наиболее удачно подобранные признаки, действия и самостоятельно **составлять загадки по разным моделям**.

У детей старшего дошкольного возраста значительно расширяется кругозор, следовательно, и тематика для **составления загадок** становится разнообразнее.

***1. Учим детей определять признаки объектов.***

**Игра «Теремок»**

**Оборудование:** игрушки или карточки с изображением лисы, волка, зайца, белки (по количеству детей).

**Правила игры:** детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый приходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

**Примечание:** в ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета, по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

**Ход игры:** Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова,2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т. д.

Различия у объектов живого мира

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся. (Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый, у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегает по земле.

Еще один метод.

1. **Сравнение**

Для того, чтобы **составить сравнение нужно**:

1. Выбрать объект (цыплёнок).

2. Обозначить его признак, берем цвет.

3.Определить значение этого признака:

- Цыпленок по цвету какой? (желтый)

4. **Сравнить** данное значение со значением признака в другом объекте:

- Что или кто бывает еще желтым? (солнце, ...)

- У меня солнышко!

- **Составляем сравнение по этой модели**.

«Цыплёнок по цвету желтый, такой же желтый по цвету, как солнце.»

На первый взгляд фраза, кажется громоздкой и несколько нелепой, но именно повторы такого длинного сочетания позволяют детям понять, что признак - это понятие более общее, чем значение данного признака.

**Сравнение можно составить** с одним и тем же объектом, но по другим признакам:

«Цыплёнок по звуку пищащий, такой же пищащий по звуку, как дудочка.»

«Цыплёнок по цвету желтый, такой же желтый по цвету, как одуванчик.»

«Цыплёнок по форме круглый, такой же круглый по форме, как клубок.»

«Цыплёнок по ощущениям (рельефу) мягкий, такой же мягкий по ощущениям, как подушка.»

Обучение детей **составлению сравнений** начинается с 3х летнего возраста.

Главное научить детей у объекта выделять признак и значения признака.

**Игра «Волшебные картинки»**

**Оборудование:**листы бумаги, цветные карандаши или фломастеры, музыкальное сопровождение.

**Цель:**развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

**Ход игры:** Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

**Игра «Где живет (работает?)**

**Оборудование:**предметные картинки, мяч

**Цель:**научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

**Ход игры:** Ведущий показывает или называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

Ведущий: Тигр (показывает картинку с изображением тигра).

Дети: в джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

Ведущий: Болтик (показывает картинку с изображением болтика).

Дети: в велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой и т. д.

Называются любые живые или неживые предметы, в зависимости от возраста детей.

**Игра «Назови часть предмета»**

**Оборудование:** мяч.

**Цель:**учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

**Ход игры:** Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

-Дом.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- Крыша (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал)

Предлагаемые слова (предметы): книга, река, дерево.

**Игра «Кто (что) это такое может быть?»**

**Цель:**учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

**Ход игры:** Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим и холодным (одновременно).

(утюг, чайник, плита, человек, самовар)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

- и острым и тупым.

**Игра «Поезд»**

**Оборудование:** 10 предметных картинок.

**Цель:** развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами.

**Ход игры:** 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка — это вагончик.

Ведущий: Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже будут скрепляться.

1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).

2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т. к. ложка и тарелка – посуда).

Следующий ребенок берет вазу, т. к. ваза и тарелка сделаны из стекла.

Следующий ребенок берет поливальную машину, т. к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т. д.

Игру можно проводить многократно, меняя картинки.

**Игра «Четвертый лишний»**

**Цель:** научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

**Ход игры:** На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. Почему? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. Почему? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. Почему? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. Почему? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т. д.

**Игра «Сказка переехала»**

**Цель:** учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев.

Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок (ее героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать ее или изобразить схематично. Например,

Жили старик со старухой у синего моря… в наши дни. Что будет просить старуха?

Колобок живет на 10 этаже с лифтом…

*2. Далее мы учим детей сравнивать объекты:*

1. **Сравнение**

Для того, чтобы **составить сравнение нужно**:

1. Выбрать объект (цыплёнок).

2. Обозначить его признак, берем цвет.

3.Определить значение этого признака:

- Цыпленок по цвету какой? (желтый)

4. **Сравнить** данное значение со значением признака в другом объекте:

- Что или кто бывает еще желтым? (солнце, ….)

- У меня солнышко!

- **Составляем сравнение по этой модели**.

«Цыплёнок по цвету желтый, такой же желтый по цвету, как солнце.»

На первый взгляд фраза, кажется громоздкой и несколько нелепой, но именно повторы такого длинного сочетания позволяют детям понять, что признак - это понятие более общее, чем значение данного признака.

**Сравнение можно составить** с одним и тем же объектом, но по другим признакам:

«Цыплёнок по звуку пищащий, такой же пищащий по звуку, как дудочка.»

«Цыплёнок по цвету желтый, такой же желтый по цвету, как одуванчик.»

«Цыплёнок по форме круглый, такой же круглый по форме, как клубок.»

«Цыплёнок по ощущениям (рельефу) мягкий, такой же мягкий по ощущениям, как подушка.»

Обучение детей **составлению сравнений** начинается с 3х летнего возраста.

Главное научить детей у объекта выделять признак и значения признака.

**3. Учим детей составлять загадки** применяя простые модели сочинения загадок для самых маленьких от Т.А. Сидорчук и А.А. Нестеренко.

Загадки по этим моделям могут придумывать дети 3-4 лет.

1. Придумать, о чем будет загадка,

2. Выделить у этого объекта основные свойства (не более 4),

3. К каждому свойству подобрать другой объект, который обладает этим же свойством.

Иными словами, записать схематично признаки, опираясь на таблицу №1. Пусть наша загадка будет про котенка.

|  |  |
| --- | --- |
| Какой? | Что бывает таким же? |
| Ласковый | Солнышко  |
| Теплый | Куртка  |
| Усатый  | Дяденька  |

Добавляем слова-связки (но не, как, «как будто, «но без», «словно») и получаем загадку:

*Ласковый, но не солнышко,*

*Теплый, но не куртка,*

*Усатый, но не дяденька.*



Аналогично можно составлять простые загадки, опираясь на действия, которые совершает объект. Лучше брать за основу объект, у которого можно выделить 2-3 свойства, связанных с движением, звуком, световыми эффектами, запахами.

 Таблица №2

|  |  |
| --- | --- |
| Что делает? | Что делает так же? |
| Урчать  | Мотор  |
| Охотиться  | Волк  |
| Прыгать  | Мяч  |

*Урчит, но не мотор,*

*Охотится, но не волк,*

*Прыгает, но не мяч.*

*.*



Здесь в таблицу нужно записать, на какой объект похожа наша отгадка и чем от него отличается. Еще раз про котенка:

Таблица №3

|  |  |
| --- | --- |
| На что похож? | Чем отличается? |
| Игрушку  | Живой  |
| Льва  | Нет гривы |
| Сову  | Не летает  |

*Похож на игрушку, но живой,*

*Похож на льва, но без гривы,*

*Похож на сову, но не летает.*



Рисовать таблички каждый раз совершенно не обязательно! Достаточно представлять себе мысленно нужную модель. А можно даже в одной загадке объединять две модели.

**Способ сочинять загадку для детей старшего дошкольного возраста.**

**(от А.В. Кислова и Е.Л. Пчелкиной)**

Шаги алгоритма отчасти похожи на уже описанные, но их чуть больше:

1.Выбрать объект;
2. Выбрать от 1 до 3 свойств объекта – видимых, слышимых, осязаемых, вкусовых, постоянных или изменчивых;
3. Каждое выделенное свойство дополнить образом, который возникает по ассоциации;
4. Представить себя на месте исходного объекта и описать связанное с этим впечатление;
5. Выделить из пунктов 3 и 4 наиболее яркие, интересные и оригинальные описания, объединить их в небольшой рассказ или стихотворение.

 загадку про неисправную лампочку, которая мигала у нас над головой. Конечно, сам алгоритм не обязательно записывать слово в слово, а можно обозначить шаги значками.

Таблица №4

|  |  |
| --- | --- |
| 1. О | Неисправная лампочка |
| 2. Свойства | мигает | горячая | находится на верху |
| 3. О О | глаза | чайник | горная коза |
| 4. Я | Я сижу на потолке и смотрю на всех сверху |
| 5. Рассказ | Я горячая, как чайник,Я мигаю, как глаза,Я смотрю на всех вас сверху,Словно горная коза.  |

Не беда, если загадка не складывается в стихотворение! Прозаические загадки-рассказы тоже очень интересны и необычны, а главное, побуждают к речевому творчеству.

Развитие творческого воображения, через составление загадок позволяет активно развивать у детей все компоненты устной речи (обогащение словарного запаса, развитие грамматического строя речи и связной речи). Анализ **загадки** помогает не только лучше понимать и быстрее отгадывать ее, но и вызывает интерес к образным характеристикам, помогает запомнить их, употреблять в своей речи и самим создавать точный, яркий образ.

А еще она хороша тем, что не требует больших затрат в оформлении, карточки – объекты легко применить при **составлении загадки и наоборот.**