Образовательная область «Развитие речи и культуры речевого общения»

Занятие в старшей группе с использованием РТВ-ТРИЗ-технологии «Приключения Царевны-лягушки».

**Программное содержание:** Развивать активную речь детей, словесное творчество, стремление использовать в речи различные типы предложений, рассуждений, объяснений. Содействовать налаживанию их речевого общения в совместных играх. Закреплять понимание некоторых отношений между словами: антонимами: мягкий-твердый, короткий-длинный. Уточнить и обобщить знания о литературных произведениях. Развивать словесно-логическое мышление, мыслительные операции – сравнение по существенным признакам, классификация, обобщение, память, познавательные процессы. Воспитывать доброжелательность, любовь к окружающим.

**Материл:** ширма с изображением дворца, картинки: сапоги и шляпа с пером, горошина с периной, хрустальная туфелька, ключ; игрушки – лягушка, заяц, лук и стрелы; символы – схемы, обозначающие температуру, цвет, тактильные характеристики; клубок; куклы» банты – для девочек, шляпы – для мальчиков; платье кукольное, зонт ,бабочки

**Ход занятия:**

В групповой комнате стоит ширма с изображением дворца, в окошках которого изображения предметов из сказок. «Кот в сапогах» Ш.Перро- сапоги и шляпа с пером; «Принцесса на горошине» (пер. с датского А.Ганзен) - горошина и на ней перина; «Золушка» (пер. с фр.Т.Габбе)- хрустальная туфелька; «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А.Толстой – изображения ключа.

Звучит голос Феи сказочной страны: «Здравствуйте, ребята! Я рада видеть вас в моей волшебной стране «Фантазии». Посмотрите, в каком красивом дворце я живу. А вместе со мной живут разные сказки, а какие вы догадайтесь сами».

Воспитатель: Ребята, давайте угадаем, какие сказки живут в волшебном дворце!

Игра «Угадай сказку по предмету» с использованием ТРИЗ-РТВ- технологии (формирование системного мышления)

Дети рассматривают картинки с изображением предметов из различных сказок и определяют, из какой сказки этот предмет: например, сапоги и шляпы из сказки «Кот в сапогах» Ш.Перро и т.п. (Если дети угадывают, Фея их хвалит).

Фея: Молодцы ребята, вы угадали все сказки. Но я хочу пригласить вас в другую сказку, а в какую вы догадайтесь, если отгадаете мою загадку

Предлагает отгадать загадку с использованием «метода аналогий».

Зеленая, но не елка, прыгает, но не заяц, скользкая, но не змея. Умет плавать, но не рыба. Правильно – это лягушка. А в какой сказке живет лягушка? (Ответы детей).

Воспитатель: Мы перечислили несколько сказок, а нам нужна одна. Фея, дай нам еще одну подсказку.

Фея: Хорошо, слушайте! Эта лягушка не простая, а заколдованная. (Ответы детей).

Фея: Молодцы, ребята! Это «Царевна – лягушка»! а теперь вспомните героев этой сказки (Ответы детей). Да! И сейчас я хочу одного из вас превратить в Ивана-царевича.

Игра «Узнай по описанию» с использованием ТРИЗ-РТВ-технологии (обучение сужению поля поиска).

Например: Фея сообщает, что Иваном Царевичем станет **мальчик.** У него светлые волосы. У него голубые глаза.

Одевается мальчик, которого описала Фея и берет лук и стрелы.

Фея: А теперь отправляйтесь в сказку, но обязательно возвращайтесь в мой дворец.

Воспитатель: Ребята, чтобы найти дорогу, давайте вспомним начало сказки (до момента, когда Иван-царевич выстрелил). Раскрутили Ивана-царевича и он выстрелил.

Дети пошли за стрелой и встретили Царевну-лягушку. Понял Иван-царевич, что лягушка не простая, а волшебная и захотел забрать ее с собой. Но молвила лягушка человеческим голосом (показывает игрушку-лягушку):

Лягушка (воспитатель голосом лягушки): Ква-ква, ушла бы я с вами, да не могу. Задал мне кощей задачу непосильную, если ее не решу, не стать мне никогда царевною.

Воспитатель: Ребята! Поможем нашей лягушке. Давайте разберемся, что это за задания.

Игра «Найди похожий» с использованием ТРИЗ-РТВ-технологии («символическая аналогия»).

 Воспитатель обращает внимание на мольберт, на котором выставлены символы – схемы, обозначающие температуру, цвет, тактильные характеристики. Воспитатель уточняет обозначение каждой схемы. Дети рассказывают о лягушке по данным схемам (зеленая, холодная, скользкая) и подбирают объекты схожие по той или иной характеристике

Лягушка: Спасибо ребята, помогли мне выполнить задание кощея. Теперь я могу отправляться с вами.

Воспитатель: Взял Иван-царевич лягушку. И отправились все дальше. Долго ли, коротко ли они шли, да совсем заплутали. А тут и зайца встретили.. И решил Иван-царевич дорогу ко дворцу Феи у зайца спросить (показывает игрушку –зайца).

Заяц (воспитатель голосом зайца): Я вам дорогу подсказать не могу. Но есть у меня клубок. Как только вы для него составите цепочку, и он сразу же станет волшебным и укажет вам дальнейший путь.

Игра «Цепочка».

Первый ребёнок называет объект, второй - его свойство, третий - объект с названным свойством, четвёртый - другое

Например: 1.Заяц. 2. Заяц пушистый. 3. Пушистым бывает снег. 4. Снег белый. 5. Белым бывает сахар и т.д.

После игры клубок-снежок на ушко сообщает воспитателю о том, что нужно идти в кукольный город.

Дети закрывают глаза, считают до 10. На входе в кукольный город лежат банты и шляпы.

Воспитатель: Нас пропустят в этот город, только после того, как мы превратимся в кукол, а для этого нужно одеть девочкам банты, а мальчика – шляпы.

Звучит веселая музыка.

Воспитатель: Ребята, жители города приглашают нас на танец.(танцуют)

После танца дети замечают кукол – жителей города. Интересуются , как им добраться до дворца доброй Феи.

Куклы (воспитатель голосом кукол): Мы вам поможем, если вы найдете, где прячутся противоположности.

Игра «Где прячется противоположность» с использованием ТРИЗ-РТВ- технологии (обучение формулировке противоречий)

Куклы: «Платье. Где прячется противоположность? (показывают платье)» (ворот - мягкий, пуговица – твердая) или: «Зонт. Где прячется противоположность?» (короткий, когда в сумке и длинный, когда мама его достает и прячется от дождя).

Куклы: Молодцы! Как выйдете из кукольного города, прислушивайтесь. Где услышите звон колокольчиков, туда и идите.

Дети снимают кукольные атрибуты, прислушиваются, идут на звук и подходят к дворцу. Выходит Фея.

Фея (взрослый): Ну вот, вы и вернулись обратно в мой дворец. Я наблюдала за вашими приключениями и очень рада, что вы справились со всеми заданиями. А сейчас я взмахну своей волшебной палочкой и превращу вас всех в волшебников. Теперь каждый из вас сможет подарить принцессе 1 хорошее качество.

Воспитатель: Вот здорово! Я, например, хочу, чтобы принцесса была умная, поэтому я дарю ей ум.

Дети по очереди дарят качества и прикрепляют бабочки к покрывалу. Фея закрывает лягушку покрывалом, произносит волшебные слова. Открывает покрывало, и дети видят вместо лягушки куклу-царевну. Она благодарит их и прощается.

В конце занятия воспитатель подводит итог, спрашивает, где дети побывали, что запомнилось и понравилось.