**Активизация словарного запаса путём использования ТРИЗ-технологий**

В дошкольном детстве ребенок должен овладеть таким словарным запасом, который позволил бы ему общаться со сверстниками и взрослыми, успешно учиться в школе, читать и понимать литературные произведения. Поэтому развитию словаря детей мы уделяем большое внимание. Дети с плохо развитой речью отстают в школе и оказываются в числе неуспевающих, иногда неправильно употребляют слова, недостаточно верно понимают их смысл, почти не используют в своей речи эпитетов, синонимов и антонимов. Бедность словаря мешает полноценному общению и напротив богатство словаря является признаком хорошо развитой речи и показателем высокого уровня умственного развития. Вместе с этим, проводя словарную работу, мы решаем задачи нравственного и эстетического воспитания. Через слово формируется нравственность и навыки поведения, культура общения.

Используя в работе по развитию речи с дошкольниками элементы ТРИЗ, важно учитывать следующие дидактические принципы:

***Принцип свободы выбора*** — в любом обучающем или управляющем действии предоставить ребенку право выбора.

***Принцип открытости*** — нужно предоставлять ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.

***Принцип деятельности*** — в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.

***Принцип обратной связи*** — педагог может регулярно контролировать процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

***Принцип идеальности*** — творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любой деятельности, что позволяет максимально использовать возможности и интересы детей.

Использование специальной игрушки—героя занятия, которая “помогает” педагогу. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся диалоги по теме. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность.

Вот некоторые методы и приёмы, которые можно использовать для активизации словарного запаса детей с помощью ТРИЗ-технологии:

1. «*Волшебная дорожка*». В основе сюжета многих сказок — действия какого-либо героя: он путешествует с определённой целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевает препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.
2. «*Дидактический мяч*». С помощью этого пособия детей учат находить слова-антонимы.
3. «*Вертолина*». Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.
4. «*Наоборот*». Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой» – бабушка «добрая», карандаш (пишет) – резинка (стирает).
5. «*Эхо*». Детям напоминается, что такое эхо, что оно в точности повторяет то, что слышит. Детям предлагается сыграть роль эха, но повторить не всё слово, а лишь его концовку. Например, машина – шина, олень – лень и т.д.
6. «*По кругу*». Дети сидят вокруг стола. В руках у педагога стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к по кругу, 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.
7. «*Что-то — часть чего-то*». Принцип этой игры взят из игровой телепередачи. Понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.
8. «*Да-Нет*» или «*Угадай, что я загадала*». Например: воспитатель загадывает слово "Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты”, "Машина”, "Роза”, "Гриб”, "Береза”, "Вода”, "Радуга” и т.д.
9. «*Хорошо-плохо*». Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.
10. Игра «*Узнавание*». Цель: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» – береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» – солнце.

Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребёнка, но и тренируя у него способность легко находить нужное слово.