

МЕДОУ «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №8»

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО МЕТОДИКЕ ПРИЗ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»



ВЫПОЛНИЛИ ВОСПИТАТЕЛИ:

1 КАТЕГОРИИ – ТЮРИНА О.В.

1 КАТЕГОРИИ – КАШНИКОВА Т.Н.

МАРТ 2022 Г

ДОШКОЛЬНОЕ ДЕТСТВО – ЭТО ТОТ ОСОБЫЙ ВОЗРАСТ, КОГДА РЕБЕНОК ОТКРЫВАЕТ ДЛЯ СЕБЯ МИР, КОГДА ПРОИСХОДЯТ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ВО ВСЕХ СФЕРАХ ЕГО ПСИХИКИ (КОГНИТИВНОЙ, ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ, ВОЛЕВОЙ) И КОТОРЫЕ ПРОЯВЛЯЮТСЯ В РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: КОММУНИКАТИВНОЙ, ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ, ПРЕОБРАЗУЮЩЕЙ. ЭТО ВОЗРАСТ, КОГДА У ДОШКОЛЬНИКА РАЗВИВАЮТСЯ ТАКИЕ КАЧЕСТВА, КАК: ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, АКТИВНОСТЬ, ИНТЕРЕС К НОВОМУ, НЕИЗВЕСТНОМУ В ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, КОММУНИКАбельность, ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

КАК ЖЕ ОРГАНИЗОВАТЬ СОВРЕМЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ОПТИМАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ УСПЕШНОСТИ РЕБЁНКА В УЧЁБЕ И ЖИЗНИ ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ БЕЗ УЩЕРБА ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ?

- В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ, ОДНОЙ ИЗ ТАКИХ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ ЯВЛЯЕТСЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ТРИЗ (ТЕОРИЯ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ),

ЦЕЛЮЮ КОТОРОЙ ЯВЛЯЕТСЯ

ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.



Теория решения изобретательных задач (ТРИЗ)

Методика ТРИЗ была придумана и разработана приблизительно 50 лет **назад Генрихом Сауловичем Альтшуллером**. Изначально она создавалась для помощи в нахождении решений для технических задач и способствовало развитию мышления, гибкости, системности, логическому построению и оригинальности.

Главная задача данной методики – научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.



Цель использования ПРИЗ – технологии в детском саду

Развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Отличие ПРИЗ от классического подхода:

Возможность детей самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

Методы ТРИЗ технологии

- Метод Мозгового штурма
- Метод каталога
- Метод фокальных объектов
- Метод морфологического анализа
- Мышление по аналогии
- Кольца Луллия
- Метод моделирования маленькими человечками
- Системный оператор



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ:

- *В младших группах* простые вопросы:

-Как называется? Как играть? Какого цвета?

- *В старших группах* вопросы сложнее.

Какие особенности? Чем можно заменить?

Воспитатель дает подсказку (загадку), просит отгадать, что это за предмет.

Например: «Соленый, зеленый, хрустящий, овальный, ароматный, мокрый...»

(соленый огурец).

(хорошо использовать модель схемы: среда обитания – части тела – характерные особенности – кто ухаживает – какая помощь и т.д.)



В ТРИЗ НИЧЕГО НЕ БЕРЁТСЯ ИЗВНЕ, ВСЁ НАХОДИТСЯ В ГОЛОВЕ, ПРОСТО НЕОБХОДИМО НАУЧИТЬ РЕБЁНКА ЛОГИЧЕСКИ РАЗМЫШЛЯТЬ. КАЖДЫЙ РЕБЁНОК ИЗНАЧАЛЬНО ТАЛАНТЛИВ, НО ЭТОМУ ЕГО НУЖНО НАУЧИТЬ. ДЕТИ УЧАТСЯ ИГРАЯ.

- ЗАНЯТИЯ, ИГРЫ МОЖНО ПЛАНИРОВАТЬ В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ, ВО ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ ДНЯ, НА ПРОГУЛКЕ, В ИНДИВИДУАЛЬНОЙ РАБОТЕ. ТЕХНОЛОГИЯ ТРИЗ ТЕМ И ХОРОША, ЧТО МОЖНО ПРИМЕНЯТЬ В РАБОТЕ ТОЛЬКО ЕЁ ЭЛЕМЕНТЫ. ПРИНЦИП ПРОВЕДЕНИЯ – ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ.
- ОСНОВНЫМ РАБОЧИМ МЕХАНИЗМОМ ТРИЗ СЛУЖИТ АЛГОРИТМ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ. ОВЛАДЕВ АЛГОРИТМОМ, РЕШЕНИЕ ЛЮБЫХ ЗАДАЧ ИДЕТ ПЛАНОМЕРНО, ПО ЧЕТКИМ ЛОГИЧЕСКИМ ЭТАПАМ: КОРРЕКТИРУЕТСЯ ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ФОРМУЛИРОВКА ЗАДАЧИ; СТРОИТСЯ МОДЕЛЬ; ОПРЕДЕЛЯЮТСЯ ИМЕЮЩИЕСЯ ВЕЩЕСТВЕННО – ПОЛЕВЫЕ РЕСУРСЫ; СОСТАВЛЯЕТСЯ ИКР (ИДЕАЛЬНЫЙ КОНЕЧНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ); ВЫЯВЛЯЮТСЯ И АНАЛИЗИРУЮТСЯ ФИЗИЧЕСКИЕ ПРОТИВОРЕЧИЯ; ПРИЛАГАЮТСЯ К ЗАДАЧЕ СМЕЛЫЕ, ДЕРЗКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ.

ИГРЫ ПО «ПРИЗ»
ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПРЕДСТАВИТ ВОСПИТАТЕЛЬ
1 КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ
КАШНИКОВА
ПАТЪЯНА НИКОЛАЕВНА



«ГДЕ ЖИВЁТ?»

(ПРОВОДИТСЯ СО 2 МЛАДШЕЙ ГРУППЫ)

ПРАВИЛА ИГРЫ: ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТЫ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА. В СРЕДНЕЙГРУППЕ ЭТО НЕЖИВЫЕ ОБЪЕКТЫ ИЗ БЛИЖАЙШЕГО ОКРУЖЕНИЯ И ОБЪЕКТЫ ЖИВОЙ ПРИРОДЫ, ДЕТИ НАЗЫВАЮТ СРЕДУ ОБИТАНИЯ ЖИВЫХ ОБЪЕКТОВ.

ХОД ИГРЫ:

ВОСПИТАТЕЛЬ: ПОСМОТРИТЕ, СКОЛЬКО ЗДЕСЬ КАРТИНОК! ВЫБЕРИТЕ СЕБЕ ЛЮБУЮ!**ВОСПИТАТЕЛЬ:** ГДЕ ЖИВЕТ МЕДВЕДЬ?

ДЕТИ: В ЛЕСУ, ЗООПАРКЕ.**ВОСПИТАТЕЛЬ:** А ЕЩЕ?

ДЕТИ: В МУЛЬТИКАХ, В КНИЖКАХ. **ВОСПИТАТЕЛЬ:** ГДЕ ЖИВЕТ СОБАКА?

ДЕТИ: В КОНУРЕ, ЕСЛИ ОНА ДОМ ОХРАНЯЕТ. В ДОМЕ, ПРЯМО В КВАРТИРЕ. А ЕСТЬ СОБАКИ, ЖИВУЩИЕ НА УЛИЦЕ - БРОДЯЧИЕ.



«НА ЧТО ПОХОЖЕ»

ПРАВИЛА ИГРЫ: ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ ОБЪЕКТ, А ДЕТИ НАЗЫВАЮТ ОБЪЕКТЫ ПОХОЖИЕ НА НЕГО.

ПРИМЕЧАНИЕ: ПОХОЖИМИ ОБЪЕКТАМИ МОГУТ БЫТЬ ПО СЛЕДУЮЩИМ ПРИЗНАКАМ: ПО НАЗНАЧЕНИЮ (ПО ФУНКЦИИ, ПО ПОДСИСТЕМЕ, ПО НАДСИСТЕМЕ, ПО ПРОШЛОМУ И БУДУЩЕМУ, ПО ЗВУКУ, ПО ЗАПАХУ, ПО ЦВЕТУ, ПО РАЗМЕРУ, ПО ФОРМЕ, ПО МАТЕРИАЛУ. ПОХОЖИМИ МОГУТ БЫТЬ ДАЖЕ САМЫЕ РАЗНЫЕ ОБЪЕКТЫ. МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТНЫЕ КАРТИНКИ, ОСОБЕННО НА ЭТАПЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С ИГРОЙ.

ХОД ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ ПРОСИТ ОБЪЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ ИГРАЮЩИЙ РЕШИЛ, ЧТО НАЗВАННЫЕ ОБЪЕКТЫ ПОХОЖИ.

ВОСПИТАТЕЛЬ: НА ЧТО ПОХОЖА КОЛЮЧКА ЕЖИКА?

ДЕТИ: НА ИГОЛКИ, НА БУЛАВКИ, НА ГВОЗДИ. НА СТЕРЖНИ ОТ РУЧКИ И Т. Д.

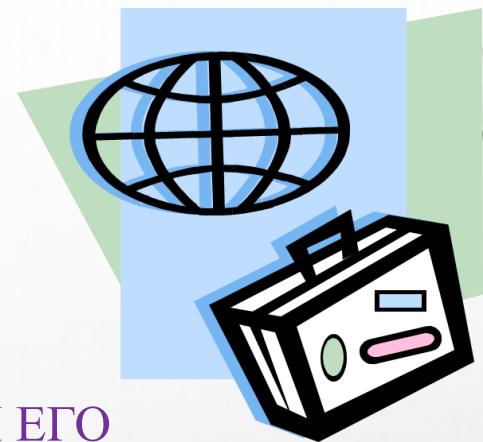
«ДАВАЙ ПОМЕНЯЕМСЯ»

(ПРОВОДИТСЯ С СЕРЕДИНЫ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ)



ИГРА «РАНЬШЕ - ПОЗЖЕ»

(СО СРЕДНЕЙ ГРУППЫ)



ЦЕЛЬ: УЧИТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ ВРЕМЕННУЮ ЗАВИСИМОСТЬ ОБЪЕКТА И ЕГО ФУНКЦИЮ. ХОД ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ КАКУЮ-ЛИБО СИТУАЦИЮ, А ДЕТИ ГОВОРЯТ, ЧТО БЫЛО ДО ЭТОГО ИЛИ, ЧТО БУДЕТ ПОСЛЕ.

НАПРИМЕР:

ВЕДУЩИЙ: МАМА ПОМЫЛА ПОСУДУ. А ДО ЭТОГО ЧТО БЫЛО? А ЧТО БУДЕТ ПОЗЖЕ? ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ МОГУТ БЫТЬ РАЗНЫМИ. ВЕДУЩИЙ ВЫБИРАЕТ КАКОЙ-ЛИБО ОТВЕТ РЕБЕНКА (МАМА КОРМИЛА СВОЮ ДОЧКУ) .

И ВОПРОСЫ К ДЕТЯМ ПО ПРОШЛОМУ МОГУТ КАСАТЬСЯ ДЕВОЧКИ. ЗАТЕМ КОГО-ТО ИЗ ДЕТЕЙ ПОПРОСИТЬ РАССКАЗАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ.

«МОИ ДРУЗЬЯ»

(ПРОВОДИТСЯ С НАЧАЛА СРЕДНЕЙ ГРУППЫ)

ПРАВИЛА ИГРЫ: ВЕДУЩИЙ ПРОСИТ ДЕТЕЙ НАЗВАТЬ СЕБЯ В КАЧЕСТВЕ ЧЕГО-ЛИБО ИЛИ КОГО-ЛИБО. ДЕТИ ОПРЕДЕЛЯЮТ КТО ОНИ (БЕРУТ РОЛЬ ОБЪЕКТА МАТЕРИАЛЬНОГО МИРА). ЗАТЕМ ВОСПИТАТЕЛЬ ВЫБИРАЕТ ЛЮБОЕ СВОЙСТВО И НАЗЫВАЕТ ЕГО.

ДЕТИ, ОБЪЕКТ КОТОРЫХ ИМЕЕТ ЭТО СВОЙСТВО, ПОДХОДЯТ К ВЕДУЩЕМУ. ВЕДУЩИЙ РЕБЕНОК.

ХОД ИГРЫ: ДЕТИ ВЫБИРАЮТ ОБЪЕКТЫ ПРИРОДНОГО МИРА.

ВОСПИТАТЕЛЬ: Я – КАБАН. МОИ ДРУЗЬЯ – ЭТО ТЕ, КТО ЖИВЕТ В ЛЕСУ И УМЕЕТ БЫСТРОБЕГАТЬ (ЖИВОТНЫЕ: ЛИСА, ВОЛК).

ВОСПИТАТЕЛЬ: Я – ЛОСЬ. МОИ ДРУЗЬЯ – ЭТО ТО, ЧТО УМЕЕТ ДЫШАТЬ (ПТИЦЫ, ЖИВОТНЫЕ И ДР.).

ВОСПИТАТЕЛЬ: Я – МЕДВЕДЬ. МОИ ДРУЗЬЯ – ЭТО ТО, ЧТО УМЕЕТ ИЗДАВАТЬ ЗВУКИ (ЖИВОТНЫЕ, ПТИЦЫ, ВЕТЕР И Т.Д.).

Дидактическая игра «Где чей домик»



Дидактическая игра «Где чей домик»

Цель дидактической игры «Где чей домик» — экологическое воспитание и закрепление представлений о том, где обитают насекомые и животные.

Задачи:

1. Расширять знания о животном мире.
2. Воспитание заботливого и уважительного отношения к природе.
3. Развитие воображения, зрительного восприятия, способности логически мыслить.



Дидактическая игра «Баночки».

Дидактическая игра на развитие сенсорных эталонов для детей дошкольного возраста с элементами ТРИЗ.

Дидактическая игра представляет собой сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребёнка. Более десяти лет я работаю с дошкольниками, имеющими нарушения слуха, и в своей работе широко использую дидактические игры, которые создаю сама. Одной из важных характеристик таких пособий, является их многозадачность и полифункциональность.

Дидактическая игра «Баночки» позволяет решить сразу несколько задач: сформировать у ребёнка сенсорные эталоны, развить цветовосприятие, внимание, память, мышление, закрепить количественный и порядковый счёт в пределах 10, развить математические навыки, развить зрительно-двигательную координацию, мелкую моторику рук.

Вариант 1. «Повтори последовательность»

Цель: развивать зрительное восприятие, закреплять названия цветов, развивать умения закручивать и откручивать крышечки.

Ход игры: ребёнку предлагается карточка с цветными кругами, чередование которых он должен повторить на деревянных дощечках с баночками, закручивая цветные крышечки.

Вариант 2. «Продолжи ряд»

Цель: развивать внимание, мышление, зрительное восприятие.

Ход игры: для задания подготовить по 3-5 крышечек каждого цвета. Сначала ребёнку предлагается рассмотреть последовательность цветных крышечек на дощечках, а потом самостоятельно продолжить её.

Вариант 3. «Запомни последовательность»

Цель: развивать память, закреплять названия цветов.

Ход игры: использовать одну дощечку с пятью баночками. После того, как ребёнок правильно закрутит крышечки в соответствии с образцом, предложить ему запомнить последовательность цветов, а потом воспроизвести их по памяти. Для усложнения предложить ребёнку закрыть глаза, а в это время поменять местами крышечки или заменить крышечку на другой цвет и спросить: «Что изменилось?».



Игра «Гирлянда»

(со 2 младшей группы)

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется) И т.д.

Игра «Паровозик»

(со 2 младшей группы)

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: Ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Это может быть дерево, птица, бабочка, т.е. любая живая система. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – паровозик, дети – вагончики.

Например, **Человек:**

1 карточка – младенец

2 карточка – дошкольница

3 карточка – девочка подросток

4 карточка – девушка

5 карточка – женщина

6 карточка – старушка

Домашние животные: бык-корова-теленоч.

Жизненный цикл развития лягушки.

Времена года.

Листья, ягоды, грибы.



Картотека игр по технологии ТРИЗ

(младший дошкольный возраст)

Игра «Где живет (работает)?»

Игра «Один – много»

Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову

Игра Пространственная «да – нет ка»

Игра «Числовая да-нет ка»

«Все в мире перепуталось»

Игра «Волшебные картинки»

Игра «Фантазия»

Игра «Найди друзей»

Игра «Теремок»

Игра «Давай поменяемся»

Игра «На что похоже»

Игра «Волшебный светофор»

Игра «Что можно сказать о предмете, если там есть...»

Игра «Мои друзья»

Игры на выявление под системных связей.

«Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. Дети называют среду обитания живых объектов.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта

«Хорошо – плохо»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

ИГРЫ ПО «ПРИЗ» ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ПРЕДСТАВИЛ

ВОСПИТАТЕЛЬ

1 КВАЛИФИКАЦИОННОЙ

КАТЕГОРИИ

ПЬЮРИНА

ОЛЬГА ВЛАДИМИРОВНА



ИГРА «ПОЧЕМУ ТАК ПРОИЗОШЛО? »

(СО СТАРШЕЙ ГРУППЫ)

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ УСТАНОВЛИВАТЬ ПРИЧИННЫЕ СВЯЗИ МЕЖДУ СОБЫТИЯМИ.

ХОД ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ 2 СОБЫТИЯ, НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, НЕ СВЯЗАННЫЕ МЕЖДУ СОБОЙ ИЗДАЕТ ВОПРОС: «ОБЪЯСНИ, ПОЧЕМУ ТАК ПРОИЗОШЛО? »
НАПРИМЕР:

- 1 .БЕЛКА СИДЕЛА НА ДЕРЕВЕ И УПУСТИЛА ШИШКУ.
2. САМОСВАЛ С ГРУЗОМ НЕ ПРИШЕЛ ПО НАЗНАЧЕНИЮ ВОВРЕМЯ.

ОТВЕТ: БЕЛКА, СИДЯ НА ДЕРЕВЕ, УПУСТИЛА ШИШКУ. ШИШКА, ПАДАЯ, СПУГНУЛА ЗАЙЦА.ЗАЯЦ ВЫСКОЧИЛ НА ДОРОГУ. ШОФЕР САМОСВАЛА УВИДЕЛ ЗАЙЦА, ОСТАНОВИЛ МАШИНУ И ПОБЕЖАЛ ЗА НИМ. ШОФЕР ЗАБЛУДИЛСЯ В ЛЕСУ И САМОСВАЛ С ГРУЗОМ НЕ ПРИШЕЛ ПО НАЗНАЧЕНИЮ ВОВРЕМЯ.

ВАРИАНТЫ:

- 1 .СОБАКА ПОГНАЛАСЬ ЗА КУРИЦЕЙ.
2. ШКОЛЬНИКИ НЕ СМОГЛИ ПОЕХАТЬ НА ЭКСКУРСИЮ.1 .МОЛОКО ВЫКИПЕЛО.
2. САМОЛЕТ СОВЕРШИЛ ВЫНУЖДЕННУЮ ПОСАДКУ.1 .ПАПА РАСКРЫЛ КНИГУ.
2. КОМНАТА НАПОЛНИЛАСЬ ДЫМОМ.1 .КОТЕНОК ПОДОШЕЛ К БЛЮДЕЧКУ.
2. МАЛЬЧИК НЕ ВЫУЧИЛ УРОК.1 .ДВОРНИК ВЗЯЛ МЕТЛУ.
2. МАМА ВДЕЛА НИТКУ В ИГОЛКУ.



ИГРА «ДА-НЕТКА» ПО НЕИЗВЕСТНОМУ СЛОВУ

(ДЛЯ СТАРШЕЙ И ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУПП)

ЦЕЛЬ: НАУЧИТЬ РАБОТАТЬ С НЕДОСТАТКОМ ДАННЫХ, КЛАССИФИЦИРОВАТЬ ПРЕДМЕТЫ, ПРОИЗВОДИТЬ МЫСЛИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.

ХОД ИГРЫ

ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ НЕЗНАКОМОЕ ПО ЗВУЧАНИЮ СЛОВО ИЗ СЛОВАРЯ. ДЕТИ ЗАДАЮТ ВОПРОСЫ ПО СХЕМЕ (АНАЛОГИЧНО «ДА-НЕТКЕ» НА ЗАГАДАННОЕ СЛОВО).

СЛОВА: ТОРБАСА (ОБУВЬ, ВИГВАМ, ОСТРЕЦ (СОРНЯК, СТУДИЯ, БОНДАРЬ, ЦЕВНИЦА. ИГРА «ОДИН - МНОГО»

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ НАХОДИТЬ В ОДНОМ ПРЕДМЕТЕ МНОЖЕСТВО ЕГО СОСТАВНЫХ ЧАСТЕЙ. ЗАКРЕПЛЯТЬ ПОНЯТИЕ «ОДИН - МНОГО»

ХОД ИГРЫ

- РЕБЯТА, СКОЛЬКО У МЕНЯ РАСЧЕСОК? (ОДНА) .

-ЧЕГО В РАСЧЕСКЕ МНОГО? (ЗУБЧИКОВ) АНАЛОГИЧНО:

-КОРОБКА СТОЛ

-КНИГА ДЕРЕВО

-КОВЕР ДОМ

-КЛУБОК ЦВЕТОВ

-МОРКОВЬ ДОМ



ИГРА «КАК ЭТО РАНЬШЕ ДЕЛАЛОСЬ? »

(ДЛЯ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ)

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ ВРЕМЕННУЮ ЗАВИСИМОСТЬ ОБЪЕКТА И ЕГО ФУНКЦИИ.

ХОД ИГРЫ

ВЕДУЩИЙ НАЗЫВАЕТ СОВРЕМЕННЫЙ ОБЪЕКТ, ИЗГОТОВЛЕННЫЙ ЧЕЛОВЕКОМ.

СПРАШИВАЕТ ДЕТЕЙ, ЗАЧЕМ ЭТО ПРИДУМАНО И КАК РАНЬШЕ ДАННАЯ ФУНКЦИЯ ВЫПОЛНЯЛАСЬ.

НАПРИМЕР:

- НАСТОЛЬНАЯ ЛАМПА. ДЛЯ ЧЕГО ОНА ПРИДУМАНА? (ЧТОБЫ ЧЕЛОВЕКУ БЫЛО СВЕТЛО, КОГДА ОН ПИШЕТ)
- КАК ОСВЕЩАЛСЯ СТОЛ ТОГДА, КОГДА ЧЕЛОВЕК ЕЩЕ НЕ ИЗОБРЕЛ ЛАМПУ? (СВЕЧЕЙ, ЛУЧИНКОЙ)
- ЗАЧЕМ ЧЕЛОВЕК ПРИДУМАЛ ГРУЗОВУЮ МАШИНУ? (ПЕРЕВОЗИТЬ ГРУЗЫ) .
- КАК ЭТО РАНЬШЕ ДЕЛАЛОСЬ? (НА ТЕЛЕГЕ, ВЕРБЛЮДЕ)

ИГРА "ЧЕРНОЕ-БЕЛОЕ"

(для старшей и подготовительной групп)

ВОСПИТАТЕЛЬ ПОДНИМАЕТ КАРТОЧКУ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ БЕЛОГО ДОМИКА, И ДЕТИ НАЗЫВАЮТ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ОБЪЕКТА, ЗАТЕМ ПОДНИМАЕТ КАРТОЧКУ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЧЕРНОГО ДОМИКА И ДЕТИ ПЕРЕЧИСЛЯЮТ ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА. (ПРИМЕР: "КНИГА".ХОРОШО – ИЗ КНИГ УЗНАЕШЬ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО . . . ПЛОХО – ОНИ БЫСТРО РВУТСЯ . . . И Т.Д.)

МОЖНО РАЗБИРАТЬ В КАЧЕСТВЕ ОБЪЕКТОВ: "ГУСЕНИЦА", "ВОЛК", "ЦВЕТОК", "СТУЛЬЧИК", "ТАБЛЕТКА", "КОНФЕТКА", "МАМА", "ПТИЧКА", "УКОЛ", "ДРАКА", "НАКАЗАНИЕ" И Т.Д.

Картотека игр по технологии ТРИЗ

(старший дошкольный возраст)

Дидактический материал по ТРИЗ
«Моделирование маленькими человечками»

(метод решения изобретательных задач)

Программное содержание:

- Учить детей строить схемы объектов и явлений, находить взаимосвязь между элементами разных систем
- Развивать творческое мышление, решать проблемы прикладного характера
- При помощи схем показать многосложность взаимодействия окружающего мира и отдельно взятого «маленького человечка», представляющего твердое, жидкое или газообразное состояние и с помощью определенных символов-математических знаков
(«+», «-», «=»)



ИГРА «ПОЧЕМУ ТАК ПРОИЗОШЛО? »

ИГРА «ДА-НЕТКА» ПО НЕИЗВЕСТНОМУ СЛОВУ

ИГРА «КАК ЭТО РАНЬШЕ ДЕЛАЛОСЬ? »

ИГРА "ЧЕРНОЕ-БЕЛОЕ"

ИГРА " ЧЕМ БЫЛ - ЧЕМ СТАЛ«

ИГРА "ХОРОШО-ПЛОХО«

ИГРА "НА ЧТО ПОХОЖЕ«

ИГРА «РОБИНЗОН КРУЗО»

ИГРА «ЧТО – ТО – ЧАСТЬ ЧЕГО – ТО»

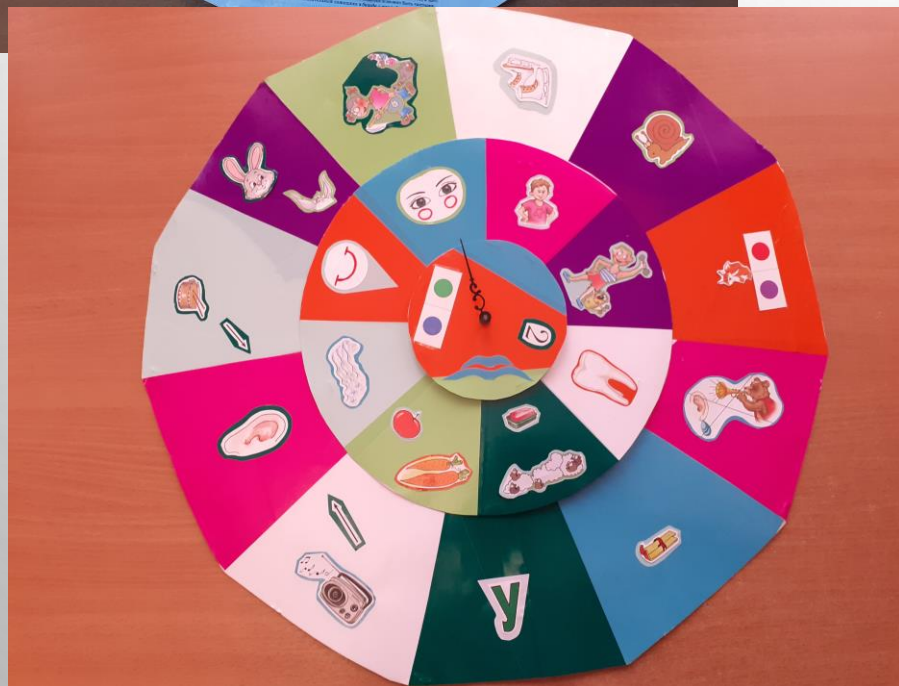
ИГРА «ЦЕПОЧКА»

ИГРА «КАМЕНЬ, БРОШЕННЫЙ В ПРУД»

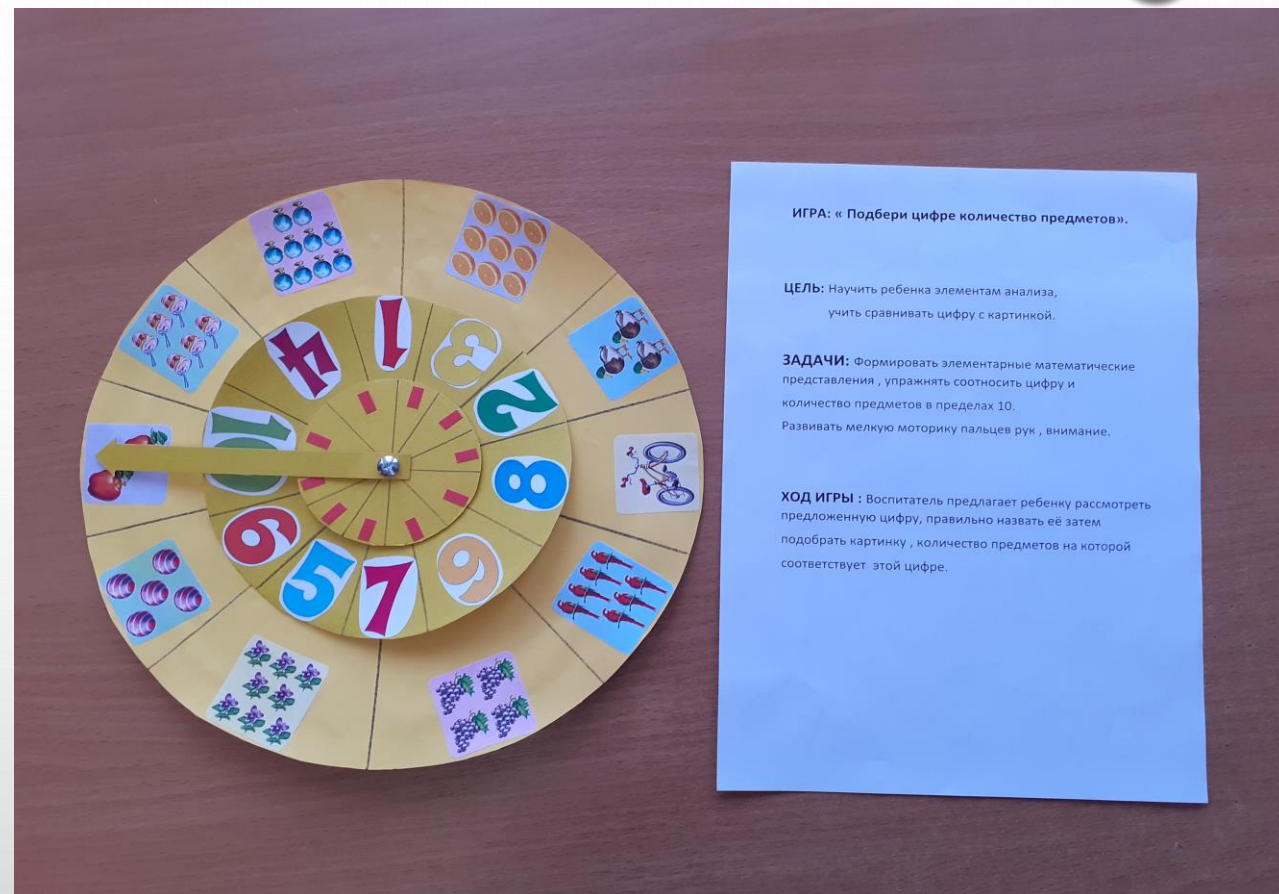
ИГРА "ПЕРЕВИРАНИЕ СКАЗКИ".

ИГРА "КРАСНАЯ ШАПОЧКА"

ИГРА «НАЙДИ ДРУЗЕЙ»



«Подбери цифре количество предметов»





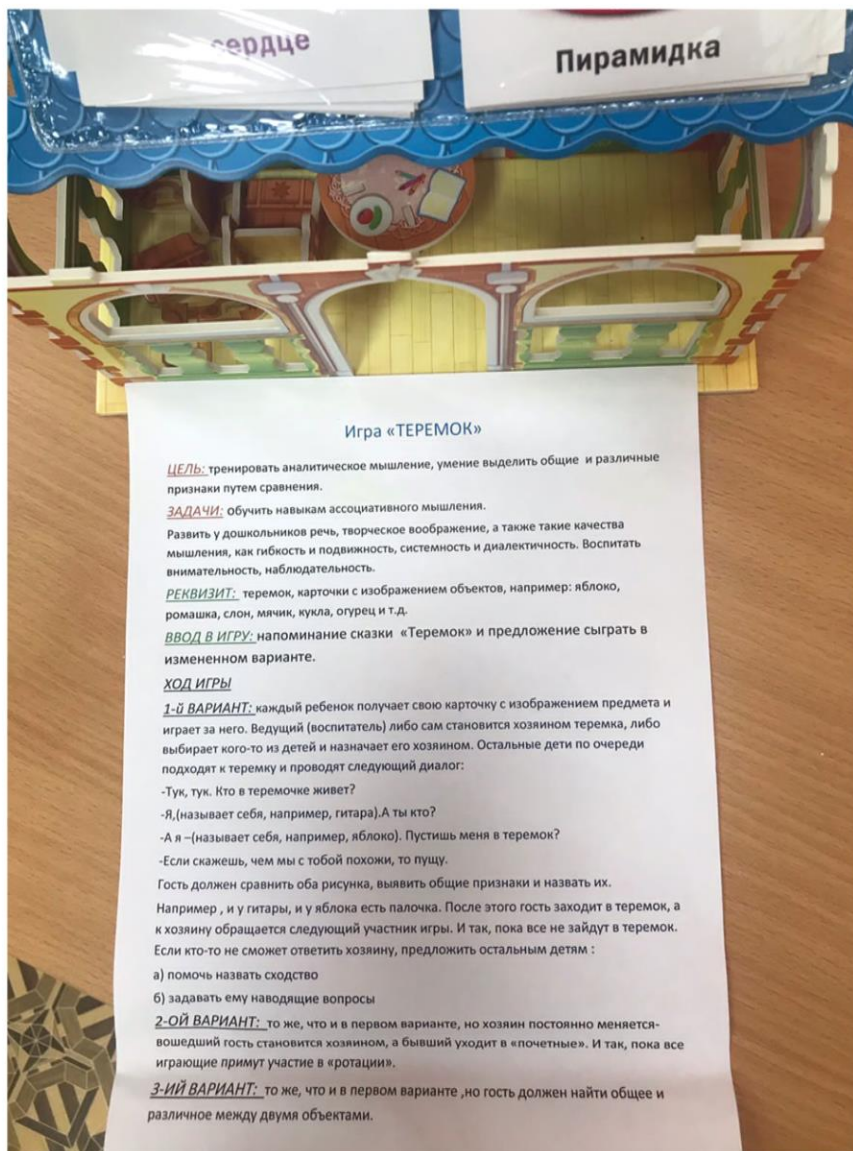
ИГРА: « Подбери цифре количество предметов».

ЦЕЛЬ: Научить ребенка элементам анализа,
учить сравнивать цифру с картинкой.

ЗАДАЧИ: Формировать элементарные математические
представления , упражнять соотносить цифру и
количество предметов в пределах 10.
Развивать мелкую моторику пальцев рук , внимание.

ХОД ИГРЫ : Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть
предложенную цифру, правильно назвать её затем
подобрать картинку , количество предметов на которой
соответствует этой цифре.

Игра «Теремок»





Название игры : «Играем и считаем».

Программное содержание:

- способствовать развитию творческих способностей, аналитического, ассоциативного мышления, воображения;
- продолжать учить детей порядковому и количественному счёту в пределах 10, учить ориентироваться в ряде чисел до 10;
- выполнять практические действия в делении целого на части и фиксировать в математических картинках.

Ход игры:

1-й вариант.

В кабине машины устанавливается число. Например, 7. Далее, в одном из колёс устанавливается меньшее число, например, 4. Сколько нужно вычесть из 7, чтобы получить 4?

2-й вариант.

В одном из колёс устанавливается число. Например, 4. Далее, в кабине машины устанавливается большее число, например, 5. Сколько нужно прибавить к 4, чтобы получить 5?

Дидактическая игра

«Играем и считаем»



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

*ЖЕЛАЕМ
ПРВОРЧЕСКИХ
УСПЕХОВ!*

