

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КРАСНОДАРСКИЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 111»**

Адрес:

г. Краснодар, х. Ленина, ул. Лукьяненко, д. 18/1

ТЕМА: Развитие у детей креативности, логического мышления и способности находить нестандартные решения методами ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

Авторы опыта:

Харченко Н.В., воспитатель
Киреева Н.А., воспитатель

г. Краснодар 2025 г.

Содержание

1. Литературный обзор состояния вопроса
 - 1.1. История темы педагогического опыта в педагогике
 - 1.2. История изучения темы педагогического опыта в образовательной организации и муниципальном образовании
 - 1.3. Основные понятия, термины в описании педагогического опыта
2. Психолого-педагогический портрет группы воспитанников, являющихся базой для формирования представляемого педагогического опыта
3. Педагогический опыт
 - 3.1. Описание основных методов и методик
 - 3.2. Актуальность
 - 3.3. Научность
 - 3.4. Результативность
 - 3.5. Инновационность (новизна)
 - 3.6. Технологичность
 - 3.7. Описание основных элементов
4. Выводы

Список использованной литературы и интернет-ресурсов.

1. Литературный обзор состояния вопроса

Развитие творческого мышления у дошкольников — одна из ключевых задач современного образования. В этом возрасте дети особенно восприимчивы к новым знаниям и впечатлениям, активно исследуют окружающий мир и формируют собственное понимание происходящего. Творческое мышление поощряет детей придумывать новые образы и идеи, что обогащает их внутренний мир. Через творчество дети учатся выражать и понимать свои эмоции, подходить к задачам с разных сторон, что повышает их адаптивность. Творческий подход поощряет детей самостоятельно искать ответы и проявлять инициативу. Успехи в решении задач повышают самооценку и мотивируют к дальнейшему обучению. Понимание того, что ошибки — это часть процесса обучения, помогает детям быть более уверенными. Дети учатся не сдаваться перед препятствиями, а видеть в них возможности для роста. В современном мире, где изменения происходят стремительно, такие навыки становятся неотъемлемой частью успешной личности.

1.1. История темы педагогического опыта в педагогике

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) была разработана Генрихом Сауловичем Альтшуллером в середине XX века. ТРИЗ стала ответом на вызов, с которым сталкивались многие инженеры и изобретатели: необходимость находить нестандартные, инновационные решения для технических задач. Альтшуллер начал свою работу в 1946 году, изучая патенты и анализируя закономерности в успешных изобретениях. Он пришёл к выводу, что изобретение — это процесс, подчинённый определённым законам и правилам, которые можно изучить и применить на практике.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём». Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является 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.

1.2. История изучения темы педагогического опыта в образовательной организации и муниципальном образовании

Однако на сегодняшний день массового внедрения ТРИЗ – технологии в систему работы дошкольных учреждений не происходит. Это вызвано в первую очередь недостаточной разработанностью содержания программы по ТРИЗ, соответствующих форм и методов обучения.

Методы ТРИЗ для дошкольников подробно описаны в книге Светланы Грин «Занятия по ТРИЗ в детском саду (пособие для педагогов дошкольных учреждений)». Варианты применения этих методов на практике можно найти

в книге Екатерины Пчелкиной «Развитие творческого мышления. По ступенькам ТРИЗ».

Опыт «Развитие у детей креативности, логического мышления и способности находить нестандартные решения методами ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)» был защищен на педагогическом совете МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 111» № 5 от 29.05.2025г.

1.3. Основные понятия, термины в описании педагогического опыта ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) — набор методов решения и усовершенствования технических задач и систем с помощью нахождения и решения технических противоречий. Суть ТРИЗ — найти нестандартное и оптимальное решение проблемы минимальными усилиями

Креативность - это способность мыслить нестандартно и находить неожиданные решения. Она помогает увидеть новые ходы там, где другие действуют по шаблону. Креативные люди замечают необычные связи между вещами, смотрят шире и не боятся пробовать. Они используют логику, чтобы понять суть задачи, и воображение, чтобы подойти к ней по-новому.

Мышление человека — это психический процесс обработки информации и установления связей между предметами, их свойствами или явлениями окружающего мира. Мышление позволяет человеку находить связи между феноменами действительности, но чтобы найденные связи, действительно, отражали истинное положение дел, мышление должно быть объективным, правильным или, другими словами, логичным, то есть подчиненным законам логики.

Логика в переводе с греческого имеет несколько значений: «наука о правильном мышлении», «искусство рассуждения», «речь», «рассуждение» и даже «мысль». В нашем случае мы будем исходить из самого популярного определения логики как нормативной науки о формах, методах и законах интеллектуальной мыслительной деятельности человека. Одна из главных задач логики - определить, как прийти к выводу из имеющихся предпосылок и получить истинное знание о предмете размышления, чтобы глубже разобраться в нюансах изучаемого предмета мысли и его соотношениях с другими аспектами рассматриваемого явления.

Логическое мышление — это мыслительный процесс, при котором человек использует логические понятия и конструкции, которому свойственна доказательность, рассудительность, и целью которого является получение обоснованного вывода из имеющихся предпосылок.

Творческое мышление — это процесс создания и обработки информации через нестандартные, образные и сенсорные связи и концепции. Он приводит к новаторским решениям проблем, идеям и открытиям.

2. Психолого-педагогический портрет группы воспитанников, являющихся базой для формирования представляемого педагогического опыта

Представленный опыт был апробирован в старших группах общеразвивающей направленности (дети 5-6 лет). В этом возрасте дети

начинают переходить к абстрактному мышлению, у них развиваются аналитические способности и умение работать в группе.

Характерные особенности:

- Развитие абстрактного мышления: Способность рассуждать о понятиях, не связанных напрямую с конкретными объектами.
- Улучшение речевых навыков: Дети могут строить сложные предложения и выражать свои мысли более ясно.
- Аналитические способности: Умение сравнивать, классифицировать и находить причинно-следственные связи.
- Социальное развитие: Желание взаимодействовать со сверстниками и работать в команде.

3. Педагогический опыт

3.1. Описание основных методов и методик

Метод маленьких человечков (ММЧ) — это персонификация частей объекта или системы, где каждая часть представляется в виде маленького человечка со своими функциями, желаниями и возможностями. Это помогает детям лучше понимать устройство объектов и процессы, происходящие внутри них, через оживление и очеловечивание.

Как применять. Выбор объекта для изучения: это может быть любой предмет или явление, например, машина, дерево, часы, погода и т.д. Персонификация частей: каждая часть объекта становится «маленьким человечком». Например, у машины: колеса, двигатель, руль. Обсуждение функций: с детьми обсуждается, что делает каждый «человечек», какие у него обязанности и как он взаимодействует с другими. Создание истории: дети придумывают историю о том, как эти «человечки» работают вместе, какие у них взаимоотношения, что происходит, если кто-то не выполняет свою роль.

Преимущества метода: развитие воображения, дети учатся оживлять предметы, что стимулирует творческое мышление. Понимание системного подхода - осознание того, что каждый элемент важен для целого. Социальное развитие - работа в группе, обмен идеями, умение слушать других.

Метод фантастической добавки предполагает добавление к объекту или ситуации фантастического элемента или свойства, которого нет в реальности, для решения проблемы или улучшения функции объекта. Это позволяет детям выходить за рамки привычного и развивать креативность.

Как применять: Определение проблемы или объекта: Выбирается ситуация, где есть проблема или задача для улучшения. Добавление фантастического элемента: Дети предлагают фантастические свойства или предметы, которые могут помочь решить проблему. Обсуждение последствий: Анализируется, как добавленный элемент изменит ситуацию, какие новые возможности появятся.

Преимущества метода: Развитие креативности: Дети учатся придумывать нестандартные решения. Улучшение воображения: Создание

фантастических объектов стимулирует воображение. Понимание причинно-следственных связей: Обсуждение последствий введения новых элементов.

Метод - Системный оператор, или метод «9 экранов», позволяет рассмотреть объект или ситуацию во времени (прошлое, настоящее, будущее) и в пространстве (надсистема, система, подсистема). Это помогает детям понять, как объекты связаны между собой и как они меняются.

Как применять: Рисование матрицы из 9 клеток: Три ряда (прошлое, настоящее, будущее) и три столбца (подсистема, система, надсистема). Заполнение матрицы: Центральная клетка: Текущий объект или ситуация. Подсистема: Части объекта. Надсистема: Более широкая система, в которую входит объект. Обсуждение каждого экрана: Что было в прошлом? Как выглядела подсистема? Что изменится в будущем?

Преимущества метода: Развитие системного мышления: Понимание связи между объектами и системами. Осознание времени: Понимание процессов изменения и развития. Развитие аналитических навыков: Умение разбивать объект на части и видеть целостную картину.

Метод «Что будет если...» Этот метод основан на предположениях о возможных изменениях свойств объектов или ситуаций и анализе последствий этих изменений. Он стимулирует прогнозирование и развитие логического мышления.

Как применять: Постановка вопроса: Предлагается ситуация или объект, и задается вопрос «Что будет, если...?» Генерация идей: Дети предлагают различные варианты развития событий в результате изменения. Анализ последствий: Обсуждаются положительные и отрицательные стороны предложенных изменений.

Преимущества метода: Развитие критического мышления: Анализ последствий и оценка их значимости. Стимулирование воображения: Представление необычных ситуаций. Развитие речевых навыков: Умение формулировать мысли и аргументировать свою точку зрения.

Метод морфологического анализа. Морфологический анализ предполагает разбиение объекта на его основные характеристики и комбинирование этих характеристик для создания новых вариантов или решений.

Как применять: Определение параметров объекта: Выбираются основные характеристики (форма, цвет, материал, функция). Создание матрицы: Строится таблица, где по вертикали — параметры, по горизонтали — возможные значения. Комбинирование вариантов: Дети выбирают разные комбинации значений и придумывают новые объекты или решения.

Преимущества метода: Развитие комбинированного мышления: Умение создавать новые идеи путем комбинирования существующих элементов.

Творческое воображение: Придумывание уникальных объектов. Развитие классификационных навыков: Понимание характеристик и свойств объектов.

Метод «Сказочные задачи». Использование сюжета известных сказок для постановки проблемных ситуаций и поиска их решений с помощью методов ТРИЗ. Это делает задачи ближе и понятнее детям.

Как применять: Выбор сказки: Берется знакомая детям сказка. Постановка проблемы: Выделяется проблемная ситуация из сюжета. Поиск решений: Дети предлагают свои варианты решения проблемы, используя методы ТРИЗ.

Преимущества метода: Понимание проблемного мышления: Выделение проблем и поиск решений. Связь с известными сюжетами: Повышение интереса и мотивации. Развитие творчества: Придумывание новых вариантов развития сюжета.

Метод «Идеальный конечный результат» — это представление наилучшего решения проблемы, при котором задача решается сама собой, без дополнительных затрат и отрицательных последствий. Для детей это понимание того, как можно решить проблему самым простым и эффективным способом.

Как применять: Определение проблемы: Выбирается конкретная задача или ситуация. Формулировка «Идеального конечного результата». Дети представляют, каким бы было идеальное решение. Поиск путей достижения ИКР: Обсуждаются реальные шаги для приближения к идеальному решению.

Преимущества метода: Стремление к совершенству: Дети учатся искать наилучшие решения. Развитие целеполагания: Понимание конечной цели и путей ее достижения. Стимулирование креативности: Поиск нестандартных подходов.

3.2. Актуальность

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС – воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей, посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и

непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, методов и технологий. Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач.

3.3. Научность

ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) зарекомендовала себя как эффективный метод для развития у детей не только творческого мышления, но и различных сфер развития — речевой, познавательной, социально-коммуникативной и других. Развитие речи — одна из ключевых задач дошкольного образования. ТРИЗ предлагает множество инструментов, которые могут помочь детям развивать речь, улучшать словарный запас, формировать связные монологические высказывания и уметь грамотно высказывать свои мысли.

Познавательное развитие включает в себя формирование навыков анализа, синтеза, обобщения, а также умение видеть причинно-следственные связи. ТРИЗ может значительно усилить познавательное развитие детей, предлагая методы для активного исследования и анализа окружающего мира.

ТРИЗ представляет собой мощную методологию для развития творческого и логического мышления. Одним из наиболее интересных направлений её применения является формирование математических способностей у детей дошкольного возраста. Введение элементов ТРИЗ в образовательный процесс помогает детям не только освоить базовые математические навыки, но и научиться подходить к решению задач с нестандартной точки зрения, развивая аналитическое мышление и способность к абстрактным рассуждениям. Использование приемов ТРИЗ для создания ситуаций, где дети должны находить решения с учетом ограниченных ресурсов, является одним из эффективных способов введения в основы арифметики. Например, детям предлагается ситуация: «У нас есть три яблока, и нужно разделить их между четырьмя друзьями». В этом упражнении дети пытаются найти различные способы деления яблок, что позволяет им понять концепцию дробей и деления.

Театрализация с элементами ТРИЗ помогает детям развивать воображение, креативность и уверенность в себе. Дети придумывают и разыгрывают различные сцены, где они должны применить один из принципов ТРИЗ, например, использовать предмет не по назначению. Это позволяет им экспериментировать и развивать навыки творческого мышления.

3.4. Результативность

В результате обучения у детей возникло положительное эмоциональное отношение к занятиям, возросла познавательная активность и интерес; детские ответы стали нестандартными, раскрепощенными; у детей расширился кругозор, появилось стремление к новизне, к фантазированию; речь стала гораздо более образной и логичной.

Включение в образовательную деятельность методов и приемов ТРИЗ технологии позволило успешно решить задачи творческого и интеллектуального развития дошкольников. Дети стали более общительными, не боятся высказать свое мнение, применяют полученные знания в повседневной жизни. У детей сформировалось умение слушать друг друга, радоваться чужим успехам, уважительно относиться к мнению других детей. Дети, играя в ТРИЗ игры, видят мир во всем его многообразии. Использование данной методики учит находить позитивные решения возникающих проблем, что очень пригодится ребенку и в школе, и во взрослой жизни.

Педагоги научились быть готовым использовать «тризовский» подход в повседневном взаимодействии с детьми, уметь самостоятельно подмечать и стремиться разрешать противоречия, уметь системно воспринимать и анализировать ситуации, уметь генерировать различные варианты решения задач.

3.5. Инновационность (новизна)

Новизна опыта состоит в адаптации технологии ТРИЗ к конкретным условиям группы по активизации творческого мышления.

3.6. Технологичность. Описание основных элементов.

Технологичность педагогического опыта определяется через наличие возможности воспроизведения данного опыта и его отдельных элементов.

В течении года с детьми проведены занятия с использованием элементов технологии ТРИЗ: по развитию речи «Волшебная коробочка», «Волшебная картина», по познавательному развитию «Классификация животного мира», «Разнообразие растительного мира», «Лучики здоровья», «Транспорт», «Бумага и ее свойства»

Проводились упражнения на противоречия: «Явления природы», «Свойства предметов», «Магазин», «Здоровый образ жизни», «Размер», «Количество»

В упражнениях «Строение человека» «Чайник», «Конструкторы» дети учились восприятию объектов как совокупности взаимосвязанных частей.

В упражнениях «Дом», «Системный лифт», «Надсистемы и подсистемы объекта» дети изучали и закрепляли умения пользоваться моделью «системный лифт».

Упражнения «Волшебный зонтик», «Суперботинки», «Изобрети свой транспорт», «Необычное животное» способствовали развитию фантазии детей.

Познакомились с методом «пятиэкранка» - этот «лифт» может ездить во всех направлениях: по середине находится изучаемый предмет, если поехать вниз – узнаешь части, из которых состоит предмет; поедешь вверх –

узнаешь места, где может быть предмет, поедешь налево – узнаешь прошлое, направо – будущее. Например, упражнение «Жизненный путь бабочки» позволил понять этапы развития бабочки и ее связи с окружающей средой, а упражнение «История книги» рассмотреть, как развивались способы передачи информации.

В упражнениях по методу «Идеальный конечный результат»: «Чистый двор», «Бесконечное мороженое» дети учились искать наилучшие решения.

С «методом маленьких человечков» ребята знакомились на занятиях по экспериментированию при изучении свойств предметов (твердые, жидкие, газообразные вещества, вещества в различных агрегатных состояниях).

С целью развития умения прогнозировать проводились беседы «Прошное», «Настоящее», «Будущее».

Особенно понравилось детям «сочинение загадок» (по методике Нестеренко А.А.).

В познавательных упражнениях, которые использовали в повседневном общении с детьми «Что я вижу», «Если бы...», «Маленькое в большом», «Аналогия», «Чем похожи, чем отличаются», «Другая точка зрения», «Путаница», «Увеличиваем предложение», «Комплименты», «Раньше и сейчас», «Исчезновения» дети закрепляли и совершенствовали свою креативность и логическое мышление.

В свободной деятельности, на прогулке играли в игры «Что умеет делать», «Дразнилка», «Мои друзья», «Как это устроено», «Превращение», «Что будет если...», «Теремок», «Да-Нетка».

«Сказочные задачи» представляют собой увлекательные ситуации, где дети предлагают решения проблем, с которыми сталкиваются сказочные персонажи. Ребята помогали Чиполлино, который хочет освободить друзей из замка, имея только веревку и яблоко; помогали Карлсону и Малышу найти потерянную игрушку; улучшить домики трех поросят, чтобы волк не смог их разрушить; помогали гадкому утенку стать сильнее и увереннее, находили ему друзей, которые поддержат и помогут. Ребята придумывали свои сказки заменяя свойства героев на противоположные, или объясняющую какую-либо особенность животного, например «Почему ежик колючий». Решая проблемы сказочных героев, дети переносят полученные навыки в реальную жизнь, становясь более уверенными и самостоятельными.

4. Выводы

Принципиальное отличие ТРИЗ от каких-либо методик и теорий в том, что это не сборник отдельных приемов, действий, навыков и не их формализация, а попытка создать метод, посредством которого можно решать многие задачи, в том числе и педагогические, находить новые идеи и быть в постоянном творчестве. Создатели ТРИЗ стремились выйти на новый уровень творческой педагогики - не получать лишь отдельные, частные решения, а создать принцип, используя который педагог сможет вместе с детьми находить логичный выход из любой житейской ситуации, а ребенок - правильно и грамотно решать свои проблемы. Обретя навык мышления,

отработав принцип решения задач на уровне детских проблем, ребенок и в большую жизнь придет во всеоружии.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов:

1. Альтшуллер Г.С., Верткин И.М. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности. Минск: «Беларусь», 1994.
2. Березина В.Г., Викентьев И.Л., Модестов С.Ю. Детство творческой личности: Встреча с чудом. Наставники. Достойная цель. Санкт-Петербург: Изд. Буковского, 1995.
3. Викентьев И.Л., Кайков И.К. Лестница идей: Основы ТРИЗ в примерах и задачах. Новосибирск, 1992.
4. Корзун А. В. Цели, задачи и содержание ТРИЗ-педагогики. Решение проблем многоуровневого образования средствами ТРИЗ-педагогики. Саратов, 2008
5. Мурашковская И.Н., Вальюмс Н.П. Картинка без запинки: Методика рассказа по картинке. Санкт-Петербург: ТОО «ТРИЗ-ШАНС», 1995.
6. Нестеренко А.А. Страна загадок. Алла Нестеренко, к.п.н., ТРИЗспециалист, Петрозаводск, 42 стр.
7. Никашин А.А., Страунинг А.М. «Системный подход в ознакомлении с окружающим миром и развитии фантазии», Ростов-на-Дону, 1991 г.
8. Сидорчук Т.А., Гуткович И.Я. Методы развития воображения дошкольников. – Ульяновск, 1997.

Приложения

Приложение 1. Конспекты занятий

Конспект ОД по речевому развитию с использованием ТРИЗ-технологий в старшей группе на тему: «Волшебная коробочка»

Цель: развивать связную речь, активизировать словарный запас, способствовать -развитию мышления, памяти, воображения .

Предварительная работа: Чтение сказки «Красная Шапочка»

Материал и оборудование: кукла Красная Шапочка, коробочка с заданиями, карточки с изображением предметов.

Ход НОД:

Воспитатель: Сегодня к нам пришел удивительный гость. А кто это, вы догадайтесь сами с помощью загадки:

Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое

А ну, подскажите мне имя ее.

(Красная Шапочка)

Воспитатель: А вот и наша гостья. Давайте поздороваемся с ней, ребята (дети здороваются с гостьей)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, как она у нас появилась? (метод мозгового штурма)

Дети отвечают (пришла, прилетела, приехала, прибежала)

Воспитатель: Ребята, у нас гостья не обычная, а сказочная. На чем она могла к нам прилететь?

Дети отвечают (на ковре-самолете, на метле, на летучем корабле)

Воспитатель: Красная Шапочка очень расстроена, потому что у нее случилась беда. Злой и голодный волк украл у Красной шапочки все пирожки, которые она несла бабушке. И вернет их, если мы выполним задания. Вы готовы помочь Красной шапочке?

Дети: Да, готовы!

Воспитатель: Все задания волк положил в волшебную коробочку и передал нам. Давайте посмотрим первое задание (воспитатель достает из коробочки листочек с заданием).

Волк обижается, что его называют плохим, с ним никто не хочет дружить. Нужно подобрать противоположные по значению слова, описывающие волка. Волк какой? (Злой) А если наоборот? (Добрый)

Серый – белый

Голодный – сытый

Худой – толстый

Лохматый – причесанный

Дикий – домашний

Плохой - хороший

Скучный – веселый

Воспитатель: Молодцы, ребята. С первым заданием вы справились очень хорошо. Теперь приступим к выполнению второго задания. (воспитатель достает из коробочки листочки с заданием)

Это задание называется «Угадай по описанию». Я показываю одному из вас картинку с изображением предмета (солнца) Тот, кому я покажу картинку описывает этот предмет, не называя его. Остальные угадывают этот предмет

(круглое, желтое, теплое, яркое - солнце).

(круглый, резиновый, прыгучий – мяч)

(круглый, румяный, вкусный, печеный -пирог)

(круглое, мокрое, глубокое, синее, лесное – озеро)

Воспитатель: Ну вы отлично справляетесь, ребята! Смотрим третье задание (воспитатель достает из коробочки третье задание)

Волк предлагает нам пофантазировать и просит изменить конец сказки про Красную Шапочку. Что же мы с вами можем придумать? (Типовое фантазирование). (Например: бабушка спряталась в большой кувшин. Волк долго искал бабушку, а когда нашел, то не смог достать ее из кувшина, потому что горлышко кувшина было узким.)

Воспитатель: Вот и с этим заданием вы справились.

Воспитатель: Вот и следующее задание, которое нам приготовил волк.

Игра «Третий лишний» (Прием ТРИЗ «Противоречие»)

Игра проходит посредством ИКТ. Достаточно 3-х слайдов. На каждом слайде – трое животных. Двое, живущих в лесу, и один, который не живет в лесу. Дети должны его назвать и объяснить, почему не живёт. Пример: лиса – белка – бегемот; лось - курица - волк; медведь – заяц – крокодил. Когда дети называют того, кто не живет в лесу, воспитатель недоуменно спрашивает:

«Почему? У бегемота тоже хвост, ушки... Может крокодил, как и медведь зимует в норе...» и т.д. Дети должны отстоять свое мнение.

Воспитатель: Следующее задание. Я даю вам карточку с изображением предмета, вы называете этот предмет добавляете к нему признак, затем карточку передаете следующему (например: белка- рыжая- красивая- пушистая- любопытная)

Воспитатель дает детям карточки с изображением зайчика, солнышка, медведя. Дети называют признаки.

Воспитатель: Вот и все задания волка мы, ребята, выполнили. Красная Шапочка очень довольна вашей работой. Ей пора уходить в свой сказочный мир, где волк ей вернет украденные пирожки, и она отнесет их своей бабушке. Но Красная Шапочка обязательно придет к нам в гости еще.

Воспитатель: Скажите, ребята, что вам больше всего понравилось на нашем занятии? Какое задание было самым интересным? Дети отвечают.

Конспект занятия по экспериментированию с использованием ТРИЗ-технологии «Бумага и ее свойства»

Цель: развивать познавательную активность детей в процессе экспериментально – исследовательской деятельности по определению свойств бумаги.

Задачи: Формировать представление детей о некоторых свойствах бумаги: (мнётся, рвётся, намокает); Способствовать умению анализировать, сравнивать, делать выводы; Развивать логическое мышление, речь, память, внимание, наблюдательность, мелкую моторику, умение делать умозаключения. Поддерживать у детей инициативу, сообразительность, желание экспериментировать.

Материалы и оборудование: коробка с разными видами бумаги; бумага для опытов (салфетки, картон, простая белая бумага, ёмкости с водой)

Содержание ОД:

У воспитателя в руках за коробочка, предлагает угадать, что там внутри.

Игра «Да-Нетка»

Воспитатель открывает коробку и показывает, что там внутри. (Бумага белая, цветная, картон, салфетки, газета, бархатная, альбом).

- Ребята, я не зря принесла коробку с разными видами бумаги. Посмотрите на неё и скажите, какая бывает бумага? (Тонкая, плотная, картон, гладкая, белая, цветная).

- Сегодня мы, как настоящие учёные будем исследовать некоторые свойства бумаги. Но сначала, напомним мне правила поведения в нашей лаборатории.

Дети: В лаборатории нельзя шуметь, кричать, перебивать друг друга. А еще быть внимательными, аккуратными и спокойными.

- Проходите в нашу лабораторию. Ну, а теперь я предлагаю нам провести несколько опытов и определить основные свойства бумаги.

ОПЫТ № 1. «Бумага мнется»

Дети подходят к первому столу. На столе лежат листочки бумаги: салфетки, картон, простая белая бумага.

- Ребята, хотите узнать, можно ли бумагу смять, мнётся ли она? Попробуйте смять её. (Дети берут бумагу разной фактуры и мнут). Получилось? У всех бумага смялась? (Ответы детей) А всем было легко мять бумагу? (Нет) А почему, как вы думаете одну бумагу смять легко, а другую трудно? (Предположения детей). Вот видите, ребята, с трудом, но всё-таки всю бумагу удалось смять: и толстый картон, и тонкую салфетку, и обычную бумагу. А теперь сделаем вывод. (Бумага мнется, но чем толще бумага, тем она крепче).

ОПЫТ № 2. «Бумага рвется»

Дети подходят ко второму столу. На столе лежат листочки бумаги: салфетки, картон, простая белая бумага.

- Мы сейчас проверим, сможем ли мы эту бумагу порвать? (Дети отрывают небольшие кусочки бумаги) Вся бумага порвалась? Какую бумагу вам было трудно порвать? Как вы думаете, почему? Какую бумагу было легко рвать? (Ответы детей) Вывод – бумага рвется, но чем толще бумага, тем она крепче и труднее рвётся.

- Ребята, а как вы думаете, можно ли гулять под бумажным зонтом? (Нет) Правильно, ребята, нельзя. И сейчас мы это узнаем с помощью ещё одного опыта.

ОПЫТ № 3. «Бумага намокает»

Дети подходят к третьему столу. На столе стоит таз с водой и бумага.

- Ребята, для следующего опыта нам понадобится вода. Положите бумагу в воду. Что произошло? (Бумага намокла) Вся бумага намокла? Какая бумага намокла быстрее? (Тонкая). Сделаем ещё один вывод – бумага намокает, но чем толще бумага, тем дольше она намокает.

- Бумага, как и другие предметы, состоит из молекул. Давайте представим, что вы это молекулы – маленькие человечки, из которых состоит бумага. Маленькие человечки стоят плотно друг к другу и крепко держатся за руки. Чем плотнее бумага, тем крепче маленькие человечки держатся.
- Теперь представьте, что кто-то на вас воздействует – мнет вас. Маленькие человечки крепко держатся за руки, но изменяют свое место – двигаются.
- Теперь представьте, что кто то вас рвет. Что происходит? Маленькие человечки отпускают руки в месте воздействия.
- Теперь представьте, что к вам в гости пришли другие маленькие человечки (вода) Что происходит? Бумага намокла.
- Дорогие ребята, я благодарю вас за проделанную работу. Вам понравились наши опыты и эксперименты. Что было самым интересным? О чем вы расскажите своим друзьям, родителям?

Конспект ОД в старшей группе по образовательной области «Речевое развитие» с использованием технологии ТРИЗ

Тема: Транспорт

Задачи:

Уточнить и закрепить знания о транспорте настоящего и прошлого и его частях;

учить системному мышлению, которое поможет научить мыслить о каком либо объекте в определенной системе, а так же осуществлять анализ не только системы но и подсистемы и надсистемы; представлять объект в настоящем, будущем, и прошлом; закреплять умение грамматически правильно строить ответы на вопросы; а так же учить выявлять противоречия, проблемные ситуации;

упражнять в умении классифицировать транспорт по видам;

развивать познавательно-мыслительную активность детей: производить мыслительные операции (сравнение, обобщение);

закрепить умение детей отвечать на вопрос полным ответом;

совершенствовать фонематический слух: учить называть слова с определённым звуком;

совершенствовать связную речь: учить детей делить двусложные и трёхсложные слова на слоги;

Материалы и оборудование: Системный оператор, мультимедийная презентация по теме, разрезные картинки для дидактической игры «Собери целое из частей», картинки с разным видами транспорта для дидактической игры «Земля, воздух, вода».

ХОД ООД:

Дети занимаются в группе свободной деятельностью.

Шум, скрежет, визг, звук аварии. Голос за кадром

-Ой, ребята, спасите, помогите! Ай-ай-ай!

-Ребята, вы слышали? А что же могло случиться? (Машина разбилась, попала в аварию)

На экране появляются Винтик и Шпунтик.

«Здравствуйтесь ребята, я Винтик, а я Шпунтик. Мы из солнечного города. Мы конструкторы-механики. Работали над проектом грузового и легкового автомобиля будущего. Сегодня проводили испытание, и вот наши машины разбились. Как обидно! Что же нам делать?»

-Ребята, как же быть? Что нам делать? (А давайте поможем им)

-Чем мы можем помочь Винтику и Шпунтику? (Построим новые машины, отремонтируем их).

Дети садятся на стульчики

- Над проектом какого автомобиля работали Винтик и Шпунтик? (Они работали над проектом грузового и легкового автомобиля будущего).

Слайд №1

-Давайте мы сравним грузовой и легковой автомобили нашего времени. Что мы знаем об этих машинах? (Используется метод «Системный оператор» (Грузовой транспорт перевозит грузы, легковой перевозит людей. Они бывают разного цвета и разного размера. Эти машины заправляют бензином. Ими управляет водитель или шофёр).

Слайд №2

Игра «Без чего не бывает автомобиля»

-Ребята, чтобы помочь Винтику и Шпунтику, нужно ещё хорошо знать детали этих машин.

-Давайте вспомним с вами, из каких деталей состоят автомобили. А называть детали нужно на определённый звук.

М - мотор

К- кабина, колёса

Б- багажник, бампер, бензин

Р- руль

Ф - фары

-А какие ещё детали автомобиля вы знаете?

Давайте превратимся в маленьких человечков и изобразим грузовой автомобиль. (Используется «Метод маленьких человечков»)

Слайд №3

Игра на классификацию транспорта «Воздух, земля, вода».

-А сейчас Винтик и Шпунтик предлагают вам поиграть в игру «Воздух, земля, вода».

-На столах лежат картинки с изображением различных видов транспорта. Вам нужно распределить их в соответствии с обозначениями на столах.

(Дети классифицируют транспорт наземный, воздушный и водный).

- Винтик и Шпунтик не знают, какой транспорт был раньше, до изобретения автомобиля. А для того, чтобы нам рассказать о транспорте, который был раньше, предлагаю отправиться в прошлое.

Слайд №4

- Сначала человек передвигался самостоятельно и все грузы носил на себе. Потом на помощь человеку пришли домашние животные лошади, ослы, а в жарких странах верблюды, слоны, а на севере олени. Да, домашние животные были хорошими помощниками. И самым распространённым была лошадь.

-Как вы думаете, лошадь, как транспортное средство – это хорошо или плохо?

Игра «Хорошо-плохо» на тему «Лошадь как транспорт» (Используется метод «Противорения»)

-Почему лошадь как транспорт – это хорошо? (Хорошо то, что лошадь не загрязняет окружающую среду. Для неё не нужно покупать бензин, запчасти. Её не надо ремонтировать.)

-А почему плохо? (Она медленно едет. Не может преодолевать большие расстояния. Не может возить сразу много груза. За ней нужно ухаживать. Она может заболеть. Зимой на ней ездить холодно. Неудобно на ней ездить в отпуск).

- Как вы думаете, во что впрягали лошадь? (Лошадь впрягали в колесницы, в повозки, в телеги, в карету. Зимой впрягали в сани)

Слайд №5

-Да, действительно, очень много лет домашние животные верно служили человеку, но потребности людей всё время росли. И тут человек понял, что самому нужно изобретать транспортные средства.

-Как вы думаете почему? (Потому что домашние животные не могли поднять большие тяжести. Они не могли переносить их на дальние расстояния. Животные уставали. Не могли долго обходиться без пищи, без воды. Люди тоже уставали от тряской езды)

-И человек изобрёл другие виды транспорта.

- Давайте с вами вспомним, какие виды транспорта изобрёл человек и разделим эти слова на слоги при помощи хлопков.

(Ракета, машина, паровоз, пароход, самолёт, самосвал и т.д.)

Слайд №6

-Ребята, при аварии из машины рассыпались картинки. Их нужно восстановить, иначе у Винтика и Шпунтика не получится создать машину будущего.

Игра «Разрезные картинки»

-Что у вас получилось? (Транспорт прошлого)

-Верно, это вид транспорта, который был создан человеком до появления современного автомобиля.

-Давайте вспомним, как он называется? (воздушный шар, дирижабль, плот, дилижанс, кабриолет, парусная ладья)

- Через некоторое время человек изобрёл двигатель. И тогда появились первые самолёты, потом ракеты, подводные лодки, метро и ещё много других видов транспорта.

Слайд №7

- А на этом экране ничего нет. Как вы думаете, почему? (Потому что автомобиль будущего ещё никем не придуман).

- Верно. Представьте себе, что вы инженеры – конструкторы, создаёте автомобиль будущего. Каким он будет? Решать вам.

Игра «Изобретатели» (Используется «Метод фокальных объектов»)

Слайд №8 (мяч, перо лампочка).

-Вам нужно перенести качества мяча на автомобиль.

-Вспомните, мяч какой? Что мяч может делать? (круглый, резиновый, лёгкий, летает (если бросить), скачет, не тонет (плавает)).

- А теперь перенесите качества мяча на автомобиль. Каким он будет автомобиль будущего? (автомобиль круглой формы, резиновый, надувной, лёгкий - потому что из резины, летающий автомобиль, может перепрыгивать ямы, реки, не тонет, плавает, потому что из резины).

Примерный полученный результат:

Круглый надувной автомобиль без колес, заправляется воздухом, может перелетать препятствия. После использования с автомобиля скачивается воздух и для его хранения нужно совсем немного места.

Рефлексия.

-Какое доброе дело мы сегодня сделали?

-Что для вас было самым трудным?

-Что интересного вы сегодня узнали?

-Что оказалось самым лёгким?

-Как вы думаете, где вам могут пригодиться полученные сегодня знания?

Конспект ОД по речевому развитию «Волшебная картина»

Цель: Обучение детей составлению творческого рассказа по картине.

Задачи: учить подбирать наиболее точные определения при описании объектов, изображённых на картине;

. формировать умение внимательно рассматривать картину (с помощью вопросов воспитателя), рассуждать над её содержанием;

- упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, изображенные на картине, и давать им соответствующие названия;

- упражнять в составлении фантазийных рассказов от 1-го лица; развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами;

- расширять и активизировать словарь детей по теме «Весна»;

- активизировать восприятие, развивать внимание, память, воображение, аналитические умения;

Ход занятия:

- Сегодня я хочу вам показать очень необычную, даже волшебную картину. Почему она необычная? А потому, что она умеет говорить. Не верите? Сейчас я вам покажу.

Посмотрите в волшебную подозорную трубу и скажите: кого или что вы там видите?

Игра «Подзорная труба»

Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы.

(навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его: девочка, снеговик, дом, солнце, земля, небо, ёлки-3, верба, лес, снег и т.д.)

Игра «Фотографирование»

-- Молодцы, сколько разных объектов увидели, а давайте, чтобы ничего не пропустить и не забыть, схематично зарисуем все предметы, как будто сфотографируем их, я на доске, а вы у себя на листах.

-Назовите предметы, которые вы увидели? Где они расположены на картине? (Дети называют как можно большее число объектов, изображённых на картине, а воспитатель схематично фиксирует их на доске, дети у себя на листах повторяют схему за мной).

- Ребята, давайте внимательно посмотрим, все ли объекты мы обозначили, на том ли месте мы их изобразили? Проверьте своей подзорной трубой.

-Да, молодцы, ничего не пропустили! Были внимательны (быстро перечислить все названное, начиная с главного)

– Ребята, что мы сейчас делали? (называли объекты на картине). Правильно, запомните правило: «Смотрю на картину и называю объекты»

- Ребята, все объекты на картине связаны между собой, давайте подумаем и скажем: Чем или как они связаны? Кто кому друг? Кто кому недруг? - соединяю стрелками два предмета на доске, а дети на своих схемах, затем дают объяснение взаимосвязям объектов (девочка-снеговик, потому что она его слепила; солнце – снеговик, потому что оно пригревает снеговика, он тает; солнце превращает снег в сосульки; солнце пригревает крышу; солнце греет ёлки; верба зацветает от солнечного тепла; девочка живёт в доме;.....).

-Молодцы! Все справились с заданием.

-А, что мы сейчас делали?(ответы детей). Правильно, мы говорили о том, как объекты на картине, связаны между собой.

Игра «Вхождение в картину»

-Вам нравится эта картина? А вы хотели бы войти в эту картину? (ответы детей). Тогда, закроем глаза и представим себе, что мы перенеслись в картину. Представьте как ласково светит весеннее солнышко и мы греемся под его лучами.

-Ребята, мы с вами находимся в картине, а какие звуки вы слышите? (я слышу звуки капли, как с крыши падают сосульки, птички щебечут в лесу, ручеек журчит, девочка вздыхает ей жалко снеговика,...).

-Какие запахи ощущаете? (пахнет ёлочкой, чувствую запах вербы).

-Молодцы, вот сколько звуков мы услышали и какие запахи почувствовали.

Игра «Живые картинки»

-Ребята, картина ещё, хочет вам что-то рассказать о себе. Сейчас, я каждому из вас предложу карточку, на которой схематично изображён тот или иной

объект с картины. Вы должны определить: кто из вас кто и найти своё место на картине (каждый ребёнок по схеме определяет кто он и где ему встать).

-Ребята, давайте мы с вами «нарисуем живую картинку»: «Вокруг себя мы покружились и в картину превратились».

-Молодцы, давайте проверим, все на своих местах? Замечательная картина.

Игра «Превращение в объект на картине»

-Ребята, а теперь подумайте и расскажите нам каждый о себе: Кто ты или что ты? Что делаешь на картине? Какое у тебя настроение? С кем ты дружишь на картине?

-Молодцы вы так интересно о себе рассказывали.

Подведение итогов.

- Что мы делали сегодня? Что понравилось больше всего? Что было трудным?

Вы все сегодня порадовали меня, придумывали, фантазировали, интересно рассказывали об объектах. А всему этому нас научила «волшебная» картина.

Конспект ОД по познавательному развитию на тему «Разнообразие растительного мира»

Задачи: систематизировать знания детей о растениях. Развивать логическое мышление; формировать навыки самостоятельного проведения классификации. Воспитывать бережное отношение к природе.

Оборудование: карточки с рисунками (овощи, деревья, цветы, ягоды, грибы) по количеству детей, карточки к «пятиэкранке», мяч.

Ход занятия

Приходит Игрушка

И: Сейчас весна, так хорошо на улице. Все вокруг зеленое, все растет... И день уже такой длинный стал, не такой, как зимой; и я, и вы тоже за зиму выросли. Значит, мы все — растения...

В: Ты, наверное, что-то путаешь...

И: А вот и нет. Растения — это то, что растет. Значит, и день, и я, и вы (и волосы на голове, и ногти на руках) — тоже растения, ведь мы все растем. Правда, ребята?

Д: Нет. Мы не растение.

В конце делается вывод: существенный признак для растения — не рост (увеличение в размере), а то, что оно растет в земле (т. е. постоянно находится в одном месте, не передвигается), имеет корни, стебель, листья; питается водой, «воздухом» и «землей»; появляется из семян.

И: И что же, все-все растения имеют такие признаки?

Д: Да.

В: Давайте проверим.

На наборном полотне — «пятиэкранке» — воспитатель поочередно выставляет по одной карточке растений из разных классов — груша, каштан, одуванчик, подсолнух и др. На карточке может быть изображена часть

растения: лист, цветок, плод и т. д.

Вначале следует кратко «прокатить» по «пятиэкранке» каждое растение, а затем обсудить, что у них было общего («главные» подсистемы, происхождение, питание, размножение) и чем они отличаются (надсистемой, практическим применением).

1. Игра «Назови растения».

Игра проходит с мячом по «цепочке». Каждый ребенок называет растение и передает мяч другому игроку. Дети называют как можно больше различных растений, не повторяясь.

Воспитатель показывает много различных карточек с растениями и предлагает придумать, на какие группы их можно разложить.

В: Здесь нарисован круг, который разделен на пять частей. Каждый ребенок выбирает карточку и определяет место в круге (карточки: береза, ромашка, мухомор, капуста, малина...) Давайте посмотрим и придумаем название каждой части круга. (Дети называют «деревья», «цветы», «грибы», «овощи», «ягоды».)

Игра на переключение внимания.

Когда воспитатель называет слово «цветы» - дети поднимают руки вверх

Когда звучит слово «овощи» – присаживаются на корточки

«Деревья» - стоят и машут руками

«Грибы» - руками изображают шляпку гриба

Когда произносится слово «ягоды», нужно показать, как собирают ягоды, наклоняясь за каждой ягодкой.

В: А сейчас посмотрите внимательно на круг и попробуйте внутри каждой из пяти частей разделить еще на какие-нибудь группы:

- деревья (с листочками, с иголками, с плодами)
- цветы (садовые и полевые)
- грибы (съедобные и несъедобные)
- овощи (растут под землей и на земле)
- ягоды (лесные и садовые)

И: Теперь я все понял, мне пора, до свидания.

Игра «Да-нетка».

Воспитатель направляет игру, наглядно показывая, как сужается круг поиска при использовании правильных вопросов. Можно организовать соревнование: кто задаст меньше всего вопросов, чтобы отгадать карточку.

Игра «Вопрошайка»

В: Давайте придумаем различные вопросы о растениях.

Наиболее интересные вопросы желательно записывать и использовать при

проведении викторины для родителей на родительском собрании.
Подведение итогов.

В: Чем мы с вами сегодня занимались? Что было сложно? Что понравилось больше всего?

Конспект ОД по познавательному развитию на тему «Классификация животного мира»

Задачи: систематизировать знания об отличительных признаках представителей животного мира; развивать умения сравнивать и обобщать; формировать навык выделения существенных признаков; развивать внимание,

Оборудование: карточки с рисунками, «пятиэкранка».

Ход занятия

Приходит Игрушка:

– Ребята, я совсем запуталась, кто такие птицы, а кто такие рыбы и звери. Я раньше думала, что птицы – это те, которые летают. а вот курица не летает – а она птица, а бывают летучие мыши – но они относятся к зверям... Я думала, что рыбы – это те, кто плавают, но плавают и утки, и крокодилы, и бобры, и даже я сама умею плавать...

В: – Не волнуйся, Игрушка, мы тебе поможем разобраться. Давай посмотрим на всех этих животных на «пятиэкранке».

На наборное полотно – «пятиэкранку» – воспитатель поочередно помещает 2–3 карточки с изображением животных чтобы при анализе дети называли признаки, общие для всего данного класса, а не конкретного вида - птиц, рыб, зверей и анализирует подсистемы (части, которыми данные существа отличаются от других), надсистемы (преимущественная среда обитания), прошлое (как появляются на свет), будущее (что происходит потом).

В конце вывод: птицы – это те, кто летает, появляется из яиц, имеет клюв, крылья, тело, покрытое перьями; рыбы – это те, кто плавает, живет в воде, появляется из икры, имеют чешую, жабры, не имеют ног; звери – живут на земле, могут уметь плавать и летать, появляются из «животика» мамы и вскармливаются молоком, тело покрыто кожей (чаще – мехом), имеют четыре лапы.

Далее обсудить, что общего есть у всех классов (чем рыбы, птицы и звери похожи), почему их всех можно назвать одним словом – «животные» (потому что они все «живут»: рождаются, питаются, дышат, размножаются, умирают.)

И: Я все понял, мне пора, до свидания.

2. Игра «Летает, плавает, бегают».

Воспитатель называет названия разных живых существ, дети имитируют соответствующие движения.

3. Упражнение «Четвертый лишний».

Воспитатель называет четыре слова, среди них одно лишнее. Надо его найти и объяснить свой выбор.

Примеры слов.

- корова, коза, заяц, лошадь;
- ворона, воробей, страус, голубь;
- медведь, волк, лиса, слон;
- гадюка, кобра, гусеница, удав;
- щука, селедка, карась, пингвин;
- бабочка, жук, ласточка, муравей;
- петух, лебедь, утка, гусь;
- поросенок, баран, щенок, котенок;

4. Игра «Да-нетка».

Воспитатель загадывает животное, дети при помощи вопросов должны его отгадать.

5. Подведение итогов.

В: Что мы с вами сегодня делали? Что было сложным? Что было самым интересным?

6. Практическая работа.

Нарисовать (или вылепить) фантастическое животное «чудо-юдо-рыба-птица-зверь», которое должно обладать соответствующими признаками.

Конспект ОД по формированию основ здорового образа жизни «Лучики здоровья»

Задачи:

- расширять представления детей о важных компонентах здорового образа жизни и факторах, разрушающих здоровье;
- формировать представления о зависимости здоровья человека от правильного питания;
- расширять представления о роли гигиены и режима дня для здоровья человека.
- развивать интерес к физической культуре и спорту.
- формировать у детей потребность в здоровом образе жизни.

Оборудование: мультимедийная презентация, картинки с изображением полезных и вредных для здоровья продуктов питания, две магнитные доски, разрезные картинки с изображением детей, занимающихся спортом.

Ход занятия:

Воспитатель: Сегодня мы будем говорить о здоровье. Мы часто слышим: "Будьте здоровы", "Не болейте", "Желаю здоровья". А что значит быть здоровым? Ребята, а вы чувствуете себя здоровыми? А как ты считаешь? А ты здоров? Почему? (Ответы детей.)

Воспитатель: Правильно! Это зарядка, это розовые щечки, это когда мы сильные, ловкие, смелые и веселые, это когда мы дружим с витаминами, употребляем в пищу овощи и фрукты.

Здоровье – это самое главное богатство, которое нужно беречь.

Наше здоровье можно сравнить с солнышком, у которого много лучиков, каждый лучик – это правило которое нужно выполнять. Если правила выполняются, солнце светит ярко и у нас всё хорошо со здоровьем. Правила важно знать (слайд с изображением солнца).

Давайте познакомимся с **первым лучиком**.

Игра «Собери картинку» (Разрезные картинки с изображением детей, занимающихся спортом)

Воспитатель: Ребята, посмотрите на картинки: чем занимаются дети? Как это назвать, одним словом?

Воспитатель: Давайте подумаем, какую пользу приносят физические упражнения и спорт? (суждение детей: становимся сильными, бодрыми.)

Воспитатель: А вы сами выполняете физические упражнения? Где и когда?

Воспитатель: Скажите, ребята, почему человек должен заниматься физкультурой?

Дети: Чтобы не болеть, быть здоровым.

Воспитатель: Давайте прямо сейчас укрепим наше здоровье и сделаем физические упражнения.

Второй лучик нашего здоровья – это режим дня.

Воспитатель: Дети, как вы думаете, что такое режим? (суждение детей: это когда вовремя идешь в детский сад, делаешь зарядку, вовремя кушаешь, спишь, гуляешь. Это когда все делается вовремя.)

Воспитатель: Режим – это когда все твои дела распределены четко по времени в течение дня.

Предлагаю вам поиграть в игру «*Режимная таблица*», где нужно разложить сюжетные картинки по подгруппам (утро, день, вечер, ночь) в определенной последовательности с изображением режимных моментов.

Воспитатель: А зачем мы гуляем?

Дети: Чтобы дышать свежим воздухом.

Воспитатель: Правильно, дети, **третий лучик** нашего здоровья, называется воздух. А для чего нужен воздух?

Дети: Чтобы дышать, чтобы жить.

Воспитатель: Какой воздух полезен нашему организму? (Чистый)

Воспитатель: Давайте, дети, проверим, так ли это. Сейчас вы постараетесь глубоко вдохнуть воздух и закрыть рот и нос ладошками (дети выполняют задание воспитателя).

Воспитатель: Что вы почувствовали? Почему не смогли долго быть без воздуха? (Суждение детей: нам трудно дышать).

Воспитатель: Правильно, дети. Это каждая клеточка вашего организма взбунтовалась и говорит: «Пришлите, пожалуйста, воздух, а то мы погибаем». Вдыхание свежего воздуха придаёт нам бодрость.

Воспитатель: Послушайте пословицу: «Хочешь, не хочешь, а есть надо».

- Почему так пословица говорит? Зачем человеку еда? Как вы считаете?

Четвертый лучик вашего здоровья – это «Правильное питание»

Воспитатель: А вот еще один интересный рисунок (выставляются две картинки с красивыми зубами и с больными). Что на нем изображено? Вот на этой картинке зубы белые, веселые. А здесь темные, грустные. Каково ваше мнение, что произошло с этими зубами? (Ответы детей) Белые зубы чистят, кормят полезной пищей, а за темными не ухаживают, не чистят, кормят пищей, которая разрушает зубы. Как вы думаете, какая пища разрушает зубы? А какая пища полезна зубам?

Воспитатель: А сейчас я предлагаю поиграть в игру «Полезные и вредные продукты» У меня две магнитные доски. На одну доску нужно собрать картинки с полезными продуктами, на другую картинки с продуктами, которые разрушают зубы. Молодцы! Все справились с заданием.

Пятый лучик вашего здоровья – это чистота или по-другому говорят «Личная гигиена».

Воспитатель: Как вы думаете, почему говорят: «Чистота – залог здоровья». Давайте вспомним правила личной гигиены.

Шестой лучик вашего здоровья – это «Закаливание».

Воспитатель: Как вы думаете, для чего люди закаляются?

Воспитатель: Какие вы молодцы, все знаете. Люди закаляются для того, чтобы научить свой организм сопротивляться вредным условиям, научить его быть сильным, а значит выносливым и здоровым. Как можно закаливать свой организм? (ходить босиком, купаться, загорать, одеваться по погоде, обтираться влажным полотенцем, мыть ноги прохладной водой и т.д.)

Воспитатель: Но закаляться нужно постепенно, разумно, как гласит пословица: «Крепким стать нельзя мгновенно – закаляйтесь постепенно».

Воспитатель: Ребята, посмотрите, как засияли и засверкали наши лучики здоровья на солнце. Какой лучик вы бы еще добавили?

Воспитатель: Если вы будете выполнять все то, о чем мы с вами сегодня говорили на занятии, то будете такими, как солнце - яркими, светлыми, веселыми, задорными, т.е. здоровыми.

Приложение 2. Упражнения

Упражнения на противоречия

Упражнение «Явления природы»

Цели: активизировать интерес детей к окружающему миру; систематизировать знания детей о явлениях природы;

Петрушка приходит весь мокрый. Воспитатель ее вытирает и разговаривает с ним:

В: – Почему ты такой мокрый?

П: – А я очень дождь люблю!

В: – Но ведь дождь плохой, ты можешь заболеть!

П: – Нет, дождь хороший, можно по лужам бегать, он цветочки поливает, от него все чистое становится!

В: – Нет, это солнышко хорошее, а не дождь.

П: – Нет, солнышко плохое! Когда жарко – голова болит и пить хочется; все цветы завянут.

В: – А нашим ребятам солнышко, наоборот, нравится. Когда солнечно, у людей хорошее настроение, хочется радоваться и играть.

- Ребята, а как по-вашему дождь – хороший или плохой?

- Что хорошего в дожде? (ответы детей: все растет, свежий воздух после дождя...)

- А что плохого в дожде?

- Значит, получается, что в дожде есть и хорошее и плохое. Мы говорим, что дождь – это «хорошо» тогда, когда ..., и дождь для нас это «плохо», когда

П: – А солнце какое, хорошее или плохое?

В: – Смотря когда, смотря для кого и для чего. Ребята, что хорошего в солнце? (ответы детей: оно ласковое, теплое, от него светло...)

- А что плохого может быть в солнце?

- Выходит, в солнце тоже есть что-то хорошее и что-то плохое.

Упражнение «Свойства предметов»

Цели: систематизировать навык классификации предметов по внешним признакам; систематизировать знания о свойствах предметов;

Оборудование: «мешок», игрушки небольшого размера, две коробки

1. Классификация игрушек по различным признакам.

Петрушка приходит на занятие с большим мешком. Он очень любит играть и принес с собой разные игрушки (7–8 штук).

Все предметы выкладываются на стол (можно предложить детям хором их называть), Петрушка немного играет, а потом собирается уходить – «наигрался».

В: – Ты куда идешь? Нужно же вначале игрушки сложить. Вот тебе две коробочки, собери игрушки.

Петрушка не «просто» собирает, а раскладывает предметы в две коробки по разным признакам:

– В эту коробочку положу все большие игрушки, а в эту – маленькие... Нет, лучше в эту все красные, а сюда – все зеленые... Нет, в одну коробку все деревянные, а в другую – все мягкие... и т. д.

Затем Петрушка начинает «ошибаться», проводя неправильные классификации: «В эту коробку положу все зеленые, а в эту все деревянные; нет лучше сюда – мягкие, а сюда – большие игрушки...»

В: – Что-то ты совсем запутался! Игрушки можно разделять или по цвету: на красные, зеленые, синие или по размеру: большие и маленькие или по материалу: пластмассовые, деревянные или бумажные... А разделять их на зеленые и деревянные – неправильно, иначе куда ты положишь вот это деревянный грузовик зеленого цвета?

Подвижная игра «Разбежались!».

Дети в произвольном порядке стоят на ковре. Воспитатель 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.

Желательно называть 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.

Упражнение «Магазин»

Петрушка предлагает детям поиграть в «Магазин»

П: – Только это магазин будет не простой, а сказочный. И покупателями в нем будут сказочные герои, а я буду продавцом.

В: – Наши ребята будут тебе помогать, согласна?

П: – Согласен, только в своем магазине я хочу продавать товары только хорошим сказочным героям, а плохим – не хочу.

В – Давай попробуем, посмотрим, что получится.

Сюжет игры основан на том, что один и тот же предмет («товар») вначале предлагается «плохому» герою с указанием отрицательных сторон предмета, а затем положительному герою рассказывается о положительных сторонах. Игра наглядно демонстрирует вывод, что в каждом предмете есть и хорошее и плохое.

Вариант игры:

Входит в магазин Бармалей. Я хочу купить краски. Игрушка говорит: Зачем тебе краски, они плохие! Ты ими испачкаться можешь! Не буду покупать. Затем входит Золушка. Золушка, купи краски! Смотри какие они хорошие, разноцветные, яркие. Ты ими любую картину нарисовать сможешь! Хорошо, покупаю.

В процессе игры «продаются» конфеты, ножик, будильник, причем воспитатель обеспечивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказывают дети.

Упражнение «Здоровый образ жизни»

Цели: обучать выделению противоречий в различных жизненных ситуациях; ориентировать детей на здоровый образ жизни;

Оборудование: бинт, шарф.

1. Противоречия в болезни.

Приходит игрушка с завязанным горлом – «заболела». Дети начинают ей сочувствовать («Болезнь – это плохо»), а игрушка начинает доказывать, что хорошего есть в болезни («все любят, жалеют», «можно телевизор весь день смотреть», «мама всегда рядом» и др.).

Воспитатель предлагает назвать, что же плохого в болезни.

В результате анализа выясняется, что хотя в болезни есть и хорошее и плохое, лучше все-таки не болеть.

2. Игра «Простуда».

Сюжет игры – аналогично игре «кошки-мышки». Отличие в том, что вместо кошки вводится роль «простуды» (ребенок, обвязанный шарфом), которая гоняется за детьми («хочет, чтобы они заболели»).

В конце игры желательно обсудить, что нужно делать, чтобы настоящая простуда никогда тебя не «догнала» (чтобы не заболеть)?

3. Анализ ситуаций.

У здорового человека жизнь гораздо более разнообразная и интересная, чем у больного. Игрушка называет различные ситуации («смотреть телевизор», «купаться», «играть на улице», «рисовать» и др.), а дети анализируют, что хорошего и что плохого в них. В конце делается вывод, что в каждой ситуации есть что-то хорошее и что-то плохое.

Упражнение «Размер»

Цели: активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных;

Оборудование: кубики разного цвета и размера, карточки с изображением животных.

Анализ проблемной ситуации. Приходит игрушка и рассказывает:

– Вчера меня пригласили в гости. Сказали, что нужно прийти в маленький красный домик. Я пришла на улицу (выставляет разноцветные кубики), зашла в один красный домик – не тот, в другой – не тот... Так я в гости и не попала...

В: – Ребята, давайте поможем найти игрушке нужный дом. Ваши предложения?

В: – А в этот ты заходила (показывает на большой красный кубик)?

И: – Так ведь это большой дом, а мне сказали, надо в маленький...

В: – А кто тебя приглашал?

И: – Слоненок...

В: – Так ведь это для тебя этот домик большой, а для слоненка он – маленький.

И: – Ой, точно!

В: – А этот красный домик (показывает) тебе кажется маленьким, а для муравья, который там живет, он очень большой.

И: – Значит, получается, что одно и тоже может быть и большим и маленьким?

В: – Конечно, смотря для кого.

И: – Как интересно! А сама я какая: большая или маленькая?

В: – И большая и маленькая. Ребята, для кого наша игрушка большая?

И: – А для кого маленькая?

И: – А вы сами какие: большие или маленькие?

Упражнение «Расставь по порядку».

Воспитатель показывает детям 5–6 карточек с изображением разных животных (например: мышка, кошка, собака, конь, слон), нужно их расставить по росту, начиная с самого маленького.

После этого – обсуждение каждой карточки. Например: «Кошка – большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?»

При ответах дети могут использовать содержание рядом стоящих карточек. При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?», дети используют знания из личного опыта.

Упражнение «Количество»

Цели: активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности количества;

Оборудование: конфета.

Анализ проблемной ситуации. Приходит игрушка с конфетой.

И: – Вот конфету принесла, хочу ребят угостить.

В: – Но ведь у тебя только одна конфета, а у нас ребят, посмотри, как много!

И: – Разве это много? Вот в цирке действительно детей много, а у вас мало!

В: – Нет, мало, это когда дома: один или два, а у нас их двадцать – это много!

И: – Ребята, а как вы сами думаете: вас много или мало?

В процессе обсуждения дети формулируют вывод: «и много и мало», смотря в сравнении с чем: по сравнению с количеством детей в одних ситуациях (указываются) детей в группе много, по сравнению с другими ситуациями (указывается) – мало.

В: – И конфеты нам одной на всех, конечно, мало!

И: – А может ли быть такое, что этой конфеты для кого-то будет много?

В: – Конечно, может! Ребята, поможем игрушке. Для кого одна конфета – это много?

И: – А один арбуз – это много или мало?

В: – И много и мало. Смотри для кого. Выручайте снова, ребята!

И: – А целая бочка воды?

Д: – И много и мало. Для ... много, а для ... – мало.

Примеры ситуаций (нужно обязательно указывать условия): одно ведро воды для муравья? одно ведро воды для слона? одно солнце в небе? один самолет в небе?

одна мама у ребенка? один ребенок у мамы? один дом для всех людей? одна нога у человека? одна ножка у гриба? одна змея в квартире? одна змея в лесу? и др.

1. Противоречия в количестве.

И: – Одна конфета для всех детей – это мало, потому что на всех не хватит. Если будет конфет много – хватит всем. Выходит, когда чего-то мало – это плохо, а когда много – то хорошо...

В: – Интересный вывод... А еще другие примеры такие есть?

И: – А еще игрушки, подарки, сладости...

В: – Но если ты съешь очень много сладостей, то ведь можно и заболеть... Получается так: мало – плохо, много – хорошо, а если очень много – то опять плохо...

И: – А бывает ли наоборот: что чего-то мало, и это хорошо, лучше, чем если бы было много?

В: – Конечно, бывает! Вот если ты упала, как лучше, когда мало, слегка ударишься, или много, сильно?

И: – Конечно, если мало – лучше!

В: – А если тебе что-нибудь невкусное дают, что лучше: много или мало?

И: – Мало, мало! А если совсем не дают – еще лучше!

В: – Ребята, а вы знаете примеры, когда чего-то мало – и это хорошо?

И: – А я, кажется, поняла: если что-то нам нравится, приятно – то когда его мало – это плохо, а когда много – хорошо. А если что-то неприятное, плохое – то хорошо, когда его поменьше.

В: – Умница, все правильно. А чтобы и ребята это хорошо поняли, сейчас я буду называть разные ситуации, а вы должны будете сказать, если этого будет мало – это хорошо или плохо?

Примеры ситуаций: хвалят, ругают, дают мороженое, дают горькое лекарство, ведут в цирк, ведут в гости, оставляют дома одного и др.

Примечание: желательно обратить внимание детей на то, что могут быть разные реакции на одну и ту же ситуацию.

Упражнения на восприятие подсистем

Упражнение «Строение человека»

Цели: систематизировать знания о строении человека; развивать внимание, умение сравнивать, обобщать; развивать воображение;

Оборудование: бумажные части тела робота.

1. «Сборка робота».

Игрушка приходит на занятие с различными частями тела, вырезанными из бумаги: голова, руки, туловище, ноги, шея.

И: – Вот я дома нашла какие-то круги, палочки; даже не знаю, что это такое... В: – А ты давай разложи это на ковре, чтоб было удобно, и тогда посмотрим. Игрушка выкладывает на ковре в произвольном порядке все части.

В: – Ребята, а вы тоже не знаете, что это такое?

В: – Правильно, части тела. Если их правильно разложить, то может получится робот.

И: – Давайте я, я умею!

Начинает раскладывать неправильно: ноги к голове, две руки с одной стороны и др.

Дети советуют, как сделать правильно.

И: – Вот теперь все как надо. И оказывается, что робот очень похож на человека..

В: – Мне кажется, что настоящий человек отличается от этого робота. Как вы думаете, ребята?

В: – А можно ли его «превратить» в человека?

Детские ответы по возможности «воплощаются в жизнь»: части тела робота соединяются между собой, дорисовываются черты лица, волосы; рисуется одежда и т. д.

2. Игра «Руки, ноги, голова».

Воспитатель называет различные части тела, нужно до них дотронуться. Кто ошибся – выбывает из игры.

3. Обсуждение «Что – для чего?»

Воспитатель называет различные части тела человека и задает вопросы, зачем они нужны. Желательно вначале рассмотреть более крупные подсистемы (голова, руки, ноги и т. д.), потом более мелкого, когда подсистема становится рассматриваемой системой (зачем на голове глаза, нос, рот и др.; на руках пальцы, ладони, локти и др.).

В конце – обсуждение: что, какие части не нужны человеку, являются лишними? По желанию можно проанализировать последствия фантастических допущений: что произошло если бы, глаза были на затылке, уши на коленях, пальцы вместо носа и т. п.

Вывод: все, что есть у человека, ему необходимо (и находится там, где «нужно»)..

Упражнение «Чайник»

Цели: систематизировать знания о посуде; обучить функциональному подходу восприятия подсистем; развивать диалектическое мышление; развивать умение прогнозировать;

Оборудование: настоящий и игрушечный чайники.

1. Обсуждение «Какой чайник лучше?»

Игрушка приходит на занятие вся замерзшая, хочет согреться и просит вскипятить чайник. Пока чайник греется, предлагается обсудить вопросы «Зачем вообще нужен чайник?», «Можно ли его заменить другим предметом (кастрюлей, чашкой и др.), почему? Чем это будет неудобно?», «Что хорошего, что плохого в чайнике?», «Из чего сделан чайник?», «Бывают ли стеклянные чайники, почему?», «Что хорошего и что плохого в стеклянном чайнике?» (аналогично: бумажные, из ткани, деревянные, пластмассовые).

2. Анализ подсистем.

Предлагается проанализировать все подсистемы чайника в последовательности: название подсистемы; для чего нужна; что в ней хорошего и что плохого; что произойдет, если этой подсистемы не будет; что произойдет, если таких подсистем будет несколько.

Пример обсуждения:

- Из каких частей состоит чайник?
- Носик, ручка, стенки, дно...
- Зачем носик нужен?
- Чтобы воду из него наливать.
- Что хорошего и что плохого в носике?
- Хорошо, что через него вода льется точно струей, а плохо, что за него можно зацепиться и чайник опрокинуть.
- А если не будет носика?
- Это плохо, потому что вода из дырки будет сразу выливаться, неудобно будет наливать.
- А если несколько носиков и сразу три чашки наливать?
- Когда гости пришли – так удобнее будет, а если один дома, то через другие носики будет вода выливаться, их придется закрывать.
- – Для чего нужна ручка?. и т. д.

3. Подведение итогов.

Упражнение «Конструкторы»

Цели: систематизировать восприятие объектов как совокупности взаимосвязанных частей; развивать воображение;

Оборудование: разборные игрушки.

1. Обсуждение «Конструкторы».

Приходит игрушка, рассказывает:

– Мне вчера подарили конструктор, такая игра интересная: много частей, и что хочешь – то и собрать можно. А у вас в группе конструкторов нет, неинтересно.

В: – Почему неинтересно? У нас в группе много конструкторов, можно даже сказать, что у нас только одни конструкторы и есть!

И: – Как это так?

В: – Так ведь из частей состоит не только конструктор, а все остальное тоже. Вот, например, стул: Из каких частей он состоит?

И: – Четыре ножки, сиденье и спинка.

В: – Совершенно верно. Стул можно разобрать и получатся эти части, а можно из таких частей собрать новый стул. Вот и получается стул как конструктор: его тоже можно собирать и разбирать...

И: – Ой, точно! А еще что?

Воспитатель аналогично называет несколько объектов, затем раздает детям предметы или их изображения и предлагает по цепочке назвать все детали этих «конструкторов».

Примеры объектов: домик, пирамидка, кукольная кроватка, игрушечный телефон, фломастер, портфель.

В конце желательно проанализировать, чем эти «конструкторы» отличаются от настоящих.

4. Игра «Кто больше?»

Дети делятся на две команды, воспитатель показывает какой-либо предмет. Дети поочередно называют подсистемы. Выигрывает команда, которая назовет больше подсистем.

Упражнение можно организовать в виде эстафеты или игры с мячом.

Подведение итогов.

Игрушка на прощание «высказывает мысль», что все окружающие предметы состоят из различных частей, что всё вокруг является «конструкторами». Воспитатель предлагает детям над этим подумать и обсудить на следующем занятии.

Упражнения по модели «Системный лифт»

Упражнение «Дом»

Цели: систематизировать представления о назначении дома и его составных частей; развивать умения анализировать, видеть взаимосвязи; формировать диалектическое мышление;

Оборудование: кубики.

Анализ функций внешних подсистем дома. Приходит игрушка, приносит с собой кубики.

– Я смотрела мультфильм «Три поросенка» и решила построить себе домик из кубиков.

Вот такой (строит только стены «без окон, без дверей»).

В: – А если дождь пойдет?

И: – Ой, я же крышу забыла сделать! (строит)

В: – Как же ты в дом заходишь будешь, тоже через крышу? И: – Нет, для этого дверь нужна (строит).

В: – Ребята, чего еще в доме не хватает?

После постройки «настоящего» дома воспитатель спрашивает, зачем вообще нужны дома, из каких частей они обычно состоят и для чего нужна каждая из них.

1. Игра «Строим дом».

Группа делится на две команды, на полу – кубики. Нужно по строить как можно выше дом по принципу «кубик на кубик» за определенное время.

Выигрывают строители, у которых дом выше.

2. Анализ функций внутренних подсистем дома.

И: – Я все поняла, теперь в моем доме и крыша, и окна, и двери есть.

Приходите в гости, вот мой дом (на столе рисует квадрат – «пол»).

В: – У тебя же в комнате ничего нет!

И: – А зачем что-то надо? Ведь так гораздо лучше: просторно, удобно! Примерные вопросы для обсуждения.

- Дом, в котором есть только стены и пол и нет никакой мебели, – что в нем хорошего, что плохого?

- Где люди будут спать?
- Спать на ковре: что хорошего, что плохого?
- Где будут готовить еду и есть?
- Есть на полу: что хорошего, что плохого?
- Зачем нужны: шкафы, стулья, лампа, телевизор и др.?
- Одна комната: что хорошего, что плохого?
- Зачем нужны кухня, коридор, спальня, ванная, туалет; почему нельзя, чтобы всё находилось в одной комнате?
- Что должно быть в кухне (коридоре, ванне и т. д.), чего нет в обычных комнатах и для чего нужны эти предметы?

Вывод:

В: – Дом построить нелегко, нужно много знать.

Упражнение «Системный лифт»

Цели: развивать умения анализировать и обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт»; систематизировать правила поведения в лифте; Оборудование: детские рисунки домов, «системный лифт» (наборное полотно), ручка, грибок, флажок.

1. Анализ противоречий.

Примерные вопросы для обсуждения:

- Зачем нужны многоэтажные дома?
- Почему раньше были только одноэтажные?
- Что хорошо, что плохо в одноэтажном доме?
- В многоэтажном доме?
- В каком доме живут дети, а в каком хотели бы жить? Почему?
- Зачем в многоэтажном доме нужен лифт?
- Что хорошего и что плохого в лифте?
- Почему детям одним нельзя пользоваться лифтом?
- Что делать, если нужно быстро подняться на верхний этаж, а самостоятельно заходить в лифт нельзя?

2. Введение понятия «системный лифт».

Воспитатель показывает рисунок домика (схема на наборном полотне) и комментирует его:

– Этот трехэтажный дом необычный, в нем живут не люди, а разные предметы. На втором этаже живут они сами. Например, ручка.

На первом этаже живут отдельные части этих предметов. Назовите, из каких частей состоит ручка (соответственно показывает). А комнаты – на третьем этаже – это места, в которых могут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ручка?

Итак, три этажа: места – предметы – части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт.

Воспитатель предлагает «покатать на лифте» несколько окружающих предметов, например, матрешку и стульчик.

Упражнение «Надсистемы и подсистемы объекта»

Цели: активизировать мышление детей; обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта;

Оборудование: «системный лифт», игрушки, наборы карточек.

Проблемная ситуация. Приходит игрушка:

– Сегодня на занятии мы с вами будем кататься на лифте.

Но вначале попробуйте ответить на вопрос: «У меня есть друг Слоненок. Он живет в многоэтажном доме с лифтом, но никогда им не пользовался, почему?»

В процессе обсуждения дети высказывают различные варианты («слишком тяжелый», «не помещается», «боится сломать», и др.), контрольный ответ «он живет на первом этаже».

2. Работа с «системным лифтом».

Воспитатель показывает схему дома и комментирует ее:

– А нашим лифтом мы будем пользоваться очень часто, и ездить нам придется по всем трем этажам. Вспомним, что находится на каждой из этажей: на втором этаже, посередине, живут самые разные предметы.

И: – На первом этаже – части, из которых они состоят. А на третьем этаже находятся места, где эти предметы могут быть.

В: – Представьте себе, что на втором этаже этого домика живет ромашка. (помещает изображение на схему), что будет находиться на первом этаже?

Д: – Части цветка: лепестки, серединка, стебелек, листочки, корни.

В: – А что будет на третьем этаже, где может быть ромашка?

Д: – Клумба, букет, ваза с цветами, поляна в лесу ...

Аналогично рассматриваются «торт», «гитара», после чего еще 2–3 объекта, предложенных детьми.

3. Работа с системным лифтом.

В: – Все жители домика тоже вышли погулять, а потом забыли, кто на каком этаже живет. Помогите им вернуться.

Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, нужно расставить по порядку: место – предмет – часть (надсистема, система, подсистема.)

Примеры наборов карточек:

- рукав, платье, манжеты;
- клюв, птица, голова;
- дерево, лист, ветка;
- комната, дом, улица;
- стена, комната, обои;

При анализе двух последних вариантов дети убеждаются в том, что один и тот же

объект («комната») может быть и системой и надсистемой в зависимости от других объектов, с ним связанных.

Упражнение по надсистемам и подсистемам

Цели: закрепить представления о надсистемах и подсистемах объектов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт»;

Оборудование: «системный лифт», наборы карточек.

Упражнение «Назови этаж».

Приходит игрушка:

– Мне очень понравилось кататься на лифте, давайте сегодня снова будем ездить.

Только вначале повторим, на каком этаже что живет.

После этого воспитатель предлагает детям поиграть в игру: называется объект, а дети (хором или «на пальцах») указывают номер этажа.

Примеры объектов для игры:

- Обивка, сиденье, стул;
- начинка, коробка, конфета;
- хвост, медведь, спина;
- колесо, спица, велосипед;
- буква, страница, книга;

1. Работа в группах.

Каждая группа получает набор карточек. Нужно разложить их в последовательности от надсистемы к подсистеме.

Для проверки дети выходят к наборному полотну, где объясняют свою точку зрения. Например: «Карточку с птицей ставим на второй этаж. Крыло – на первый этаж, потому что это – часть птицы; а гнездо – на третий этаж, потому что это место, где находится птица.»

Желательно, чтобы дети указывали дополнительные надсистемы и подсистемы, которых нет на карточках. Например: «У птицы есть еще другие части: голова, туловище, хвост, лапки...» или «Птица еще может находиться в небе, в лесу на ветке, сидеть на крыше...».

Упражнение на закрепление подсистем

«Живой автомобиль»:

Цель: Понять, как работают части автомобиля.

Шаг 1: Разделите детей на группы, каждая из которых представляет часть автомобиля: колеса, двигатель, руль, фары.

Шаг 2: Каждая группа придумывает и показывает, что делает их «человечек».

Шаг 3: Все группы вместе инсценируют работу автомобиля, показывая взаимодействие между частями.

Обсуждение: Что произойдет, если один из «человечков» перестанет работать? Как это повлияет на всю систему?

«Сказочное дерево»: Цель: Изучить строение и функции частей дерева.

Шаг 1: Дети представляют корни, ствол, ветви, листья, плоды.

Шаг 2: Каждый ребенок рассказывает о своем «человечке», что он делает для дерева.

Шаг 3: Создание коллективного рассказа о том, как все части помогают дереву расти и жить.

Обсуждение: Почему важны все части дерева? Что случится, если убрать одну из них?

Упражнения на развитие воображения

«Волшебный зонтик»: Цель: Придумать способ не промокнуть под дождем без зонтика. Процесс: Шаг 1: Обсудить проблему: начинается дождь, а зонтика нет. Шаг 2: Дети предлагают фантастические решения (например, облако, которое отталкивает дождь, волшебная шляпа, которая расширяется и накрывает). Шаг 3: Рисование или лепка придуманных предметов. Обсуждение: Как придуманный предмет поможет? Какие у него свойства? Можно ли использовать его в других ситуациях?

«Суперботинки»: Цель: Изобрести обувь, которая помогает преодолевать препятствия. Процесс: Шаг 1: Представить различные препятствия (грязь, лужи, горы). Шаг 2: Дети придумывают ботинки с фантастическими свойствами (летающие ботинки, ботинки-кенгуру). Шаг 3: Создание моделей из подручных материалов. Обсуждение: Какие проблемы решают эти ботинки? Какие еще функции можно добавить?

«Изобрети свой транспорт»: Цель: Создание нового вида транспорта. Процесс: Шаг 1: Определяем параметры: способ передвижения (летает, плавает, ездит), размер (большой, средний, маленький), источник энергии (бензин, электричество, мускульная сила). Шаг 2: Строим матрицу с возможными значениями. Шаг 3: Дети выбирают комбинацию (например, маленький, летающий, на мускульной силе) и придумывают транспортное средство (летающий велосипед). Шаг 4: Рисуют и описывают свое изобретение. Обсуждение: Как оно работает? Какие преимущества? Где можно использовать?

«Необычные животные»: Цель: Придумывание новых животных. Процесс: Шаг 1: Параметры: среда обитания (вода, земля, воздух), покрытие тела (шерсть, перья, чешуя), способ передвижения (бегает, плавает, летает). Шаг 2: Дети комбинируют значения и создают новое животное (например, водное животное с перьями, которое плавает). Шаг 3: Рисуют и придумывают историю о нем. Обсуждение: Как оно живет? Чем питается? Какие у него особенности?

Метод «5-экранка»

Упражнение «Жизненный путь бабочки»: Цель: Понять этапы развития бабочки и ее связи с окружающей средой. Процесс: Шаг 1: Заполнение центральной клетки: бабочка сейчас. Шаг 2: Подсистема: Прошлое: Яйцо. Настоящее: Крылья, усики. Будущее: Что может измениться в ее строении? Шаг 3: Система: Прошлое: Гусеница. Настоящее: Бабочка. Будущее: Может стать другой бабочкой? Шаг 4: Надсистема: Прошлое: Среда обитания в прошлом (лес). Настоящее: Луг. Будущее:

Городской парк. Обсуждение: Как изменения в надсистеме влияют на бабочку? Что произойдет с бабочкой в будущем?

Упражнение «История книги»: Цель: Рассмотреть, как развивались способы передачи информации. Процесс: Шаг 1: Центральная клетка: книга сейчас. Шаг 2: Подсистема: Прошлое: Свитки. Настоящее: Страницы, обложка. Будущее: Электронные страницы. Шаг 3: Система: Прошлое: Рукописные тексты. Настоящее: Печатные книги. Будущее: Электронные книги. Шаг 4: Надсистема: Прошлое: Устные рассказы. Настоящее: Библиотеки. Будущее: Виртуальные реальности. Обсуждение: Как изменялись способы передачи знаний? Что может появиться в будущем?

Метод «Идеальный конечный результат»

Упражнение «Чистый двор»: Цель: Найти способ поддерживать двор всегда чистым. Процесс: Шаг 1: Проблема: во дворе постоянно появляется мусор. Шаг 2: Формулируем ИКР: двор сам становится чистым без уборки. Шаг 3: Дети предлагают решения (например, мусор исчезает сам, мусор превращается в цветы). Шаг 4: Обсуждают, как этого можно достичь (установить специальные урны, проводить акции по уборке). Обсуждение: Какие реальные действия помогут приблизиться к ИКР?

Упражнение «Бесконечное мороженое»: Цель: Сделать так, чтобы мороженое не заканчивалось. Процесс: Шаг 1: Проблема: мороженое съедается и заканчивается. Шаг 2: ИКР: мороженое само восполняется. Шаг 3: Дети предлагают фантастические и реальные способы (морозильник с бесконечным запасом, машина по производству мороженого). Шаг 4: Обсуждают, какие технологии или действия нужны. Обсуждение: Как идеи могут быть реализованы в жизни?

Приложение 3. Игровые упражнения

«Что я вижу?»

Нужно назвать все, что видишь вокруг. Вначале среди большой группы объектов (что я вижу на прогулке? что я вижу в музыкальном зале, за окном? и т. д.). Затем по отдельным крупным и мелким объектам (что я вижу на стене? что я вижу на чашке? и т. д.).

Воспитатель отмечает необычные, оригинальные ответы.

«Если бы...»

Предлагается придумать объект с необычными свойствами или функциями: «Если бы деревья стали усатыми?», «Если бы лужи могли петь?», «Если бы дома могли летать?», «Если бы люди перестали спать?» и др. и описать последствия такого допущения.

«Маленькое в большом»

Воспитатель обращает внимание детей, что очень многие «большие» объекты (машина, дом, экскаватор и др.) содержат в себе «маленькие»: «Машина большая, а педали в ней маленькие» или «Дом большой, а кирпичи – маленькие» и т. д. и предлагает детям назвать другие подобные объекты.

«Аналогия»

Воспитатель предлагает детям придумывать различные аналогии: прямые (На что похоже это облако? Этот листок как ...?), по признакам (Цыпленок желтый как ...? Шарик легкий как ...?), по функциям (Мячик прыгает как ...? Девочка поет как...?)

«Чем похожи, чем отличаются»

Во время проведения различных режимных моментов (умывания, еды, раздевания, сборов на прогулку и др.) воспитатель предлагает сравнивать близкие по значению объекты. Например, чем похожи и чем отличаются ложка и вилка, простыня и пододеяльник, сандалии и тапочки, куртка и пальто, полотенце и платок, шапка и кепка и др.

«Другая точка зрения»

Воспитатель предлагает детям представить себя различными объектами и описать свои ощущения: что вы любите? чего боитесь? с кем дружите? о чем мечтаете? что вам не нравится? и др.

Желательно рассматривать не только цельные объекты, но и их части (во

время воздействия): опишите, что чувствует язык, когда вы едите мороженое? что чувствует шляпка гвоздя, когда вы его забиваете?

«Путаница»

Нужно придумывать предложения про обычные ситуации, как «не бывает». Например, девочка баюкает куклу – бывает, кукла баюкает девочку – не бывает; дедушка собирает грибы – бывает, грибы собирают дедушку – не бывает и др.

«Увеличиваем предложение»

Воспитатель называет любое нераспространенное предложение (девочка играет, собака бежит, солнце светит и др.), его нужно «увеличить»: вставить в него другие слова.

Упражнение можно проводить в виде соревнования: кто придумает самое длинное предложение из исходного.

Можно предлагать детям самим вначале придумывать нераспространенные предложения об окружающих объектах, а затем их дополнять.

«Комплименты.»

Нужно научиться придумывать комплименты вначале окружающим людям, затем предметам, явлениям, событиям.

Предложения могут начинаться словами «Ах, какой ты...!», «Ах, какое у тебя...!», «Ах, как ты ...!» и т. п.

«Раньше и сейчас»

Воспитатель обращает внимание детей на различные предметы быта и предлагает представить, какими эти предметы были раньше («у древних людей»).

Например: «Мы сейчас сидим на стульях, а у древних людей были стулья? А как они сидели?» и т. п.

«Исчезновения»

Воспитатель предлагает детям рассмотреть последствия различных исчезновения: что произойдет, если исчезнут все деревья? (дома, книги, магазины, комары, одежда и др.)

Можно выстраивать цепочки, показывающие последовательность разворачивания событий.

Приложение 4. Игры

Методы ТРИЗ активно используются для развития у детей способности видеть различные функции и свойства объектов. Игры на выделение функций помогают дошкольникам научиться анализировать предметы и находить новые, необычные способы их использования. Рассмотрим несколько популярных игр, которые можно применять в дошкольных учреждениях.

Игра «Что умеет делать» Цель игры: Помочь детям увидеть разнообразные функции одного и того же объекта, развить воображение и гибкость мышления. Описание: Воспитатель выбирает предмет, например, ложку, и показывает его детям. Затем предлагает им придумать, что эта ложка может делать. Варианты могут быть самыми разными: Ложка может мешать суп. Ложка может служить веслом для игрушечной лодки. Ложка может быть зеркальцем, если она металлическая и блестящая.

Примеры использования: Поощрять поиск нестандартных и фантастических функций, вводить элементы соревнования (кто придумает больше вариантов). Вариации игры: Изменение контекста: Предложить детям представить, как использовать ложку в разных ситуациях (в космосе, под водой, на необитаемом острове). Материал предмета: Обсудить, как функции ложки меняются в зависимости от материала (резина, металл, бумага). Польза игры: Развитие творческого мышления. Умение видеть предметы в новом свете. Стимуляция речевого развития через обсуждение и описание.

Игра «Дразнилка». Цель игры: Стимулировать детей находить необычные характеристики и свойства предметов, развивать критическое мышление. Описание: Воспитатель выбирает объект, например, мяч, и предлагает детям «подразнить» его, указывая на его ограничения: Мячик, ты круглый, но не умеешь кататься, как велосипед! Мячик, ты можешь прыгать, но не можешь летать, как птица!

Вариации игры: Усложнение сравнений: Для старших детей вводить более сложные объекты и характеристики. Создание историй: Придумать историю о том, как мячик пытается научиться летать.

Польза игры: Развитие аналитических способностей. Способность видеть мир с разных точек зрения. Формирование эмпатии и понимания ограничений.

Игра «Мои Друзья» Цель игры: Развить у детей ассоциативное мышление и умение видеть связи между объектами. Описание: Воспитатель показывает детям предмет, например, кубик, и предлагает найти ему «друзей» — другие предметы, связанные с ним: Кубик и строительный кран (использует кубики

для строительства). Кубик и домик (из кубиков можно построить дом). Кубик и машинка (перевозит кубики).

Польза игры: Системное мышление: Дети учатся видеть взаимосвязи между разными объектами. Расширение кругозора: Понимание, что предметы могут взаимодействовать в разных контекстах.

Вариации игры: Поиск «врагов»: Найти предметы, которые противоположны или несовместимы с данным (кубик и вода). Создание цепочек: Построить цепочку друзей, где каждый следующий предмет связан с предыдущим.

Польза игры: Развитие логического мышления. Умение устанавливать причинно-следственные связи. Стимуляция коммуникативных навыков через обсуждение.

Игра «Как это устроено». Цель игры: Помочь детям понять структуру предметов и принцип их работы, развить аналитическое мышление.

Описание: Дети рассматривают предмет и обсуждают его составные части и их функции. Например, игрушечная машинка: Колёса: помогают двигаться. Кузов: защищает пассажиров. Руль: управляет направлением.

Примеры использования: Разбор сложных объектов: Распределение по частям и обсуждение каждой. Моделирование: Создание простых моделей из конструктора или других материалов.

Вариации игры: Изменение одной части: Что произойдёт, если изменить или убрать одну часть? Создание новых предметов: Предложить детям придумать собственный предмет и рассказать, как он устроен.

Польза игры: Формирование понимания взаимозависимости частей целого. Развитие конструкторских способностей. Стимуляция любознательности и интереса к технике.

Игра «Превращение» Цель игры: Развить у детей способность к трансформации предметов и представлению их в новых ролях. Описание: Воспитатель предлагает детям представить, что один предмет превращается в другой. Например: Карандаш превращается в волшебную палочку. Что он теперь умеет делать? Стул превращается в машину. Какой это будет транспорт?

Примеры использования: Развитие воображения: Дети придумывают новые функции и возможности предметов. Создание рассказов: Сочинение истории о приключениях «превратившегося» предмета.

Вариации игры: Групповое творчество: Дети совместно придумывают и разыгрывают сценки. Иллюстрации: Рисование превращений и новых функций предметов.

Польза игры: Стимуляция креативности и фантазии. Развитие навыков рассказывания и повествования. Укрепление коммуникативных навыков через совместное творчество.

Игра «Что будет, если...» Пример игры «Что будет, если...» для преодоления психологических барьеров Цель игры: Помочь детям преодолеть страх ошибок, стимулировать экспериментирование и открытость к новым идеям.

Описание: Воспитатель предлагает детям пофантазировать на тему: Что будет, если все игрушки в комнате станут живыми? Что будет, если дождь пойдёт вверх, а не вниз? Дети свободно высказывают свои предположения, создавая необычные и даже фантастические сценарии.

Примеры использования: Развитие творческого мышления: Дети учатся свободно выражать свои идеи без страха быть неправыми. Снятие психологических барьеров: Формирование понимания, что ошибки — это часть процесса обучения.

Вариации игры: Групповое обсуждение: Дети совместно развивают одну идею, добавляя новые детали. Создание рисунков: Иллюстрация фантастических ситуаций. Польза игры: Повышение уверенности в себе. Развитие навыков прогнозирования и воображения. Формирование позитивного отношения к обучению.

Игра «Теремок» Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого педагога - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый педагог получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий - хозяин теремка, педагоги по очереди подходят к теремку и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

Задача: как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

4-й вариант: Учить находить общее и различное между двумя объектами.

Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина. Ход игры.

В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок.

В: Ты кто?

1-й ребенок: Я бумага. Пусти меня в теремок.

В: А я дерево. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

1-й ребенок: Мы твердые, в нас живут твердые человечки. Мы можем быть гладкими, а можем быть шероховатыми.

2-й ребенок: Я стекло, пусти меня в теремок.

В: А я – глина. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

2-й ребенок: Я – хрупкое, а ты- пластичная, я – прозрачное, а ты -

Игра «Да-нетка». На столе в линию выложено 7 предметов (или картинок), нужно отгадать, какой именно задумал воспитатель (на вопросы можно отвечать только «да» или «нет».).

Вариант игры:

Предметы: щетка, арбуз, иголка, краски, ботинок, гвоздь, флажок.

В: Я загадала какой-то предмет. Отгадай его, только вопросы должны быть такие, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет» – игра «да-нетка»..
– Это краски?

В: – Нет.

– Это справа или слева от красок?

В: – Я не могу ответить на такой вопрос. Спроси иначе.

– Это справа от красок?

В: – Нет.

– Значит, это слева. Это арбуз?

В: – Нет.

- Это справа от арбуза?

В: – Да.

– Значит, это иголка!

В: – Да. Ты смог отгадать за 5 вопросов.

Игра проводится 2–3 раза. Как усложнение можно предложить плоскостную да-нетку: на столе в произвольном порядке 9-10 предметов, с четким разграничением: вверху, внизу, справа, слева. Нужно отгадать задуманный объект.

Игра «Свойство»

Воспитатель на столе выставляет 6–7 карточек с рисунками из разных тематических групп. Затем указывает свойство, а дети должны называть признаки данных объектов.

Например, даны карточки: крокодил, ромашка, нож, лодка, облако, мяч. Воспитатель называет свойство «Цвет», дети по порядку указывают признаки: зеленый, белая с желтым, серый, коричневая, белый, разноцветный; воспитатель называет свойство «Размер», дети: большой, маленькая, маленький, большая, большое, маленький; воспитатель называет свойство «Вес», дети: тяжелый, легкая, легкий, тяжелая, легкое, легкий; и т. д.

Примеры свойств: форма, вещество, запах, «съедобность», гладкость, температура и др.

При этом сразу же нужно показывать, что есть признаки, которые могут изменяться: мяч может быть и большой и маленький; лодка может быть и синяя и зеленая и красная; и деревянная и резиновая и т. д.

Игра «перевертыши». Воспитатель рассказывает стихотворение:

«Ехала деревня мимо мужика, глядь, из-под собаки лают ворота.

Лошадь ела кашу, а мужик овес.

Лошадь села в сани, а мужик повез».

Обычно, реакция детей – смех. Воспитатель читает стихотворение еще раз, затем просит «перевести» каждую строчку, сказать, как надо говорить.

Затем анализ: в каком случае было смешнее и почему, как «устроены» смешные предложения.

Воспитатель предлагает детям самим придумать смешинки-«перевертыши», используя прием «наоборот».

Игра «Что? (кто?) что делает?»

Воспитатель вывешивает картину с произвольным сюжетом. Нужно назвать все изображенные на ней объекты. После этого можно проанализировать, из каких частей состоят эти объекты. Затем предлагается ответить на вопрос «что делает?» применительно к каждому объекту (желательно называть не одно действие, а несколько: например, «дерево» не только «стоит», но «растет», «наклоняется», «тянется к солнцу», «дает тень» и др.

Игра «Раскраска».

Воспитатель предлагает придумать предложения по картине. Дети обычно называют несколько предложений, но без прилагательных (типа: мальчик идет по улице, котенок играет со щенком на крыльце и др.).

В: – Ваши предложения правильные, но они похожи на черно-белые рисунки. Предложения можно раскрашивать. Только не красками, а словами. Вот закройте глаза и повтори свои предложения: вы можете ответить какой именно это был мальчик, какая была улица, какими были котенок и щенок?

– Нет, не получается.

В: Если я вам помогу и скажу, что мальчик был маленький, светловолосый, в зеленом костюме...

– Теперь получается!

В: – Я назвала признаки, описала, каким был мальчик. Слова – признаки как бы раскрашивают речь. Попробуйте теперь придумать предложения с признаками.

Воспитатель может называть предложения без прилагательных, дети должны их «раскрасить»: повторить, вставив как можно больше соответствующих прилагательных.

Игра «Что будет, если животные начнут говорить?»: Цель: Развитие фантазии и понимания последствий изменений. Процесс: Шаг 1: Задаем вопрос: «Что будет, если животные начнут говорить?» Шаг 2: Дети предлагают идеи (например, мы сможем понимать их желания, они будут просить права, могут рассказать о природе). Шаг 3: Обсуждение, как это изменит жизнь людей и животных. Обсуждение: Какие проблемы могут возникнуть? Какие преимущества? Как мы должны будем измениться?

Игра «Если бы солнце стало зеленым»: Цель: Понять влияние изменений в природе на жизнь на Земле. Процесс: Шаг 1: Задаем вопрос: «Что будет, если солнце станет зеленым?» Шаг 2: Дети рассуждают о возможных последствиях (изменение цвета растений, влияние на погоду, настроение людей). Шаг 3: Рисование нового мира с зеленым солнцем. Обсуждение: Хорошо это или плохо? Как мы можем приспособиться?

Приложение 5. Сказочные задачи

Методика ТРИЗ помогает детям развивать воображение и находить нестандартные решения, используя знакомый им формат сказок и историй. Сказочные задачи представляют собой увлекательные ситуации, где дети предлагают решения проблем, с которыми сталкиваются сказочные персонажи. Этот подход позволяет:

- развивать аналитическое мышление, дети учатся выявлять противоречия и искать пути их разрешения;
- стимулировать креативность: Предлагая свои идеи, дети расширяют границы своего воображения;
- формировать навыки коммуникации: Обсуждая задачи в группе, дети учатся слушать и уважать мнения других.

Сказочные задачи создают безопасное пространство для экспериментов. В мире сказки нет жестких рамок, и это позволяет детям свободно выражать свои мысли. Решая проблемы сказочных героев, дети переносят полученные навыки в реальную жизнь, становясь более уверенными и самостоятельными.

Практические примеры создания сказочных задач.

Пример 1: Воспитатель рассказывает историю о Чиполлино, который хочет освободить друзей из замка, имея только веревку и яблоко. Дети придумывают, как он может это сделать с помощью доступных предметов. Варианты решений: Использовать веревку, чтобы перелезть через стену. Заманить стражников яблоком и обойти их. Развитие задачи: Придумать новые препятствия (лабиринт, река) и искать решения.

Пример 2: В сказочном лесу деревья начинают исчезать. Дети обсуждают, как остановить это явление, предлагая свои решения.

Пример 3: Карлсон — веселый и озорной мужчина с пропеллером, который дружит с Малышом. Задача: Помочь Малышу найти потерянную игрушку. Варианты решений: Использовать пропеллер Карлсона для обзора сверху. Создать устройство для поиска по звуку или запаху. Развитие задачи: Что делать, если игрушка находится в недоступном месте? Польза для детей: Развитие креативности: Придумывание необычных устройств. Поощрение сотрудничества: Использование сильных сторон персонажей.

Пример 4: Три поросенка строят домики из разных материалов, спасаясь от волка. Задача: Улучшить домики, чтобы волк не смог их разрушить. Варианты решений: Использовать более прочные материалы (камень, металл). Построить защитные сооружения или ловушки. Развитие задачи: Ограничить ресурсы только природными материалами. Польза для детей: Изучение свойств материалов: Что прочнее и почему. Решение проблем с ограниченными ресурсами: Креативное использование доступных материалов.

Пример 5: История о превращении гадкого утенка в прекрасного лебедя. Применение в занятиях: Задача: Помочь утенку стать сильнее и увереннее. Варианты решений: Найти друзей, которые поддержат и помогут. Обучение новым навыкам, чтобы преодолеть трудности. Развитие задачи: Что бы произошло, если бы утенок встретил мудрого наставника? Польза для детей: Развитие самооценки: Осознание собственной ценности. Социальные навыки: Значение дружбы и поддержки.

Пример 6: Воспитатель называет несколько знакомых сказок и предлагает заменить свойства героев на противоположные, а затем рассказать сюжет новой сказки. Например: «Добрый волк и три жадных поросенка, которые за ним гоняются...», «Злая Красная Шапочка и ее бабушка-Атаманша не дают покоя никому в лесу...», «Голодный Колобок захотел всех съесть...» Желательно несколько сказок проговорить на уровне сюжета, а одну попробовать рассказать подробно.

Пример 7: Воспитатель в качестве примера кратко пересказывает сказку Р.Киплинга «Слоненок». Предлагается придумать свою сказку, объясняющую какую-либо особенность животного.

Последовательность сочинения:

– Давным-давно этой особенности не было. Чем это было плохо? (Например, ежики были гладкими.)

– Как появилась эта особенность?

(Придумать сюжет, как появились колючки: уснул под елкой, нашел мешок с гвоздями, прилепил кожуру каштана и др.)

– Как изменилась жизнь, что стало хорошего?

В конце работы воспитатель рассказывает получившуюся сказку.

Пример 8: «Поможем Колобку»: Цель: Найти способ спастись Колобку от лисы. Процесс: Шаг 1: Обсуждаем ситуацию: Колобок встретил лису, которая хочет его съесть. Шаг 2: Дети предлагают решения (например, превратиться в камень, научиться летать, стать невидимым). Шаг 3: Обсуждают, как Колобок может это сделать. Обсуждение: Какие методы ТРИЗ использовали? Как изменения помогут Колобку?

Приложение 6. Мастер-класс

Мастер-класс для педагогов ДОО «Технология ТРИЗ: моделирование маленькими человечками»

Цель: ознакомление педагогов с «Технологией ТРИЗ: моделирование маленькими человечками (ММЧ)».

Задачи:

1. Ознакомление педагогов с методами развития логического мышления дошкольников через использование Технологии ТРИЗ: моделирование маленькими человечками (ММЧ).

2. Повышение уровня профессиональной компетентности педагогов по использованию метода ММЧ в работе с дошкольниками.

Оборудование: ноутбук, экран, презентация, магнитная доска, схемы ММЧ.

Ход мастер-класса

Тема моего мастер-класса «Технология ТРИЗ: моделирование маленькими человечками».

Что такое ТРИЗ?

ТРИЗ – теория решения изобретательных задач. Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного решения изобретательских задач. ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, так как решение изобретательских задач строится на системе логических операций.

Цель ТРИЗ – научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Такая система может развивать оригинальность, гибкость мышления, наблюдательность, любознательность.

Занятия с применением методов ТРИЗ способствуют подведению ребенка к проблеме и совместного поиска ее разрешения.

3. Основные методы ТРИЗ вы видите на слайде:

- Метод мозгового штурма.

- Метод каталога.

- Метод фокальных объектов.

- Метод «Системный анализ».

- Метод морфологического анализа.

- Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка».

- Мышление по аналогии.

- Типовые приёмы фантазирования (ТПФ).

- Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками).

Моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое – жидкое – газообразное). Для начала я хочу вам рассказать сказку.

Жили-были **маленькие человечки**, и отправились они гулять по белу свету. Они были такие **маленькие**, что их никто не замечал. Им так стало

обидно, что они стали топать ногами и кричать, но их все равно никто не видел. Тогда один из них предложил: «Давайте возьмемся крепко за руки и пойдем из этой страны, где нас никто не замечает» Так они и сделали. Но тут вот что случилось. Только они взялись крепко за руки, как все их увидели. «Посмотрите какая большая гора, какой твердый камень, какое прочное стекло, железо и дерево» - говорили все вокруг. «Что это с нами случилось - удивились **человечки**, мы стали деревом, металлом, стеклом и камнем». Им стало так хорошо и весело, что они захлопали в ладоши. Но как только они перестали держаться за руки, с гор побежала вода. «Значит, если мы будем крепко держаться за руки, то будем твердыми веществами, а если будем просто стоять рядом, то будем жидкостями» - сказали **человечки**.

А самые непослушные **человечки** не хотели держаться за руки и рядом стоять не хотели. Они стали бегать, прыгать, кувыркаться и превратились они в воздух, дым над костром и в запах маминых духов.

Так теперь и живут **маленькие человечки**.

В твердых веществах они крепко держатся за руки, и чтобы их разъединить нужно приложить усилие.

В жидкостях они стоят рядом друг с другом. Эта связь непрочная, их можно разъединить (*например, перелить воду*)

В газообразных веществах они бегают и прыгают. Они могут жить в различных запахах, пузырьках.

Сегодня я хочу вам рассказать и показать, как можно развивать ребёнка через метод ММЧ (моделирование маленькими человечками)

Этот метод позволяет лучше понять физические процессы и явления, происходящие на микроуровне.

Сущность используемого метода в том, что он позволяет представить ребёнку из чего состоит всё, что его окружает. Сведения подаются детям в виде сказки: «Маленькие человечки». Все предметы и вещества состоят из маленьких человечков. Они настолько маленькие, что мы их не видим.

Человечки ведут себя по-разному:

Маленькие Человечки твердого вещества. Они серьёзные, крепко держатся друг за друга. Не любят шевелиться. Их много, они стоят очень близко и чтобы их разъединить, нужно приложить усилие. Имеют определённую форму.

В жидком веществе маленькие человечки просто стоят рядом, слегка касаясь друг друга. Эта связь непрочная: их можно легко отделить друг от друга (отлить воду из стакана и т. д.) Не имеют определённой формы.

Маленькие Человечки газообразных веществ. Такие человечки очень неусидчивые, любят бегать, скакать и умеют летать. Они находятся на расстоянии, лишь иногда случайно задевают друг друга. Находятся постоянно в движении. Из-за своей подвижности занимают всё пространство.

Почему человечки? Не молекулы, не атомы, не микробы. Потому что человечки могут думать, производить какие-то действия, вести себя по-разному. При моделировании можно поставить себя на место этих человечков, лучше почувствовать и понять через действия и взаимодействия строение веществ.



Рассмотрим пример перехода вещества из одного состояния в другое.

Сосулька зимой не тает. Почему? Потому что ММЧ (маленьким человечкам) льда очень холодно, они сдвинулись друг к другу и крепко держатся за руки. Но вот пришла весна, стало пригревать солнце. Человечки согрелись, отодвинулись друг от друга, начали шевелиться, перестали держаться за руки – они лишь слегка касаются друг друга. И начали сосульки падать на асфальт в виде капель воды. Так вся наша сосулька из твердого состояния перешла в жидкое, т.е. лёд превратился в воду. Солнце греет сильнее, человечкам становится жарко. Они сначала дальше отодвинулись друг от друга, а потом разбежались в разные стороны, разлетелись. Вода исчезла, превратилась в пар, т. е. испарилась.

Теперь мы сделаем модель ММЧ по заданному рисунку: чашка с горячим чаем. (Чашка – твердые вещества, внутри вода – жидкие вещества, чай издает пар и аромат – газообразные вещества)

При всей кажущейся сложности это увлекательный способ обобщить всё, что окружает ребёнка.

А сейчас коллеги, ответьте пожалуйста на вопросы, используя метод ММЧ. (за каждый ответ дается фишка)

1. Почему запах от духов распространяется по всей комнате?

2. Почему сквозь твёрдое тело нельзя провести руку, и сквозь жидкое можно?

3. Мы пили воду и пролили её на свою футболку, нам нужно её скорее высушить. Какие действия мы можем применить, чтобы ускорить процесс?

4. Почему в сказках часто главный герой узнаёт о приближении врагов приложив ухо к земле, а не просто наострив ухо по ветру?

(Передача «информации» быстрее всего происходит в твёрдых телах, затем в жидкостях, медленнее всего в газах).

Коллеги, прошу разделить на 3 группы.

1 и 2 группы с помощью метода ММЧ прошу составить вас составить схемы-модели: ваша команда – делает бутылку с газированной водой, а ваша команда – остров в океане. Коллеги, если задание понятно, можете приступать к выполнению.

Работа с 3 группой

Я покажу вам образцы готовых моделей, попробуйте предположить, что эти модели могут обозначать (мяч на воде, бутылка с молоком в холодильнике, и т.д.).

Теперь посмотрим, как справилась 1 и 2 группы.

Что за изображения вам нужно было смоделировать с помощью метода ММЧ? Покажите, что у вас получилось. Расскажите, как вы делали модель. Молодцы, коллеги, вы отлично справились с заданием.

Подведение итогов:

Скажите, коллеги, было ли вам интересно?

Что необычного вы увидели в обычном?

Метод ММЧ развивает способность к практическому приложению знаний, способность к решению задач?

Приложение 8. Рекомендации для педагогов

Рекомендации для педагогов

На современном этапе развития дошкольного образования в соответствии с ФГОС ДО меняется цель образовательной работы — вместо набора знаний, умений и навыков предлагается формировать новые качества ребенка (физические, личностные, интеллектуальные). Поэтому применение технологии ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач), которая формирует успешность в ребенке, актуально и педагогически целесообразно. Технология ТРИЗ позволяет решать творческие задачи любому, кто вникает в её правила. ТРИЗ располагает конкретными приёмами, правилами, инструментами творчества. Через специальные игры и упражнения дети учатся преодолевать психологическую инерцию, творчески мыслить, изобретать. Постарайтесь использовать принципы ТРИЗ не только на специальных занятиях, но и в обычных играх и взаимодействиях с детьми. Поощряйте детей самостоятельно находить решения, задавайте вопросы, направляющие их мыслительный процесс. Используйте игровые методы для освоения принципов, так как игра является ведущей деятельностью дошкольников. После выполнения заданий обсуждайте с детьми, как они пришли к решению, какие способы использовали.

Рекомендации для успешного внедрения ТРИЗ

- Начинать с простого: Постепенное введение методов, начиная с самых простых и понятных для детей.
- Учитывать интересы детей: Подбирать задачи и темы, которые актуальны и интересны конкретной группе детей.
- Создавать атмосферу творчества: Поощрять любые идеи, не критиковать и не ограничивать воображение детей.
- Вовлекать родителей: Информировать родителей о методиках, приглашать их к участию в образовательном процессе.
- Регулярность занятий: Проводить занятия систематически, чтобы методы ТРИЗ стали привычными для детей.

Рекомендации по организации занятий с использованием методов ТРИЗ

1. **Создание комфортной атмосферы:** Обеспечьте дружелюбную и поддерживающую среду, где дети не боятся выражать свои идеи.
2. **Использование наглядных материалов:** Применяйте картинки, игрушки, модели для визуализации задач и решений.

3. **Поощрение инициативы:** Хвалите детей за активное участие и оригинальные идеи.
4. **Гибкость в подходе:** Адаптируйте задания под интересы и уровень развития конкретной группы детей.
5. **Интеграция с другими видами деятельности:** Связывайте методы ТРИЗ с художественным творчеством, музыкой, физической активностью.
6. **Вовлечение родителей:** Предлагайте задания, которые дети могут выполнить дома с родителями, организуйте совместные мероприятия.

Подробные инструкции по организации игр и их вариациям в зависимости от возраста детей

Общие рекомендации:

- Подготовка: Выбор подходящих предметов, подготовка вопросов и сценариев.
- Среда: Обеспечить комфортное и безопасное пространство для игры.
- Время: Учитывать возрастные особенности концентрации внимания.

Возраст 3-4 года:

- Простота и наглядность: Использовать крупные и знакомые предметы.
- Поддержка: Помогать детям формулировать мысли, задавая наводящие вопросы.
- Короткие сессии: Длительность игры не более 10-15 минут.

Пример:

- Игра «Что умеет делать»: Предложить детям назвать, что делает мячик. Подсказывать и поощрять любые ответы.

Возраст 5-6 лет:

- Сложность задач: Вводить элементы фантазии и абстракции.
- Самостоятельность: Поощрять самостоятельное мышление и высказывание.
- Удлинение времени: Игры могут длиться 20-30 минут.

Пример:

- Игра «Превращение»: Предложить детям придумать историю о том, как карандаш превратился в ракету и полетел в космос.

Пошаговая инструкция по проведению игры:
1. Введение:

- Объяснить цель игры простым и понятным языком.
- Создать позитивную и дружелюбную атмосферу.

2. Проведение:

- Задавать открытые вопросы.
- Поощрять всех детей участвовать.
- Не критиковать идеи, а поддерживать.

3. Заключение:

- Подвести итоги, похвалить детей.
- Обсудить, что нового они узнали или почувствовали.

Приложение 8. Рекомендации для родителей

Консультация для родителей «Домашние задания с элементами ТРИЗ»

Вовлечение родителей в образовательный процесс является ключевым фактором успешного развития ребенка. Применение методов ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) не только в детском саду, но и в домашней среде, способствует развитию творческого мышления, воображения и способности к решению проблем у дошкольников. Применение ТРИЗ в домашних заданиях позволяет расширить образовательный процесс за пределы детского сада, вовлечь родителей и создать благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка.

Задание «Придумай историю о предмете»

Цель задания: Развитие воображения, творческого мышления и навыков рассказывания.

Описание: Родителям предлагается вместе с ребенком выбрать любой предмет в доме, например, ложку, пуговицу или камешек. Затем они придумывают историю о этом предмете, отвечая на вопросы: Что бы случилось, если этот предмет мог говорить? Как он попал в дом? Какие приключения у него были?

Пример: Предмет: Пуговица. История: Пуговица рассказала, как она путешествовала на рубашке моряка, видела дальние страны и помогла найти потерянный клад.

Польза для ребенка: Развитие речевых навыков. Стимуляция воображения. Укрепление эмоциональной связи с родителями.

Важно! Поощрять любые идеи ребенка. Задавать наводящие вопросы. Предложить ребенку нарисовать иллюстрации к истории.

Задание «Что будет, если...»

Цель задания: Развитие аналитического мышления и способности прогнозировать последствия.

Описание: Родители предлагают ребенку фантастическую ситуацию, например: "Что будет, если кошки начнут летать, как птицы?" "Что произойдет, если деревья начнут светиться в темноте?" Вместе они обсуждают возможные последствия и придумывают, как люди могут использовать такие изменения.

Пример обсуждения: Ситуация: Кошки летают. Последствия: Кошки могут ловить птиц в небе. Людям придется делать окна с сетками, чтобы кошки не улетали. Появятся новые виды игр и развлечений с летающими кошками.

Польза для ребенка: Развитие логического мышления. Стимуляция фантазии. Понимание причинно-следственных связей.

Важно! Поощрять ребенка придумывать как можно больше последствий. Обсудить положительные и отрицательные стороны ситуации. Предложить ребенку нарисовать или слепить из пластилина новое явление.

Задание «Изобрети свое средство передвижения»

Цель задания: Развитие инженерного мышления и понимания принципов работы механизмов.

Описание: Ребенку предлагается придумать новое средство передвижения. Он может нарисовать его или сделать модель из подручных материалов.

Пример вопросов для обсуждения: Из чего состоит твой транспорт? Как он движется? Где он может использоваться (в воздухе, на воде, под землей).

Пример: Средство передвижения: Подводный велосипед с пропеллерами и аквариумом для рыбок. Описание: Велосипед позволяет ездить по дну моря, изучать подводный мир и кормить рыбок.

Польза для ребенка: Развитие креативности и технического мышления. Понимание связи между формой и функцией. Развитие навыков презентации своей идеи.

Важно! Помочь ребенку с материалами для модели. Задавать вопросы, стимулирующие детализацию идеи. Поощрить ребенка рассказать о своем изобретении другим членам семьи.

Задание «Построй мост»

Цель задания: Развитие навыков конструирования и экспериментирования.

Описание: Родителям и детям предлагается построить мост из подручных материалов: кубики, карандаши, книги, палочки.

Процесс: Выбрать материалы и обсудить их свойства. Построить мост, который выдержит определенный вес (например, игрушечную машинку). Проверить прочность и внести улучшения.

Польза для ребенка: Понимание свойств материалов. Развитие навыков решения проблем. Умение работать в команде.

Важно! Не навязывать свои решения, а направлять ребенка вопросами. Поощрять попытки и эксперименты. Обсудить, что можно улучшить в конструкции.

Задание «Решение проблемы в сказке»

Цель задания: Развитие критического мышления и умения предлагать альтернативные решения.

Описание: Родители читают с ребенком знакомую сказку. Предлагают придумать альтернативное решение проблемы героя.

Пример: Сказка: "Колобок". Вопрос: Что мог бы сделать Колобок, чтобы не быть съеденным лисой? Возможные решения: Подружиться с лисой и поделиться с ней чем то вкусным. Перепрыгнуть через реку и убежать. Превратиться в другого персонажа.

Польза для ребенка: Умение анализировать ситуации. Развитие навыков решения проблем. Стимуляция творческого мышления.

Важно! Обсудить с ребенком мотивы персонажей. Поощрять нестандартные идеи. Предложить ребенку нарисовать новую версию сказки.