

Игра «Назови часть целого»

Цель этой игры – научить ребёнка наряду с целым видеть часть целого. Играть можно и дома, и на прогулке. Называем любое слово, а малыш должен назвать его часть. Например, дверь-ручка (замок, стекло), стол-ножка (столешница), телевизор-кнопка (экран, детали и т.п.). Всё это поможет развить мышление, словарный запас ребёнка.

Игра «Один - много»

Цель: учить детей находить в одном предмете множество его составных частей.

Дерево – одно, а чего у дерева много?
Цветок – один, а чего у цветка много?

Игра «Превращения»

Взрослый даёт задание: назвать то, во что может превратиться любой объект.

Например:

- кружка без ручки (в стакан);
- кепка без козырька (в шапку);
- кувшин без горлышка и ручки (в вазу);
- диван без спинки (в кровать);
- стул без спинки (в табурет);
- кресло без подлокотников (стул).



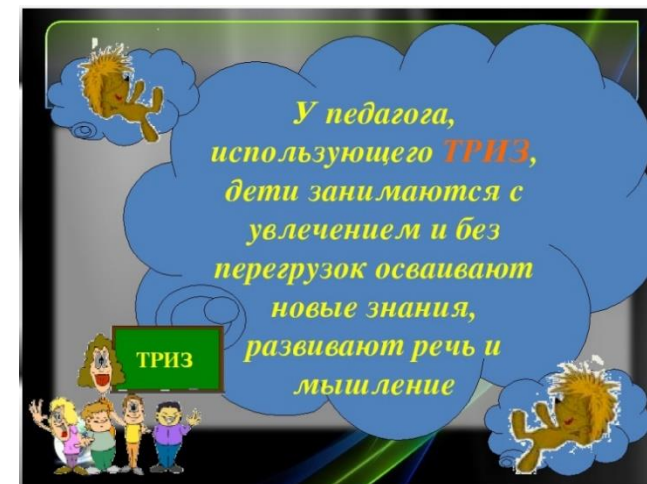
Игра "Черное-белое"

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.).

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница", "Волк", "Цветок", "Стульчик", "Таблетка", "Конфетка", "Мама", "Птичка", "Укол", "Драка", "Наказание" и т.д.



Педсовет «Использование современных форм организации работы по развивающим образовательным технологиям»



ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ

Составитель
воспитатель Л.И. Заболотская

29 января 2020 года

МАДОУ «Радуга»
ул. Строителей корп. 44/5
пгт Приобье Октябрьский район ХМАО-
Югра Тюменская область 628126
тел. (34678)33503
e-mail raduga_ds@mail.ru

Что такое технология ТРИЗ?

*Всё грандиозное
начинается с малого...*

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

Одна из самых любимых игр в нашей группе – это игра **«Хорошо-плохо»**. Она позволяет ребёнку понять, что в любом явлении, объекте есть свои положительные и отрицательные свойства. Ведь по большому счёту – всё в мире относительно! Для наглядности можно использовать какие-либо обозначения – для хорошего и плохого. Мы в группе используем смайлики- веселый и грустный. Выбираем тему. Например, «Дождь». Задаём вопрос: *«Дождь – это хорошо или плохо? Почему хорошо?»* Дождь поливает растения, можно гулять по лужам в сапогах! Слушать стук дождя по крыше. А еще может появиться радуга!

Но помните, версии должен предлагать ваш маленький мыслитель, а вы лишь слегка помогать ему. За каждое «хорошо» выкладываем карточку, допустим, зеленого цвета. *А что в дожде плохого?* Мокро, холодно. А ещё можно промочить ноги и заболеть. Нельзя гулять. Выкладываем карточку красного цвета. А в конце подсчитываем, сколько нашли хорошего и плохого в дожде. Поверьте, хорошего будет

обязательно больше! И так можно играть на любую тему.

Кто-то подумает: «Зачем это? Может лучше ребёнку не знать о плохом?» Надо знать! Ведь зная плохую сторону явления, можно предотвратить нежелательные последствия.

Игра "Наоборот" или "Перевертыши"

(проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход – вход).



Игры с использованием Метода фокальных объектов

МФО – перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки.

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки "забавные животные", "пиктограммы", назвать их и сделать презентацию.

Например, **"Левообезьян"**. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегаёт по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева.

