

Картотека игр с использованием метода ТРИЗ

Составитель: Лященко
Мария Александровна
воспитатель ГБДОУ д/с №21



Цель - воспитание творческой личности через формирование талантливое, диалектического мышления.

Задачи :

формировать навык творческой, познавательной и практической деятельности;
развивать творческие способности;

Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.



Игра «Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

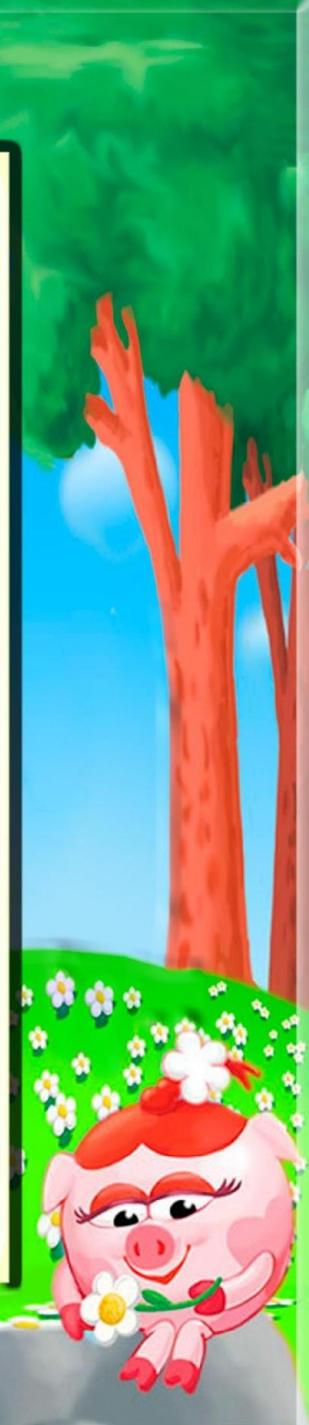
Ход игры: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.



Игра «Что умеет делать?»

Цель: учить выделять функцию объекта.

Ход игры: Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него.

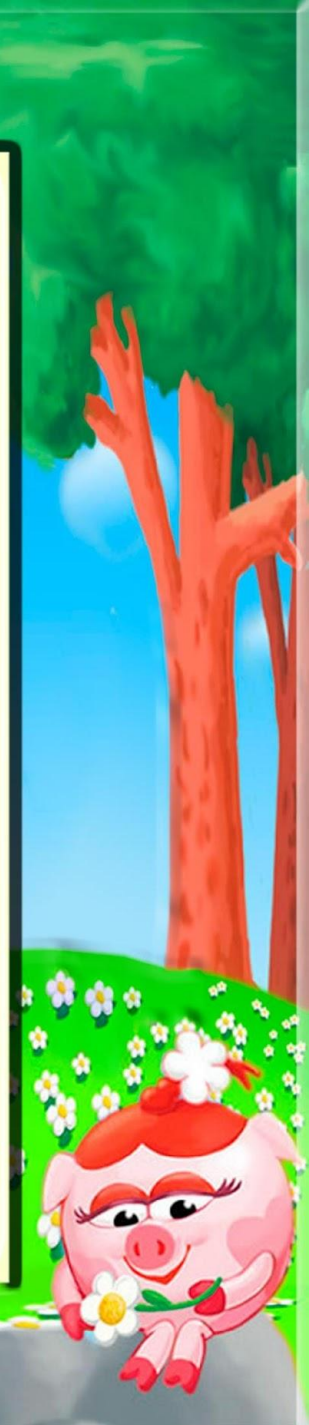
Например:

Ведущий : - Ромашка.

Дети: - растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.

Ведущий: - Занавеска.

Дети: - затемняет, пачкается, может стираться.



Игра «Маша-растеряша»

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы.

Перед игрой напомним детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.

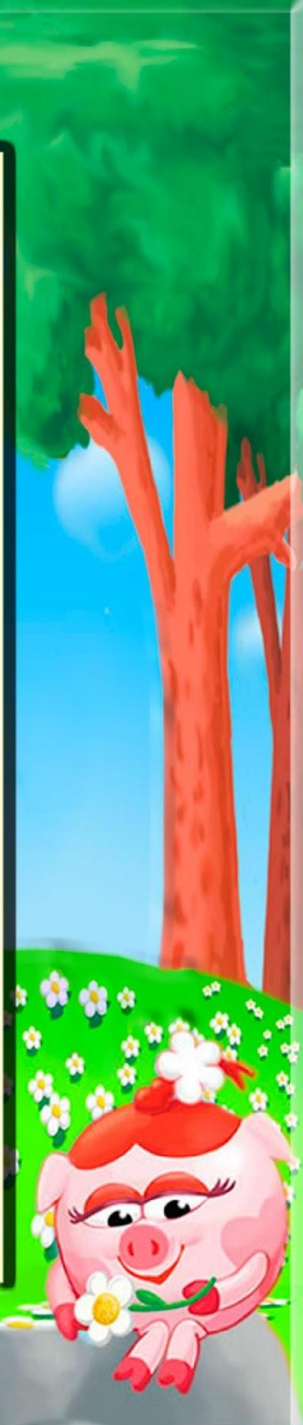
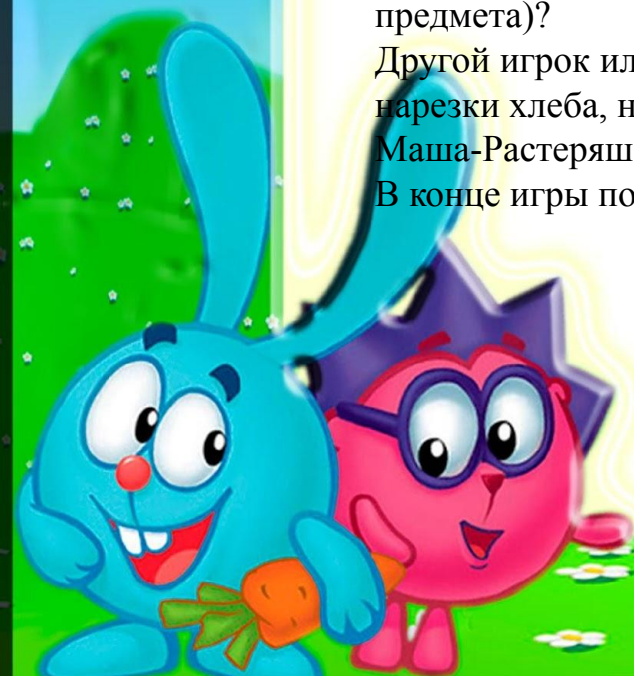
Ход игры: Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку). В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя



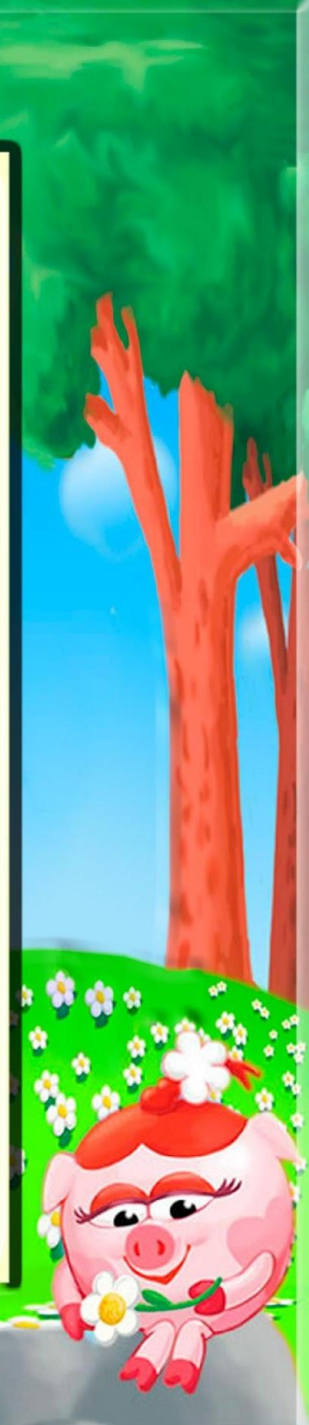
Игра «Красная шапочка»

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры: Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).
Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.
Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?
- Чтобы видеть, сколько я съела.
И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки.
После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).



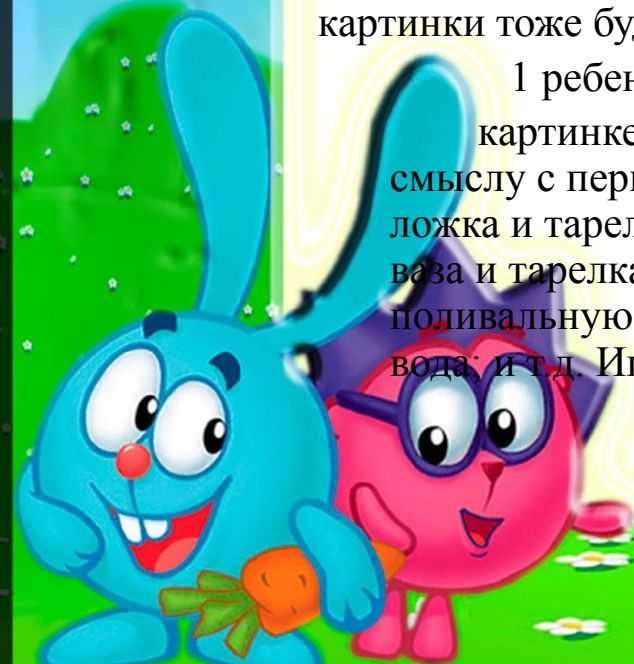
Игра «Поезд»

Цель: развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами.

Ход игры: 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка это вагончик.

Ведущий: Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики картинки тоже будут скрепляться.

1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка). 2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т.к. ложка и тарелка – посуда). Следующий ребенок берет вазу, т.к. ваза и тарелка сделаны из стекла. Следующий ребенок берет поливальную машину, т.к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т.д. Игру можно проводить многократно, меняя картинки.



Игра «Елочка»

Цель: активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей. Учить комбинировать слова, устанавливать связи, составлять рассказы.

Ход игры : Игра начинается со стартового слова (имея существовать в И.п. ед.ч.).

На доске воспитатель пишет это слово или слова вниз пишутся слова или зарисовывает предметы, которые ассоциируются у детей, когда им называют этот объект.

-Какие вспоминаются слова? С кем (чем) дружат эти слова?

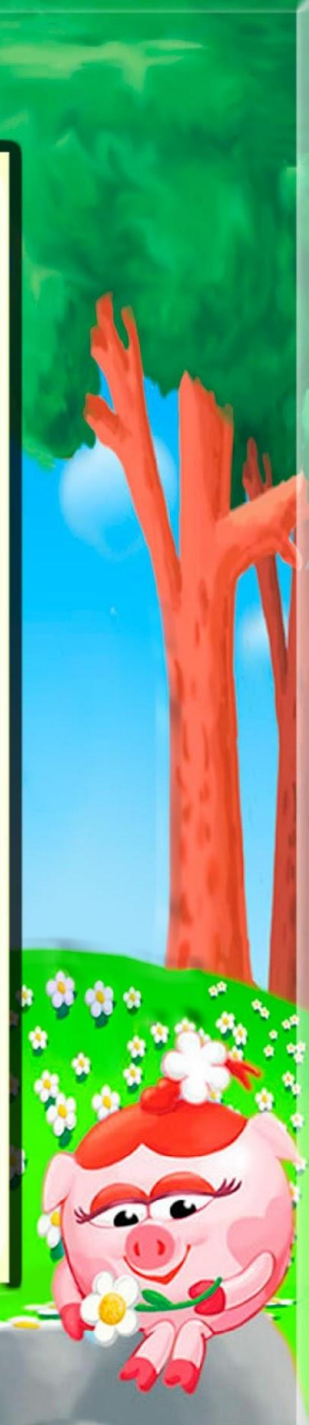
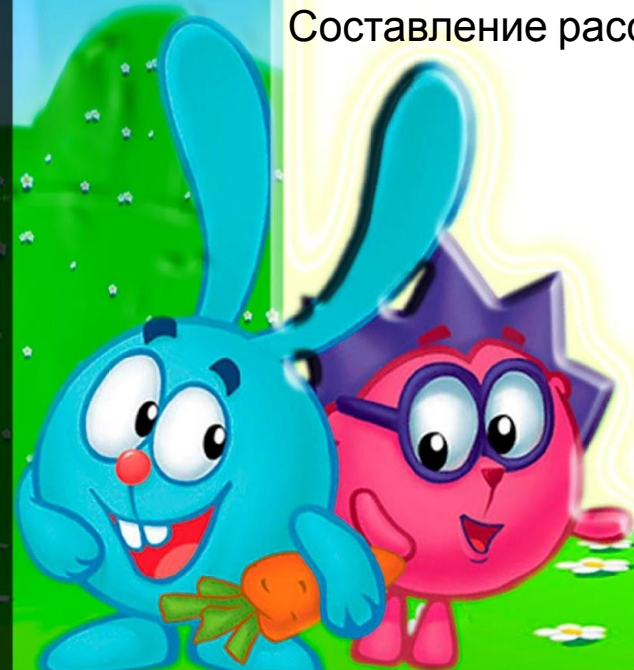
Затем через 20-30 сек делается 2 переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)
Затем предложить детям составить рассказ используя слова из «Елочки».



Например: стартовое слово: **Игла**

Игла	Ножницы	Стул
Еж	Одежда	Скатерть
Яйцо	<u>Стол</u>	Тарелка
<u>Швейная игла</u>	Швея	Нога
Елка	ткань	<u>День рождения</u>
нитка		

Составление рассказа, дать название рассказу.



Игра «Путаница»

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход игры:

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

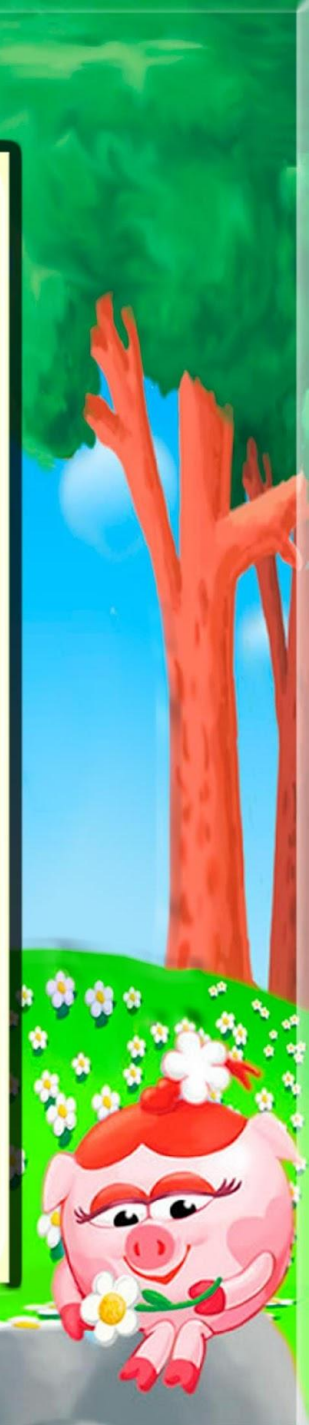
Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)



Игра «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход игры:

Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

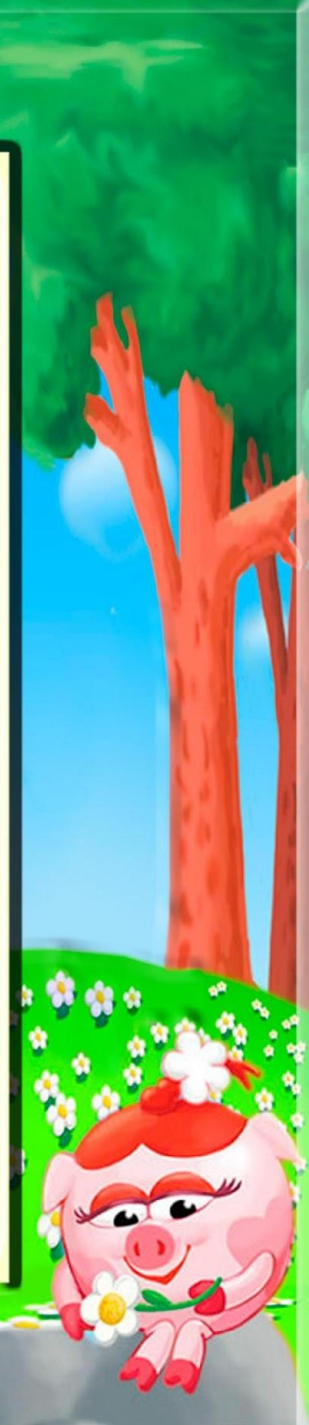
Длинное, серое, тягучее (жвачка...);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир);

Зеленое и прыгучее...

Холодное, белое ...



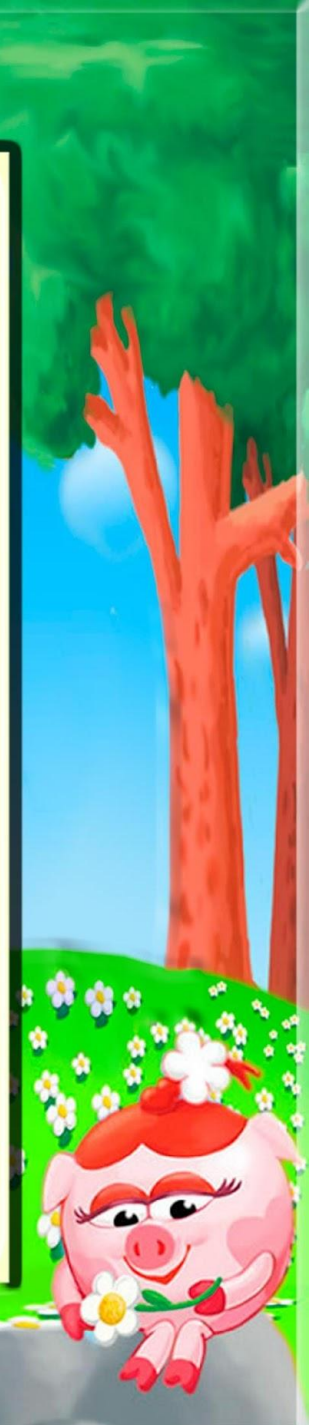
Игра «Четвертый лишний»

Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

Ход игры: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты). А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.



Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход игры: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: *Словарик для детей 4-5 лет:*

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

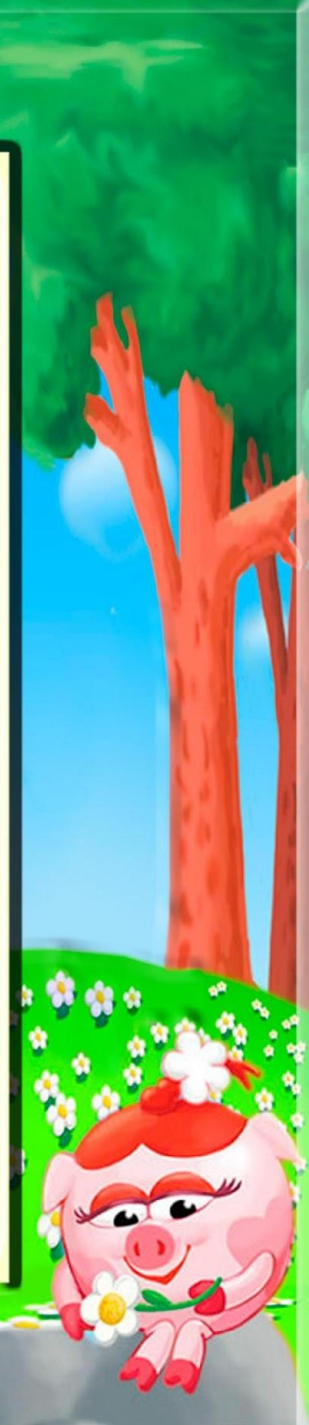
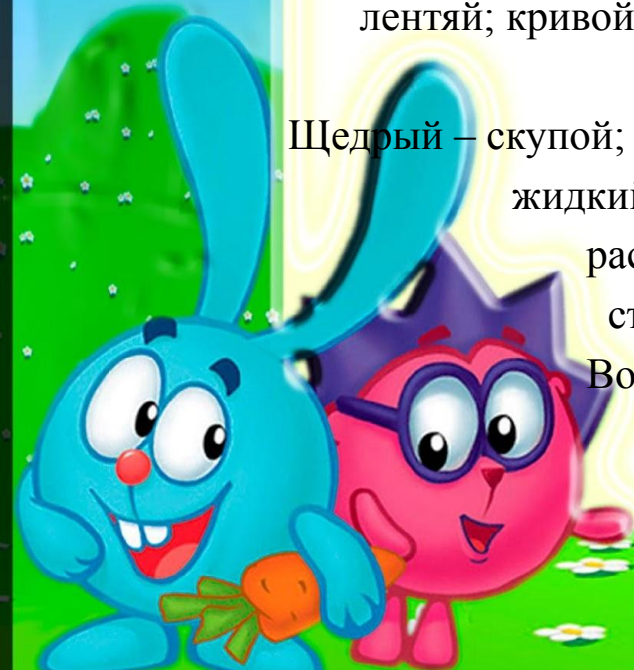
Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный-ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.



Список литературы

Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Технологии развития связной речи дошкольников (методическое пособие для педагогов дошкольных учреждений), 2004

Алексеева М.М., Яшина В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников. - М., 1997.

Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду. Пособие для воспитателей дет. сада. - М., 1977.

"Развитие творческих способностей детей с использованием элементов ТРИЗ". - Челябинск, 2 - 3 июня, 2000. -С.21-22.

Корзун А.В. Веселая дидактика: Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками.- Минск, 2000г.-97с.

Ушакова О.С. Программа развития речи детей дошкольного возраста в детском саду. - М.: изд. РАО, 1994

Хоменко Н.Н. Использование игры "Да-Нет" при обучении ТРИЗ. Материалы к семинару, - Минск, 1995.