

Презентация
дидактического пособия
игр с элементами
технологии ТРИЗ – РТВ
для детей младшего
дошкольного возраста

Игра «Теремок»

Цель:

Сформировать умение видеть в окружающей действительности похожести и противоречия, научить их формулировать.

Правила игры:

Детям раздаются различные предметные картинки. Педагог выполняет роль ведущего (сидит около «теремка»). Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание:

В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня».

Или:

«Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня».

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой

Теремок





Игра «Хорошо – плохо»

Цель:

Познание объектов окружающего мира.

Правила игры:

Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого.

Например:

- Лев красивый.
- За ним интересно наблюдать в зоопарке.
- А плохо во льве то, что у него клыки и когти.
- Лев может съесть.
- Комар нужен для пропитания лягушек, и это очень хорошо.
- Плохо – он больно кусается.

- Предметные картинки:
лев, шорты, комар, шорты и др..



Игра «Раньше – позже»

Цель:

Определение линии развития объекта.

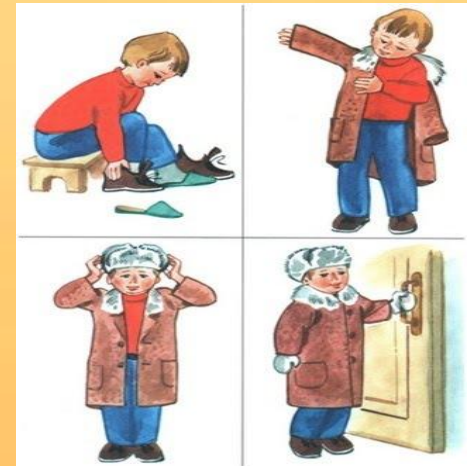
Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Сопровождать показом.

Например:

- Посмотрите, какая у медведя сделана берлога?
- Большая, крепкая, добротная.
- Она всегда была такой? Что с ней было раньше?
- Ее не было, росли деревья.
- Правильно, а еще раньше?
- Росли маленькие ростки.
- А еще раньше?
- Семечки в земле.
- А что будет с берлогой потом?
- Она развалится, сгниет, смешается с землей.

• Предметные картинки



Игра «Где живет?»

Цель: выявление подсистемных связей.

Правила игры:

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

Ход игры:

- Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!
 - Где живет медведь?
 - В лесу, зоопарке.
 - А еще?
 - В мультиках, в книжках.
- Где живет - собака?**
- В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

Предметные картинки





Правила игры:
Ребёнок достает
из мешочка объект,
называет его и
называет признак
ориентируясь на
схему.

Ход игры

- Это мандарин.

Схема «Цвет».

- Мандарин оранжевого
цвета.

Игра продолжается,
пока дети не достанут
все объекты и не
опишут все признаки
согласно схемам.

Чудесный мешочек

Цель:
Сравнение
систем

Чудесный мешочек
Схемы





Игра «Волшебный светофор» Цель:

Объединение надсистемы и подсистемы объекта.

Правила игры:

У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Ход игры:

Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

- Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного. Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассмотрении картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

- Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, домашние, дикие животные).

- Заяц (поднимает зеленый кружок).

- Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

Воспитатель (поднимает красный кружок). *Дети*: У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

- Почему заяц меняет шубку зимой?

- Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка. *Воспитатель* (поднимает желтый кружок).

- Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и был



- Волшебный светофор
- Предметные картинки



Игра «На что похоже»

Цель: сравнение систем

Схемы, предметные картинки

Правила игры:

Ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

Примечание:

Похожими объектами могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу.

Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ход игры:

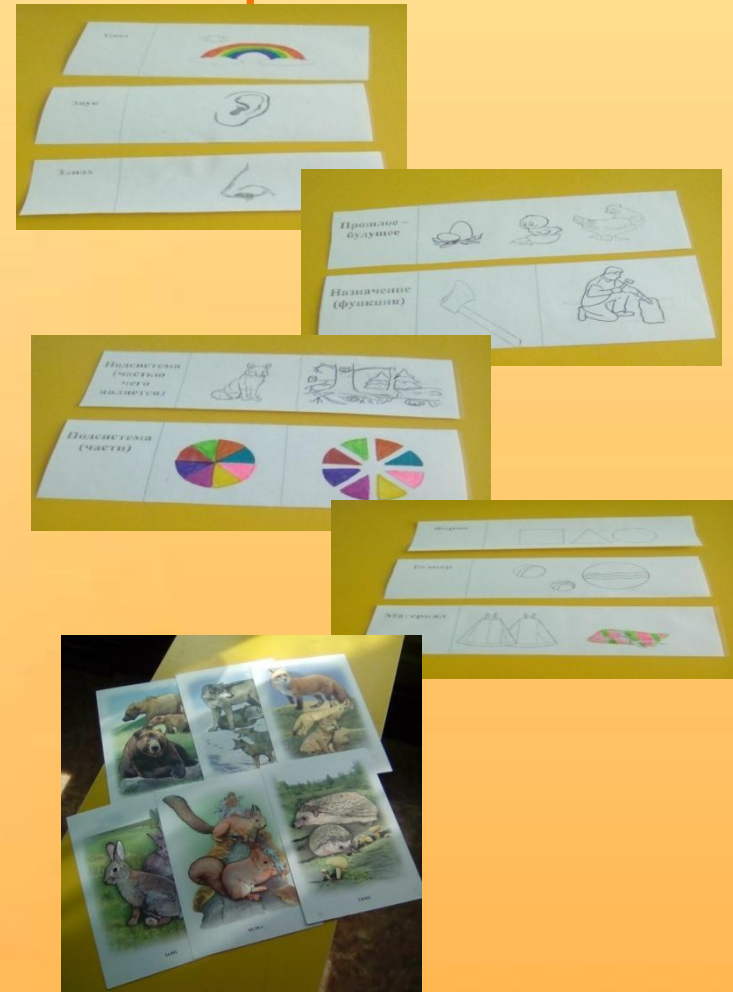
Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Воспитатель:

На что похожа колючка ежика?

Дети:

На иголки, на булавки, на гвозди.
На стержни от ручки и т.д.





Игра «Фрукты – Овощи» («Сенсорный ящик»)

Цель:

развитие навыков анализа ситуации через целенаправленное сужение поля поиска, умения формулировать и задавать

Правила игры: **вопросы.**

В сенсорном ящике спрятан какой-то фрукт или овощ.

Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус) на полях сенсорного ящика. На вопросы детей отвечает воспитатель.

Зрение:

- Какой он формы? (он овальной формы)
- Какого он цвета? (он желтый)
- Какого он размера? (по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой)
- Сколько у него частей? (у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки)

Осязание:

- Какой он на ощупь? (он шероховатый на ощупь)

Слух:

- Он издает звук? (нет)

Обоняние:

- Он пахнет? (да)
- Какой запах у этого предмета? (у него кисловатый запах)

Вкус:

- Это съедобный предмет? (да)
- Какой он на вкус? (он кислый)
- Это лимон. Правильный ответ.

• Сенсорный ящик





Игра «Да –нет»

Цель: развитие навыков анализа ситуации через целенаправленное сужение поля поиска

Правила игры:

Суть игры сводится к разгадке некоторой тайны, заданной ведущим. Для этого участники игры должны задавать ведущему вопросы. Вопрос должен быть поставлен в такой форме, чтобы ведущий мог ответить "Да" или "Нет".

Ход игры:

Тема «Транспорт»

- Этот вид транспорта с колёсами?
- Да.
- Он находится справа от лёгковой машины?
- Нет.
- Он красного цвета?
- Да.
- Он перевозит грузы?
- Да.
- Это самосвал?
- Да.



