**ТРИЗ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**(пособие для воспитателей дошкольных учреждений)**

В пособии прописаны игры, занятия для детей от трех до семи лет из арсенала ТРИЗ-педагогики.

 Методические материалы будут необходимы для воспитателей и педагогов дошкольного образования при использовании методов и приёмов ТРИЗ в дошкольном образовательном учреждении.

Цель – развивать у дошкольников речь, творческое воображение, а также такие качества мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, поисковая активность, стремление к новизне.

**Содержание.**

1. Введение ………………………………………………………………………………..4
2. Цель, преимущества и дидактические принципы использования

ТРИЗ-технологии в ДОУ……………………………………………………………5

1. Технология ТРИЗ-технология развития творчество…………………………………6
2. Методы и приемы ТРИЗ………………………………………………………..8

-Метод «Мозговой штурм» (МШ):

-Метод «Синектика»

-Метод морфологического анализа

-Метод каталога

-Метод фокальных объектов (МФО

-Типовые приёмы фантазирования

-Системный оператор

-ММЧ ( методмаленьких человечков)

5. Игры ТРИЗ………………………………………………………………………….15

6. Комплекс упражнений "Тренажер ума”…………………………………………..33

 7. Конспекты занятий с использованием ТРИЗ – технологий……………………..35

8.Занятия «Противоречия»………………………………………………………….52

9.Список используемой литературы……………………………………………….59

***Введение***

Образование как целенаправленный процесс обучения и воспитания предполагает формирование и развитие знаний, навыков и умений с учетом требований современной жизни и деятельности. Чему и как учить сегодня ребенка-дошкольника?

Традиционное обучение даёт ребёнку знания. Но сейчас нужны не столько знания, сколько умение оперировать ими. На первый план выдвигается задача формирования способности к активной умственной деятельности. Один из ведущих специалистов в области умственного воспитания дошкольников, Н.Н. Поддьяков справедливо подчеркивает, что на современном этапе надо давать детям ключ к познанию действительности, а не стремиться к исчерпывающей сумме знаний, как это имело место в традиционной системе умственного воспитания.

Не секрет, что традиционное образование основывается на обычной и ёмкой схеме "знания - умения - навыки". Дидактика, каноны которой были сформулированы ещё в XVII веке Я.А. Коменским, функционирует до сегодняшнего дня по старым правилам: услышал - запомнил - повторил - применил. В результате уже в д/с у ребёнка формируются стереотипы мышления и поведения. Возникает так называемая психологическая инерция. Психологическая инерция - это привычка мыслить по устоявшимся канонам, на основе уже опробованного опыта. Психологическая инерция блокирует уже имеющийся запас знаний, если они не были задействованы в формировании определённого стереотипа. Действительно, в результате многократного повторения бытовых или учебных ситуаций вырабатывается условный рефлекс поведения, когда задача выступает как раздражитель. До тех пор, пока деятельность человека ограничивается набором воспроизводимых действий (например, при формировании КГН, действий по определённым правилам и формулам), психологическая инерция выступает как благо, избавляя ребёнка от необходимости решать проблемы там, где их нет. Но если условия и обстоятельства меняются, психологическая инерция мешает, тормозит, ставит в тупик. Всё в мире меняется, и появление новых условий или проблем обязательно потребует иных способов действия, тогда как психологическая инерция заставляет действовать по-старому до тех пор, пока не сформируется новый рефлекс.

Сегодня одним из приоритетных направлений педагогики является задача развития творчества. Обучение через творчество, через решение нестандартных задач ведёт к выявлению талантов, развивает способности детей, их уверенность в своих силах.

Дошкольник в силу своей возрастной специфики - искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. А интерес сопровождается положительными эмоциями. Педагоги давно заметили эту особенность. Поэтому стремление к повышению качества подготовки детей к школе привело к созданию увлекательных для малышей средств и форм обучения (дидактические игры, конструкторы и игрушки-трансформеры, занятия-путешествия…). Как найти ту грань, где заканчивается игра и начинается серьезная интеллектуальная работа? Насколько совместимы эти понятия?

Поиск ответов на поставленные вопросы побуждает практиков использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны. К таким технологиям относится технология ТРИЗ.

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

1. **Цель, преимущества и дидактические принципы использования ТРИЗ-технологии в ДОУ**

**Основной целью** использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого направления.

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития речи дает несомненные **преимущества:**

* в активизации познавательной деятельности детей;
* в создании мотивационных установок на проявление творчества;
* в создании условий для развития образной стороны речи (обогащение словарно-го запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антони-мами);
* повышает эффективность овладения всеми языковыми средствами;
* формирует осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;

-развивает гибкость аналитико-синтетических операций в мыслительной

деятельности.

Используя в работе по развитию речи с дошкольниками элементы ТРИЗ, важно учитывать следующие **дидактические принципы:**

* + Принцип свободы выбора – в любом обучающем или управляющем действии предоставить ребенку право выбора.
	+ Принцип открытости – нужно предоставлять ребенку возможность рабо-тать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного ре-шения). В условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.
	+ Принцип деятельности – в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.
	+ Принцип обратной связи – педагог может регулярно контролировать про-цесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.
	+ Принцип идеальности – творческие задания не требуют специального обо-рудования и могут быть частью любого занятия, что позволяет максималь-но использовать возможности, знания и интересы детей.

# *Технология ТРИЗ-технология развития творчество.*

# Среди новых педагогических технологий, методик, используемых в дошкольных учреждениях, ТРИЗ занимает особое место.

# ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - была разработана бакинским учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером. Главная идея его теории - технические решения возникают и развиваются не стихийно, а по определённым законам, которые можно познать и использовать для сознательного решения изобретательских задач без множества пустых проб. ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, т.к. решение изобретательских задач вместо поисков впустую строится на системе логических операций. Неразумно и расточительно ждать "творческих озарений", когда можно пользоваться системным инструментом, способным мыслить в нужном направлении и выполнять большую часть рутинной и малоинтересной работы. В 1982 году была создана Международная ассоциация ТРИЗ, которая в конце 89-х начала проводить специальные семинары, благодаря которым ТРИЗ получает широкое распространение в школах и училищах. В 1987 г. ТРИЗ случайно, по недоразумению (семинар для инженерно-технических работников проводился на базе детского сада) приходит в д/с. Так ТРИЗ впервые нашел применение в детском саду в 1987 году в городе Находка, где дети подготовительной группы с удовольствием приняли игру для развития творческих способностей "Маленькие человечки" (1, с.15 - 17). Знакомство с неживой природой (лед, пар, вода) перенесло "маленьких человечков" на другие области знаний, и они начали строить крепости, плавать, летать. Обстановка занятий непривычная: общение происходит свободно, демократично, можно сомневаться, отвечая на вопросы, угадывать, поправляться, размышлять и совершать "открытия".

# Оказывается, что ТРИЗ может использоваться в работе с дошкольниками и даёт поразительные результаты в плане развития воображения, фантазии, творчества детей.

# Детский возраст - период бурной деятельности воображения и важный период для развития этого ценного качества. Воображение - одно из важнейших качеств творческой личности. Потребность ребенка проявлять себя в творчестве велика. Это выражается в желании создать что-нибудь в рисунке, музыке, игре, труде.

# Самая главная цель, которую ставит перед собой ТРИЗ-педагог, - формирование у детей творческого мышления, т.е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности. Он требует определенной подготовки воспитателя, его искреннего желания творить, искать и находить новое, нетрадиционное, казалось бы, в обыденном.

# Изобретение - это всегда решение какой-то задачи. Еще в древнем мире люди пытались разгадать секреты изобретательства. Тогда появилось понятие об эвристике - науке о том, как создаются открытия. Прошли века. И множество открытий привели к современной цивилизации. Изобретатель стремится превзойти все то, что создано до него, пытается сделать пусть небольшой, но свой шаг в развитии интересующей его области. Жизнь не стоит на месте. Сегодня самое время учить детей жить в изменяющемся мире, укрепить детей верой в целесообразность творческой жизни.

# Методику ТРИЗ можно назвать школой творческой личности, поскольку ее девиз - "творчество во всем": в постановке вопроса, в приемах его решения, в подаче материала. В ней нет методов в привычном смысле слова, есть инструмент, с помощью которого воспитатели и родители сами "изобретают" свою педагогику, озаренные светом детских идей. Нет и воспитания в привычном его значении, есть способ овладения навыками, которые позволяют жить интересно всем вместе и творить себя: и воспитателю, и родителям, и детям.

# По замечанию Л.С. Выготского, дошкольник принимает программу в той мере, в какой она становится его собственной. Мы возвращаемся к известной формуле - идти от ребенка. Пусть гением будет ребенок, лишенный всяческих стереотипов о своем познании мира.

# Теория решения изобретательских задач и была предназначена в первую очередь в помощь инженерам-изобретателям. Сегодня, избегая механического переноса приемов из технического ТРИЗа, педагоги авторских школ начинают эффективно использовать его для развития многих нетехнических систем. Примером является особый раздел ТРИЗа - развитие творческого воображения (РТВ) или творческих особенностей (РТС), где на нетехнических задачах отрабатывается умение применять элементы ТРИЗа. Вполне оправдан поворот авторов ТРИЗа от "железки" к личности, связь с творческой педагогикой, естественный выход на малышей-мудрецов, творчество для которых - сама жизнь. Постепенно ТРИЗ начали применять в новой области знаний - ТРТЛ (теории развития творческой личности).

# Педагогическое кредо "тризовцев" - каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достигать максимального эффекта. Необходимо учить дошкольников анализировать конкретную ситуацию и находить оригинальные пути ее разрешения. Обучение проводится с помощью занятий, игр, сказок, различных тестов.

# Девиз тризовцев - "Можно говорить все". И дети говорят, придумывают. Выслушивать нужно каждого желающего. Пусть учатся возражать воспитателю и друг другу, но аргументировано, предлагая что-то взамен или доказывая. Детям нужно давать только положительную оценку: "интересно", "необычно", "любопытно", "хорошо", "молодец" и т.д.

# Занятия по развитию творческого воображения - это импровизация, игра, мистификация. Здесь учат придумывать свои сказки и не одну, а столько, сколько человек в группе и даже больше. Дети познают и учатся сопоставлять физические и природные явления, но в такой форме, когда они не замечают, что учатся, а делают для себя открытия ежеминутно. Тризовские занятия по изобразительной деятельности включают использование разных нестандартных материалов.

# Занятия по методу ТРИЗа в комплексе (музыкальное, развитие речи, ознакомление с окружающим) и планируются в свободное время, во вторую половину дня, на прогулке, в индивидуальной работе. Элементы методики применяются в работе с детьми всех возрастных групп. Принцип проведения занятий - от простого к сложному.

# Итак, используя элементы ТРИЗ в работе с детьми, можно реализовать кредо ТРИЗовцев: "Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимум эффекта" (Г.С. Альтшуллер).

# Дети, играя в ТРИЗ, видят мир во всем его многоцветии, многообразии и многогранности. ТРИЗ учит детей творчески находить позитивные решения возникших проблем, что очень пригодится ребенку и в школе и во взрослой жизни.

 ***Как использовать ТРИЗ:***

- в воспитании у детей качеств творческой личности;

- в коррекции правильного звукопроизношения;

- в формировании словаря;

- в развитии лексико-грамматических средств языка и связной речи;

- в развитии элементарных математических представлений;

- в развитии конструктивной деятельности.

Основные методы ТРИЗ используемые в работе с детьми :

- Мозговой штурм,

-Метод фокальных объектов,

-Орфологический анализ,

-Метод эмпатии,

-Метод проб и ошибок,

-Тризовские игры.

***Методы и приемы ТРИЗ***

***1) Метод «Мозговой штурм» (МШ):***предложен американским учёным А. Осборном. Это метод коллективного поиска оригинальных идей.

Задачи:

* Развивать коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других, отвечать на вопросы воспитателя и т.п.
* Развивать у детей способность к анализу.
* Стимулировать творческую активность в поиске решения проблемы.
* Формировать умение давать большое количество идей в рамках заданной темы.

Суть **МШ** – дать свободный выход мыслям из подсознания, создать условия расковывающие ребенка.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

**Темами мозгового штурма могут быть**:

- как уберечь продукты от мышей;

- как не намокнуть под дождем;

- как потушить пожар, если в доме нет воды;

- как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;

- как оставить кусочек лета в зиму.

**Правила мозгового штурма**:

1) исключение всякой критики;

2) поощрение самых невероятных идей;

3) большое количество ответов, предложений;

4) чужие идеи можно улучшать.

Анализ каждой идеи идет по оценке «хорошо - плохо», т. е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями. Результаты мозгового штурма должны быть непременно отражены в продуктивной деятельности: нарисовать свой кусочек лета в зиму; вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т.д.

***2) Метод «Синектика»***предложен У. Гордоном в 50 годы двадцатого столетия. Термин «синектика» обозначает «объединение разнородных предметов». Автор предложил использовать для развития творческих способностей человека аналогии.

а) личностная аналогия (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:

- изобрази будильник, который забыли выключить;

- покажи походку человека, которому жмут ботинки;

- представь, что ты котенок, который любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Промяукай «Солнечный круг…» и т. д.;

б) прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет – аналогия стрекозы, подводная лодка – аналогия рыбы и т. д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;

в) фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т. е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость – возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь – это может быть человек, растение) и т. д.

Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.

Задачи:

* Развивать умение рассматривать объекты и ситуации с различных точек зрения, менять точку зрения на обычные объекты с помощью заданных педагогом условий.
* Воспитывать чувство сопереживания, взаимопонимания, толерантности.
	1. ***Метод морфологического анализа***появился в середине 30-х годов XX века, благодаря швейцарскому астрофизику Ф.Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач.

Задачи:

* Развивать творческое воображение, фантазию, преодоление стереотипов.
* Развивать комбинаторные умения, получать большое количество вариантов ответа в рамках заданной темы.

Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Затем выбираются различные сочетания элементов. Перебираются все возможные варианты.

*Например, необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т.п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид, средство передвижения, одежда и т.д. Для удобства можно занести данные характеристики в таблицу*

**Возможные варианты характеристик по выделенным критериям**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Место жительства | Средство передвижения | Стиль одежды | Характер |
| Ребёнок | Дворец | Конь | Спортивный костюм | Добрый |
| Подросток | Многоэтажный дом | Автомобиль | Праздничный наряд | Вредный |
| Юноша | Лес | Ролики | Строгий костюм | Нытик |
| Старик | Детский сад | Лыжи | Шорты и майка | Весельчак |
| и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. | и т.д. |

Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ. В их число можно внести привычки героя, хобби, особенности общения, особенности частей тела, цвет волос, глаз и т.д. Характеристик по каждому из критериев также может быть сколько угодно.

Произвольно выберем из каждого столбца по одной характеристике и соединим воедино. Могут получиться очень интересные образы.

Например, Иван-царевич – вредный подросток, одетый в праздничный наряд, проживающий в детском саду и передвигающийся на лыжах. Или старик-весельчак в спортивном костюме, живущий в лесу и передвигающийся на роликах. Сразу хочется придумать историю о таком герое. Сколько простора для детского воображения!

***4) Метод каталога*** был разработан в 20-х годах XX века профессором Берлинского университета Э.Кунце. Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками.

Метод каталога позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Не секрет, что творческое рассказывание даётся дошкольникам с трудом в силу небольшого опыта монологической речи и бедности активного словаря.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальцем в любое место на странице. Слова попадаются самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом «тыка» слова связываются в историю, сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие. Занятие проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание.

Главное здесь – грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок:

- наличие положительного и отрицательного героев;

- зло, причинённое отрицательным героем;

- борьба положительного героя со злом;

- присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев, присутствие волшебства.

Вопросы можно варьировать в зависимости от развёртывания сюжета. Это требует от воспитателя некоторого навыка работы с данным методом, умения вовремя сориентироваться и сформулировать новые вопросы, не предусмотренные изначально. По ходу составления необходимо фиксировать придуманный сюжет с помощью символов, знаков, схем, рисунков и т.п. Воспитателю следует помогать детям, подсказывать варианты развития событий, поощрять удачные находки. Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти).

***5) Метод фокальных объектов (МФО****)*предложен американским психологом Ч.Вайтингом. Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Это усовершенствованный метод каталога. Он позволяет найти идеи новых, оригинальных товаров широкого ассортимента: различных сувениров, игр, реклам. Хорошо зарекомендовал себя как способ снятия психологической инерции у взрослых и детей.

Цель МФО – установление ассоциативных с различными случайными объектами.

Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его втайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.

Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.

*Например:* **стол метеорит**

круглый искрящийся

кухонныйгорячий

пластмассовый стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства.

*Например,***машина:**

стремительная – быстро едет;

горячая – везет горячий хлеб;

искрящаяся – летающая тарелка;

кухонная – с которой продают готовый завтрак, обед, ужин и т. д.

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

***6) Типовые приёмы фантазирования****.*Г. С. Альтшуллер в 70 годы двадцатого века предложил использовать для развития творческого воображения типовые приемы фантазирования:

- увеличение-уменьшение,

- дробление-объединение,

- оживление-окаменение,

- специализация-универсализация,

- преобразование свойств времени,

- приём «Наоборот».

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию.

***7) Системный оператор***

Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.

Каждый объект материального мира имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени. Если рассматривать объект материального мира, как систему, состоящую из определённых составляющих, имеющих определённые свойства и качества, то данный объект, в свою очередь, будет являться частью другой системы, более широкой по своему строению.

*Так, например, пылесос – это система, состоящая и таких частей, как корпус, шланг, щётка и т.д. В свою очередь, пылесос является частью системы бытовая техника. Если учесть, что каждый объект материального мира имеет прошлое, настоящее и будущее, то его рассматривание и анализ можно представить при помощи таблицы,*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Н/С | Н/С | Н/С |
| С | **С** | **С** |
| П/С | **П/С** | **П/С** |
| прошлое | **настоящее** | **будущее** |

где **С** – система, т.е.объект, который находится в центре рассмотрения;

**Н/С** – надсистема, ближайшее окружение объекта, система, частью которой является объект;

**П/С** – подсистема, структурная единица системы, части, из которых состоит сам объект.

Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т.д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п. Информация заносится в таблицу. Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта).

***В случае, когда объектом, т.е. системой, является пылесос, данная таблица может выглядеть следующим образом***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| домашняя утварь | бытовая техника | бытовая техника |
| веник | **пылесос** | **скоростной аппарат по уборке помещений** |
| прутья и верёвка, скрепляющая и удерживающая прутья вместе | корпус, шланг, щётка, колёсики, шнур с вилкой, кнопка для включения | составляющие пылесоса в будущем полностью зависят от фантазии и воображения детей |
| прошлое | **настоящее** | **будущее** |

Если объект для рассматривания выбран из нерукотворного мира, а из мира, например, природы, то целесообразно рассмотреть его развитие во времени, проследить изменения в его внешнем виде в определённый отрезок времени.

***Например, дерево.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| корни, тонкий невысокий ствол, ветви | корни, высокий толстый ствол, ветви, листья, плоды | корни, сухой обрубок ствола |
| саженец | дерево | пень |
| растение леса | растение леса | - |
| прошлое | **настоящее** | **будущее** |

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

***8) ММЧ ( метод маленьких человечков)***. Суть методики в том, что дети представляют себе маленьких человечков, которые живут, действуют в окружающих предметах и явлениях. Игра в маленьких человечков позволяет представить фазовые переходы веществ, моделировать строение веществ и процессы, происходящие в них, способствует развитию логического мышления, внимания, наблюдательности, сообразительности, позволяет делать умозаключения. ММЧ помогает дошкольникам понять, что происходит внутри вещей (систем).

**Игры ТРИЗ**

**Игры на формирование умения выделять функции объекта**

**«Что умеет делать»**

(проводится с середины 2 младшей группы)

***Правила игры:*** Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

***Ход игры:***

*Воспитатель:* Что может слон?

*Дети:* Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

**«Дразнилка»**

**(проводится с середины средней группы)**

***Правила игры:*** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

***Ход игры:***

*Воспитатель:* Кошка.

*Дети:* Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка …

*Воспитатель:* Собака.

*Дети:* Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

**«Мои друзья»**

**(проводится с начала средней группы)**

***Правила игры:***Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

***Ход игры:*** Дети выбирают объекты природного мира.

*Воспитатель:* Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

*Воспитатель:* Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

*Воспитатель:* Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

**Игры на определение линии развития объекта**

**«Чем был – тем стал»**

**(проводится с начала средней группы)**

***Правила игры:*** Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти деревом, а стало…Чем может стать дерево?

*Дети:* Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

***Ход игры:*** При уточнении понятия относительности размера

*Воспитатель:* Это было маленьким, а стало большим.

*Дети:* Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

*Воспитатель:* Было

 **Игра на определение подсистемных связей объектов.**

**«Что можно сказать о предмете, если там есть…»**

**(проводится с середины средней группы)**

***Правила игры:*** Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

***Ход игры:***

*Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

*Дети:* Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.

*Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, если там есть «Мяу»?

*Дети:* Кошка, котенок.

**Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта**.

**«Волшебный светофор»**

**(проводится с начала средней группы)**

***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.

*Воспитатель:* 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 рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

*Воспитатель:* 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).

*Воспитатель:* Заяц ( поднимает зеленый кружок).

*Дети:* 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.

*Воспитатель:* Почему заяц меняет шубку зимой?

*Дети:* Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

*Воспитатель:* поднимает желтый кружок.

*Дети:* Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

**Игры на сравнение систем**

**«Давай поменяемся»**

**(проводится с середины средней группы)**

***Правила игры:*** Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

***Ход игры:***

*Р1:* Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*Р2:* Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

*Р3:* Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

**Игры на сравнение систем**

**«Теремок»**

**(проводится со средней группы)**

***Правила игры:***детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый приходящий 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 принадлежности.

***Ход игры:*** *Похожести у объектов живого мира.*

*Дети:*  Тук-тук. Кто в теремочке живет?

*Ведущий:* Это я, лиса. А ты кто?

*Дети:*  А я волк, пусти меня к себе!

*Ведущий:* Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

*Дети:* И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова,2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

*Различия у объектов живого мира*

*Дети:*  Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

*Ведущий:* Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

*Дети:* Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегает по земле.

**Игры на сравнение систем**

**«Найди друзей»**

**(проводится с середины средней группы)**

***Правила игры:***Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

***Примечание:***В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

***Ход игры:***

*Ведущий:* Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

*Дети:* Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

*Ведущий:* Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

*Дети:* Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

**Игра «Фантазия»**

***Цель:*** развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

***Ход:***  Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут … - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

**Игра «Волшебные картинки»**

***Цель:***развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

***Ход:***  Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

 **Универсальные системные игры**

 **«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мама-лиса в норе | Нора с лисятами | Место обитания лисы – лес |
| Зародыш | Лисенок (детеныш) | Взрослая лиса |
| Части зародыша | Части тела слабого неумелого лисенка | Части тела взрослой лисы |

*Форма организации игр:*

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

 «Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то…

Это что-то для чего-то…

Это что-то из чего-то…

Это что-то часть чего-то…

Чем-то было это что-то…

Что-то будет с этим что-то…

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

*Игровое действие при этом:*

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. *Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:* к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

**Игра «Числовая да-нет ка»**

**(со 2 младшей группы**)

***Цель:*** *обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.*

***Ход:***

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

**Игра Пространственная «да – нет ка»**

**(с игрушками, геометрическими формами)**

***Цель:*** обучение мыслительному действию.

***Ход:***

1. *Линейная: с игрушками, геометрическими формами.*

На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

*Ведущий:* Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

1. *Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.*

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

*Ведущий:* У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

*Дети:* Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе 9дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.

**Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.**

***Цель:*** *классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.*

***Ход:*** Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)

**Объект**

**Живой**

**Неживой**

**Природный**

**Рукотворный**

***Примечание:***

1. ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.
2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.
3. Загадываются объекты реального мира

**Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову.**

**(в старшей и подготовительной группе)**

***Цель:***научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы, производить мыслительные действия*.*

***Ход:*** Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.

Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нет ке» на загаданное слово).

Слова: торбаса (обувь), вигвам, острец (сорняк), студия, бандарь, цевница…

**Игра «Один – много»**

***Цель:*** учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

***Ход:*** - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: -коробка стол

 -книга дерево

 -ковер дом

 -клубок цветок

 -морковь дом

**Игра «Где живет (работает)?»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:*** научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

***Ход:*** Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

*Ведущий:*  Тигр.

*Дети:* В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)

**Игра «Назови часть предмета»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:*** учить «разбирать» любой объект на составляющие части*.*

***Ход:*** Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

-ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал…)

**Игра «Паровозик»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:***учить определять временную зависимость объекта и его функции.

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

Например, **Человек:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 карточка – младенец2 карточка – дошкольница3 – девочка-подросток | 4 – девушка5 – женщина6 – старушка. («Поезд времени») |

**Игра «Что это такое?»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:*** развивать ассоциативное мышление**.**

***Ход:*** На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

 Воспитатель говорит: - Нет! Это не …

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

**Игра «Кто (что) это такое может быть?»**

**(с 4-х лет)**

***Цель:*** учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

***Ход:*** Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим и холодным (одновременно).

(утюг, чайник, плита, человек, самовар…)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

 - и острым и тупым.

**Игра «Гирлянда»**

**(со 2 младшей группы)**

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

***Ход:*** Ведущий предлагает стартовое слово.

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

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

**Игра «Что было бы, если убрать часть?»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** Учить « разбирать» любой объект на составляющие части

***Ход:*** Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например, -У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

**Игра «Кто кем будет?»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить называть прошлое и будущее предмета.

***Ход:*** Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем ) будет … яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

 **Игра «Кем был раньше?»**

 **(со средней группы)**

***Цель:*** учить называть прошлое предмета.

***Ход****:* Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей, хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).

 **Игра «Найди друзей»**

 **(со средней группы)**

***Цель:*** учить определять разные места обитания объекта и искать объекты, выполняющие те же самые функции.

***Ход****:* Воспитатель называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функцию

Например: *Ведущий:* Машинка перевозит груз.

*Дети:* Перевозит груз пароход, слон …

**Игра «Раньше – позже»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

***Ход:*** Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например: *Ведущий:* Мама помыла посуду*.* А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка ( мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

**Игра « Что можно сказать о предмете, если там есть…?»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

***Ход:*** Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

Например: - Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу).

- Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова?

(это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

- Что можно сказать об объекте, в котором есть сор?

(это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора).

**Игра «Бином фантазии»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять предложения.

***Ход:*** Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами.Предлоги ( в, над, через, около, у …).

Например: Подушка и крокодил.

|  |  |
| --- | --- |
| * подушка под крокодилом;
* крокодил, прыгающий

через подушку | * крокодил в подушке;
* подушка, прыгающая через крокодила;
 |

*Вопрос:* Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

**Игра «маятник» (Хорошо-плохо)**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить детей выделять противоречия в предметах*.*

***Ход:*** Ведущий называет предмет или явление и поднимает руку, согнутую в локте вертикально.

Если ведущий наклонил руку вправо и сказал (+), то дети называют положительные свойства объекта или явления. Если влево – то отрицательные свойства.

Например:

|  |
| --- |
| Укол |
| *(+)* | (-) |
| ЛечитБыстро выздоравливаешь | БольноЛекарство дорогоестрашно |
| Дождь |
| Растут растенияПьют водуМоются водойПыль сбрызгиваетКрасивохолодит | ПромокнешьЛужи появляютсяГулять нельзяБелье намокло |

**Игра «Маленькие человечки»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** учить различать твердые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить среду обитания природных объектов.

***Ход:*** Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображаются и где они живут.

**Человечки твердого тела –**

**Человечки жидкого тела –**

**Человечки газообразного тела –**

Ведущий предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в верхнем секторе «поселить» все, что несет в себе человечков газа, в центре – жидкого тела, внизу – твердого тела. Ведущий называет природный объект, а дети определяют ему место.

Например: *Болотная лягушка –*живая природа, живет и в воде и на суше.

*Древесная лягушка –* на дереве, хотя дышит воздухом.

*Чайка –* живая природа , живет в воздухе и на воде.

**Игра «Узнай меня»**

***Цель:*** учить описывать предмет, не называя его.

***Ход:*** Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

**Игра «Изобретатель»**

**(со старшей группы)**

***Цель:*** учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

***Ход:*** 10 картинок предметных.

1. рассмотреть каждый предмет и его функцию.
2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».
3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи;.

Затем обсудить функцию нового предмета.

**Игра «Красная шапочка»**

**(со средней группы)**

***Цель:*** развивать творческое воображение*.*

***Ход:*** Необходимы бумага и фломастеры. Детям напомнить эпизод из сказки, когда волк переодевается в бабушку, а Красная Шапочка удивляется.

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратится бабушка (часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка) и просит назвать свойства этого предмета (Например: стакан – прозрачный, пустой).

Затем ведущий рисует бабушку, ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства.

Например: бабушка – стакан, вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам конечности.

Кто-то из детей – Красная Шапочка подходит к плакату и спрашивает:

- Бабушка, почему ты такая (называется одно из свойств) прозрачная?

Остальные дети отвечают от имени бабушки:

- Чтобы видеть, сколько я съела.

- Как ты защитишься от волка? (Выплесну на него содержимое живота или спрячу голову, руки и ноги в стакан, как в панцирь.)

**Игра «Поезд»**

**( со средней группы)**

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

***Ход:*** 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»**

**(со старшей группы)**

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

***Ход:*** 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 2переключение». 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.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ИглаЕжЯйцоШвейная иглаЕлканитка | НожницыОдеждаСтолШвеяткань | СтулСкатертьТарелкаНогаДень рождения | ПодаркиЦветыДругМагнитофонПирогПлатьебант |

Составление рассказа, дать название рассказу.

**Игра « Как это раньше делалось?»**

**(с подготовительной группы)**

***Цель:*** Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

***Ход:*** Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

( чтобы человеку было светло, когда он пишет)

- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)

- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).

- как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)

**Игра «Почему так произошло?»**

**1 вариант (со старшей группы)**

***Цель:*** учить устанавливать причинные связи между событиями.

***Ход:*** Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»

Например: 1.Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

*Ответ*: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

*Варианты:*

1.Собака погналась за курицей.

2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1.Молоко выкипело.

2.Самолет совершил вынужденную посадку.

1.Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

1.Котенок подошел к блюдечку.

2.Мальчик не выучил урок.

1.Дворник взял метлу.

2.Мама вдела нитку в иголку.

**Игра «Цепочки ассоциации»**

***Цель:*** активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

***Ход:*** 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 «Кто? С кем? Где? Когда?»**

**( с подготовительной группы**)

***Цель:*** учить по условной схеме составлять смешные истории.

***Ход:*** Детям предлагается объединиться в группы по 4 человека. У каждого маленький листочек бумаги и ручка.

На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ. Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.

Ведущий называет следующий вопрос. Опять дети отвечают, загибают край листа и передают другому.

Вопросы:

-Кто?

-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

По окончании игры воспитатель собирает все листы, разворачивает и зачитывает полученные рассказы.

Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!»

**Игра «Перевирание сказки»**

**(с подготовительной группы)**

***Цель:*** учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

***Ход:*** Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «перевирают».

Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

(в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».

**Игра «Префиксы»**

***Цель:*** учить комбинировать слова с префиксами получая интересные слова, придумывая рассказы.

***Ход:*** На доске пишутся с левой стороны префиксы, а с правой любые объекты. Затем присоединить префикс к слову. Обсудить интересные слова.

Например:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **префиксы** | **слова** | **Новые слова** |
| Анти аэроСупер антиМотто астроЗоо археоАвто мелоНедо моноАвиа мультиПсихо тетраСамо акваполу | ПоездЖирафГвоздикаСтулМолотокДиванкомар | АвиастулПолужирафАвтомолотокМотодивансуперкомар |

Отметить с детьми, что (+) и (-) в новых предметах (объектах).

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

 Архео – древний

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

Аэровокзал, антимоль, зоопарк, астронавт, видеомагнитофон, МЕЛОМАН, мультипликация, тетрадь, аквариум.

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка

Монотелевизор – единственный на земле телевизор

Аквазаяц – водяной заяц

Видеокарандаш – превращает в картинку написанное

Минислон – слон размером со спичечный коробок.

**Игра « Что в чем?»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:*** учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

***Ход:*** - 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?»**

**(со 2 младшей группы)**

***Цель:*** учить выделять функцию объекта.

***Ход:*** 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 «Теремок» (чем похожи)**

***Цель:*** учить детей сравнивать различные объекты.

***Ход:*** Игра проводится как драматизация сказки «Теремок». У каждого ребенка предметная картинка. Ребенок стучится в Теремок:

- Тук, тук, я – чайник. Пустите меня к себе в теремок жить?

Из теремка отвечают:

- Мы тебя пустим, если ты скажешь, чем ты – чайник на меня – куклу похож?

Дети называют 2-3 сходства по цвету, форме, функции, одинаковым частям, по размеру, из какого материала изготовлен и т.д. Следующий предмет (мяч) называет, чем он похож на чайник и т.д.

 **Игра «Природный мир бывает разный»**

(**со средней группой)**

***Цель:*** учить различать предметы живой и неживой природы.

***Ход:*** Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.

Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.

Неживые – камень, гора.

Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые.

**Игра «Животные, растения, птицы»**

**(со средней группой)**

***Цель:*** развивать внимание.

***Ход:*** 1) ведущий произносит слова, дети должны внимательно слушать и хлопать в ладоши всякий раз, когда среди слов встречаются названия животных: «Внимание! Начали! Арбуз, стол, кошка, мяч, воробей, телевизор, слон, кран, ворона, кукла, роза».

2) Дети должны встать, если взрослый назовет растение: «Внимание! Начали! Кувшин, крокодил, дуб, помидор, ракета, гвоздика, сорока, капитан, обезьяна, гриб, магазин, ромашка».

3) Дети должны топнуть, если взрослый назовет птицу: «Внимание! Начали! Крыша, клен. Синица, солнце, стол, чайка, сова, чайник, совок, снегирь.»

**Игра «Мир вокруг нас»**

**(со средней группой)**

***Цель:*** учить классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.

***Ход:*** Ведущий предлагает определить мир, в котором мы живем по цвету (многоцветный), размеру (огромный), по составляющим (много всего), по форме (круглый). Педагог на доске рисует круг «модель мира», делит его на две части: природная и рукотворная. Ведущий показывает картинки объектов, а дети определяют, в какую часть круга их надо сложить.

*Например:*

**Ромашка** – в природную часть, т.к. цветок сам растет, пьет воду, дышит.

***Утюг –*** в рукотворную часть, т.к. его делает человек.

***Камень –*** в природную часть. Т.к. и земля и воздух, и вода – часть природной системы.

**Игра «Чем мы похожи»**

***Цель:*** обучать сравнениям разнообразных систем.

***Ход:***Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

2.бутылка с молоком

3. ножницы

4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко …

Дети находят сходства:

* по запаху;
* цвету;
* вкусу;
* ощущению на ощупь;
* по сходным частям;
* размеру;
* функции;
* среде обитания (месту применения);
* по наличию прошлого и будущего;
* природное или рукотворное.

**Игра «Четвертый лишний»**

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

***Ход:***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 «Дорисуй картинку»**

***Цель:*** учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.

***Ход:*** Взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».

*Например:*

Можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет.

**Игра «Давай поменяемся»**

**(средняя группа)**

***Цель:*** научить выделять функцию предметов.

***Ход:*** Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.

*Например:* - слон может обливаться водой из хобота;

***-*** муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;

***-*** зонтик складывается.

*Обмен функциями:* слон объясняет, как научился складывается. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

**Игра «Пинг-понг» (наоборот)**

***Цель:*** учить подбирать слова-антонимы.

***Ход:*** 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.

**Игра «Именной шифр»**

**( с подготовительной группой)**

***Цель:*** закреплять буквы, цифры, учить зашифровывать их в рисунки.

***Ход:*** предложить написать свое имя на листке. Затем зашифровывать по составу букв.

*Например:* Света -количество букв в слове

 -сколько одинаковых букв в слове.

Затем предложить составить рисунок по формуле. Предмет должен состоять из стольких частей, сколько букв в слове, причем, если есть одинаковые буквы, то и части рисуются одинаковые.

*Например:*

Света Анна Алиса

**Игра «Чем был – чем стал?»**

**(средняя группа)**

***Цель:*** учить определять временную зависимость объекта и его функции.

***Ход:***называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть.

***Можно поиграть наоборот:*** называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.

Например: *Ведущий:* - Был раньше расплавленным стеклом, стал …

*Дети:* Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

**Игра «На что похоже?»**

***Цель:*** учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

***Ход:*** *Ведущий*  предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

***-*** На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

*Например:*

 Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками,

 тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье,

 колесо.

Можно предложить назвать на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

**Игра «Букварина»**

**(со старшей группой)**

***Цель:*** закреплять буквы, количественный счет.

***Ход:*** 1. Пишется свое имя или другое слово.

2. Затем это слово зашифровывается. Место написания букв и их количество соответствуют номеру написания этой буквы в слове. Под местом буквы подразумевается номер строки.

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

*Например*: ЛЕНА

****Игра «Составление загадок».**

***Цель***: формирование навыков речевой творческой деятельности детей дошкольного возраста; обучение детей созданию сравнений, созданию образных характеристик объектов.

***Ход игры:*** Перед детьми вывешивается таблица с изображением модели составления загадок (смотри фотографию).

1. Предлагаем детям составить загадку про какой-либо объект.

2.Выбираем объект, например, мяч.

3.Далее детьми даются образные характеристики по заданным воспитателем признакам:

-Какой мяч по цвету? (разноцветный, пестрый, яркий)

-Какой мяч по форме? (круглый)

-Что он делает? (скачет, прыгает)

4.Далее просим детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы.  Что бывает таким же?

-Разноцветный. Что бывает таким же? (цветы, радуга…)

-Круглый. Что бывает таким же? (арбуз, солнце, апельсин…)

-Прыгает и скачет.  Кто делает так же? (заяц…)

5.После заполнения таблицы Воспитатель предлагает детям прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «как» или «но не».

*Получилась загадка о мяче:*

*Разноцветный, как радуга.*

*Круглый, как арбуз.*

*Прыгает и скачет, как заяц*.

**Рекомендации:** целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать детскую память: ребёнок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

**Игра «Имя признака – значение имени признака».**

**Цель:** развитие связной речи с опорой на модели имен признаков.

**Ход игры**: Игра начинается со слов:

«В супермаркет мы идём,

Всё, что нужно, приобретём.

В отдел посуды мы идём,

Всё, что нужно, купим в нём!»

Мы идем в супермаркет, нам нужно купить посуду. Чтобы купить посуду, надо описать её с опорой на пособие «Имя признака – значение имени признака»:

**Например:** Я хочу купить кастрюлю. Она серебристого цвета. Большая, вместительная по размеру. По весу она легче, чем сковорода, но тяжелее чем чашка. У неё есть крышка, 2 ручки, стенки, донышко. Она металлическая. На ощупь она твердая и гладкая. Она нужна для того, чтобы варить суп.

**КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ "ТРЕНАЖЕР УМА”:
 Тренажер 1.**

 1. Повтори слова в том же порядке (не больше 6 слов)
Окно, корабль, ручка, пальто, часы;

 2. Вспомни, как выглядит твоя кухня. Не заходя туда, перечисли 10-15 предметов, которые находятся на виду (при этом можно уточнить детали: цвет, размер, форму, особые приметы).

 3. Одно из этих слов лишнее. Какое? - Хлеб, кофе, утюг, мясо. Почему?

**Тренажер 2. (Упражнения с числами)**

1. Как получить числа: 0, 2, 5 ..., пользуясь числами и математическими знаками.
2.Продолжи цифровой ряд 2, 4, 6, ...
3. Какое число должно находиться вместо вопросительного знака? (Считать по столбикам) 358
61?
141

4. Игра "Скелет”
Предлагаются определенные сочетания согласных букв.
Например: КНТ или ЗБ. Чтобы найти слово, надо добавить в него гласные.
Могут получиться слова: КНТ (канат, кнут, кант) ЗБ (зуб, зоб, изба, зябь)

 5. Трудное задание (после прогулки) 1. Сколько ты встретил или видел мужчин, женщин, детей? 2. Какие машины стояли, какие проехали мимо? 3. Гулял ли кто-нибудь с собакой? Опиши ее. 4. Были ли на улице велосипедисты? 5. Были ли люди с детскими колясками?
Рассмотри рисунок и составь рассказ.
Например: путешественник собирает рюкзак в поход: приготовил топорик, нож, веревку, не может найти второй ботинок, а часы показывают, что через 15 минут ему выходить ит.д.
Придумай сказку, используя изображенные предметы (колокол, лестница, корона, корзина с яблоками, кувшин, расческа, роза, змея, топор, сундук).

**Тренажер 3.**

 1. Составь рекламное объявление для газеты так, чтобы лова начинались на одну букву.
Пример: продается певчий пушистый попугай Паинька, пятилетний, полузеленый. Предпочитает питаться печеньем, пить пепси-колу. Пожалуйста, приходите посмотреть.
Текст телеграммы: Срочное сообщение: "Сбежала собака Сушка, светло-коричневая, среднерослая. Срочно сообщите. Скучаю”

1. Составь цепочку слов (ассоциация) Исходное слово.
Книга - лист - дерево - липа - чай

**Тренажер 4.**

 **Задания на проверку инерции мышления**
 Требуется быстро отвечать на вопросы заданий. Подумать при этом можно, но не долго.
 1. Сколько пальцев на 2-х руках, а на 4-х?

 2. На болоте сидит по-французски говорит. Кто это? (объясни с каких пор лягушки стали говорить, да еще и по-французски).

 3. К реке подошли два человека. Как им переправиться на противоположный берег. Если имеется ода одноместная лодка. На улице довольно холодно, но еще не совсем зима — речка не замерзла.

 4. Как глухонемой в хозяйственном магазине объяснит продавцу, что ему нужен молоток? А как слепому попросить ножницы?

 **Тренажер 5.
 Системность и системный разбор.**

 1. Найди лишнее слово в каждой строчке
Стул, стол, змея, тренога, лошадь (общая подсистема - ноги). Фляга, пустыня, море, аквариум, бутылка (общая подсистема - вода).

 2. Предлагаю систему, подбери слова, входящие в эту систему:
Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.
Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.
Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т.д.

 3. Составь цепочку подсистем для системы "настольная лампа”
Это может быть такая цепь: настольная лампа - свет - лампа - стекло и т.д.

 **Тренажер 6.**

**Приемы фантазирования.**Прием "Перспективы”

"Посмотри, что получится”. С далекой планеты прилетели инопланетяне и приземлились в нашем городе. У них какие-то коварные планы и для исполнения своих тайных замыслов они отключили свет во всем городе. Город погрузился во мрак: не светят включенные лампы, фонари. Чтобы не дать инопланетянам завладеть городом (страной), надо как-то пробраться туда, где они отключили энергосистему, включить ее и помешать их замыслам. Как это сделать? При этом не попасть в руки инопланетян, а в темноте они ориентируются очень хорошо. Прием "увеличения” или "выдумляжа” .Проснувшись однажды утром, жители нашего города увидели, что трава в городе "выросла до пятого этажа”. Что будет происходить дальше? Кому это понравится, а кому нет? Какие проблемы возникнут у жителей города? Какие будут последствия?

Прием "уменьшения”. Предложить детям уменьшить все автомобили в городе до размеров детских, игрушечных автомобилей. Как тогда люди будут решать проблемы с транспортом? Как использовать уменьшенные автомобили? После практического применения "тренажеров ума” проводится игровой тренинг для проверки способностей усвоения навыков творческого мышления. "ВНИМАНИЕ! РЕЙТИНГ

**КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРИЗ – ТЕХНОЛОГИЙ**

1. **Комплексное занятие по развитию связной речи и воображения «Детский сад в Волшебном телевизоре»**

**Программное содержание:** конкретизировать представления детей о дошкольном учреждении, о помещениях детского сада; познакомить с другими учреждениями системы образования в нашей стране.

Развивать связную речь и активизировать слова по темам: «Мебель», «Одежда», «Игрушки», «Профессии» и др. Развивать логическое мышление и стимулировать воображение. Воспитывать уважение к сотрудникам детского сада.

**Материал:** таблица-«девятиэкранка», предметные картинки по темам «Мебель», «Одежда», «Игрушки», «Посуда» и др.; фотография здания детского сада.

Перед началом занятия рекомендуется в течение всей недели проводить подготовительную работу, постепенно изучая блок за блоком, привлекая к работе всех сотрудников дошкольного учреждения и родителей. Всестороннему знакомству детей с детским садом помогает метод системного анализа (ТРИЗ «системный оператор» или «Волшебный телевизор», «девятиэкранка»). Он позволяет заглянуть в «историю» детского сада («Экран прошлого»): Кто строил здание? Из каких строительных материалов? В процессе подготовки рассматриваются фотографии, сравниваются зеленые насаждения, кусты на фотографии и в данный момент. Удачным дополнением будет встреча с бывшими воспитанниками этого детского сада.

**Ход занятия**

— Сегодня мы с вами рассмотрим наш детский сад в «Волшебном телевизоре». Узнаете ли вы здание на этой фотографии? Да, это наш детский сад. Поместим его в середину «Волшебного телевизора». Какой он, наш детский сад? (Дети подбирают слова-определения.)

— Для чего нужен детский сад? (Здесь готовят детей к школе. В нашем городе есть много детских садов.)

— Какие еще вы знаете учреждения? Где люди учатся? (Соседние детские дошкольные учреждения — самый старый и совсем еще новый детский сад.) Какое место в этой системе занимает школа?

Педагог размещает сюжетную картинку школы в средний верхний экран «Волшебного телевизора».

— Из каких помещений состоит здание нашего детского сада?

Подсистему детского сада составляют: пищеблок, прачечная, медицинский кабинет, кабинеты администрации, музей сада, музыкальный и спортивный залы и др.

Воспитатель показывает картинки из серии «Профессии, инструменты» и размещает их в среднем нижнем экране «Волшебного телевизора». Дети рассказывают о необходимости каждого помещения для работы детского сада, о профессиях его сотрудников.

**Игра «Кому это нужно?».**

На столе размещается набор картинок с изображением предметов быта и продуктов питания: мебель, одежда, игрушки, овощи и т. п. Картинки разложены на столе изображением вниз. Каждый из вас выбирает себе любую попавшуюся картинку и должен объяснить, для чего этот предмет может пригодиться в детском саду.

Если кто-то из вас не сможет дать объяснение, то картинка откладывается в сторону, и вы выбираете другую. Выигрывает тот, кто соберет больше всех картинок с объяснениями.

Третья колонка «Волшебного телевизора» посвящена будущему. После школы молодые люди имеют возможность выбора: куда им пойти учиться и работать. Для этого в нашей стране имеются училища, техникумы и университеты. Из ваших родных или знакомых кто-нибудь уже учится в таких учебных заведениях?

А сейчас мы можем с вами помечтать и пофантазировать, какие детские сады могут быть в далеком будущем.

**Игра «Путешествие по экранам будущего детского сада».**

Вам предоставляется возможность модернизировать свой детский сад (совершенствовать мебель, игрушки, распорядок дня, меню и др.).

— Что будет с нашим детским садом в будущем, когда в городе будет мало детей, а все взрослые станут бабушками и дедушками? Бабушкам и дедушкам будет скучно сидеть целый день одним дома, они будут приходить в детский сад. Удобно ли здесь будет им?

Сейчас мы с вами представим себя конструкторами и архитекторами и посмотрим, что нам надо изменить и перестроить, чтобы было удобно дедушкам и бабушкам.

— Чем они будут здесь заниматься? Что для них нужно купить? (Нитки и спицы для вязания, телевизор и газеты, книжки и журналы для взрослых.)

— Справа внизу находится самый необычный экран «Волшебного телевизора». В нем наш детский сад может превратиться в самый необычный предмет или принять самый необычный вид.

Условие: Если бы наш детский сад был превращен волшебником в стеклянное здание, и в нем все тоже было из стекла, то что было бы? (Все было бы видно с улицы; можно нечаянно все разбить; можно было бы нечаянно порезаться; нельзя было бы бегать и прыгать.)

— На что похож такой детский сад? (На аквариум, если налить воду, то можно плавать… и т. д.)

— Завершим наше путешествие по экранам «Волшебного телевизора» рисованием детского сада в далеком будущем. В этом вам могут помогать родители, братья или сестры. Потом из ваших рисунков мы организуем выставку, выберем самые интересные и красивые.

1. **Занятие по развитию речи «Хлебушко»**

**Программное содержание:** уточнять знания детей о полезности хлеба для здоровья человека; развивать воображение детей, учить детей определять функции объекта в зависимости от количества и качества данного объекта; формировать подвижность мысли; учить рассказывать по схеме; воспитывать уважение к хлебу через [художественное слово](https://vscolu.ru/articles/pravilnoe-pitanie-detskie-skazki-i-dizajn.html).

**Оборудование:** буханка или каравай хлеба на подносе, доска и мел.



**Ход занятия**

**Воспитатель (В.).** Дети, давайте поиграем в игру «Я заметил», и посмотрим, кто из вас самый глазастый, кто заметит предметы, мимо которых мы проходим ежедневно. Называя такой предмет, вы скажите, для чего он нужен.

— Я заметил тетрадку. Она нужна, чтобы в ней писать.

— Я заметила цветок в горшке. Он нужен для красоты.

— Я заметила кубики, они нужны, чтобы с ними играть.

Когда дети замечают хлеб, воспитатель берёт поднос с караваем, обносит детей, читая стихи С. Погорельского «Хлебушко».

Вот он, хлебушко душистый,

С хрупкой корочкой витой,

Вот он тёплый, золотистый,

Словно солнцем налитой.

В каждый дом, на каждый стол

Он пожаловал, пришел.

В нём здоровье наше, сила,

В нём чудесное тепло.

Сколько рук его растило, охраняло, берегло.

Ведь не сразу стали зёрна

Хлебом тем, что на столе,

Люди долго и упорно

Потрудились на земле.

**В.** Для чего нужен хлеб? (Чтобы есть, это пища.) Для чего нужна пища? (Пища нужна для роста человека, чтобы он мог двигаться, думать, работать. Пища помогает человеку быть здоровым, сильным, весёлым.)

Хлеб — самый необходимый продукт питания, т.к. в нём содержатся наиболее необходимые для жизни и здоровья человека элементы.

Какие красивые слова о хлебе вы запомнили? (Душистый, тёплый, золотистый хлеб, словно солнцем налитой, с румяной корочкой.)

Воспитатель приглашает детей занять место за столами.

**В.** Дети, чем хлеб был в прошлом? (Тестом, мукой, зерном в колоске.)

Хлеб — это предмет рукотворный или нерукотворный?

Люди каких профессий участвовали в процессе появления хлеба? (Крестьяне, колхозники сеяли хлеб, сажали в землю зёрна ржи и пшеницы, комбайнеры косили созревшие колоски, шофёры отвозили зёрна на мельницу, мельники мололи муку, пекари делали тесто и пекли хлеб, продавец хлебного отдела продал этот каравай нам.) Вот тепло скольких рук сохранил хлеб.

Хлеб выполняет свою функцию кормить людей, он рукотворный.

Скучно стало одному караваю и он отправился искать своих родственников.

Появляются его братья и сёстры — хлебобулочные изделия.

Воспитатель показывает картинки или натуральные объекты.

**В.** Назовите их! (Сухари, баранки, сушки, калачи, пряники, сладкая соломка, печенье, пирожки, торты, вафли, пирожные.) Все рукотворные, они кормят людей.

Сегодня в наших магазинах много сортов хлеба: выпекают специальный хлеб для людей с разными заболеваниями. Наши пекари с врачами изобрели рецепт хлеба с названием «Здоровье». Много разных сортов хлеба с витаминными добавками. Какой необычный хлеб вы ели дома?

Устал хлеб от шума, ему захотелось отдохнуть. Приглашаю вас на минутку отдыха!

Дети выполняют движения, следя за звуками, чётко произносят слова:

Я пеку, пеку, пеку

(хлопки)

Деткам всем по пирожку

(пружинки с поворотом),

А для милой мамочки

(наклон вправо — влево)

Испеку я прянички

(хлопки над головой).

Дети садятся на места.

**В.** Долго пролежал наш хлеб, оказался плохим и не смог поэтому кормить людей. Скажите, дети, когда такое может быть? (Если хлеб чёрствый, засохший, непропечённый (сырой), подгоревший, пересоленный, бесформенный, грязный (упал на пол), размокший (попала вода).

Претерпев все беды и неприятности, наш хлеб стал хорошим, но его не используют. Почему? (Аквалангисты под водой; покупатель без денег в хлебном отделе; сытый человек; когда хлебный магазин не работает, а есть хочется и т.д.)

Очень неприятно быть плохим, никому ненужным! Наш хлеб подружился с другими продуктами питания. Самая первая его подруга — соль. Хлеб и соль — это символ дружбы народов, мира, покоя. С ним встречают дорогих гостей.

А теперь поиграем со словами! Угадайте, что получится, если…

* ХЛЕБ + МЯСО + МЯСОРУБКА = КОТЛЕТА
* ХЛЕБ + ОГОНЬ В ПЕЧИ – СУХАРИ
* ХЛЕБ + ВОДА + САХАР + ДРОЖЖИ = КВАС
* ХЛЕБ + МАСЛО + СЫР (+ КОЛБАСА) = БУТЕРБРОД
* В. Попробуем в шутку придумать и новые слова:
* БАРАНКИ + СУШКИ = БАРУШКИ
* СУХАРИ + КАЛАЧИ = СУХАЧИ
* ПРЯНИКИ + СОЛОМКА = ПРЯМКА и т.д.

И вдруг случилась беда: наш каравай хлеба оказался совсем один на всем белом свете. Сможет ли один хлеб накормить всех людей? (В этом случае хлеб не будет выполнять свою главную работу — кормить. Такое может быть только в сказке. Этот каравай должен храниться в музее, как образец-экспонат. Люди со временем узнают рецепт и будут выпекать такой же хлеб.)

Знаете ли вы, что есть такой музей, где хранится маленький кусочек хлеба? Это музей Великой Отечественной войны. В осажденном врагом городе Ленинграде люди голодали. В пайках они получали маленький кусочек хлеба, который спасал им жизнь.

К счастью, у нас хлеб не является музейным экспонатом, но все равно он в чести у всех. Расскажите, как люди относятся к хлебу? Почему берегут, уважают, ценят?

Воспитатель предлагает детям рассказать о том, как путешествовал хлеб по схеме всего занятия. Дети рассказывают по цепочке, пользуясь схемой.

**Примерный рассказ:** «Жил-был хлеб. Отправился он путешествовать. Сначала он узнал о своем прошлом. Прежде, чем стать хлебом, он был зерном в колоске, мукой и тестом. Хлеб создали руки крестьян, мельников, пекарей. Кормить — его главное дело.

Потом хлеб познакомился со своими родственниками: бубликами, баранками, сухариками, печеньем, пряниками, сладкой соломкой, пирожными и тортами. Всем здесь было весело, но очень тесно и шумно.

Но люди обидели хлеб, он сначала был плохим: чёрствым, пересоленным, бесформенным и грязным. А затем хорошим, но недоступным для людей. Хлебу было грустно, он не мог кормить людей.

Больше всего караваю хлеба понравилось, когда он подружился с другими продуктами питания и вещами. Люди полюбили его еще больше. Во что только не превращался хлеб: в бутерброды и квас, в сухари и в котлеты. Здесь-то хлеб решил поселиться, чтобы выполнять своё главное дело еще лучше.

Но случилась беда: люди всех его родственников съели, хлеб остался один и превратился в музейный экспонат. Дети нашей группы выучили его рецепт и научили всех людей его выпекать!»

**В.** Предлагаю вам дома с родителями записать и зарисовать свой домашний рецепт хлеба. Из всех ваших рецептов мы составим ценную книжечку и вместе с вашими рисунками поставим её на выставке!

1. **Занятие по развитию речи в старшей группе**

**Программное содержание:** обогащать словарный запас детей на основе углубления знаний о предметах посуды; учить воспитанников подбирать слова с заданным звуком, закреплять правильное произношение звука «ч» в речи, развивать слуховое внимание через опознание звука во фразе; способствовать овладению детьми умением словообразования существительных с помощью суффиксов; развивать диалогическую речь, фантазию, творческое воображение, упражнять в решении противоречий, воспитывать навыки культуры поведения и правила этикета.



**Материал:** подарок, музыкальная открытка, салфетки под блюдце, посуда (чайная, столовая, кухонная), картинка чайника и его частей, бумажные салфетки, угощение, схема на звук «ч», игра «Да — нет».

**В.** Ребята, сегодня у нас много гостей, давайте мы подаримим приветливые слова: «доброе утро», «здравствуйте», «добрый день», «мы рады вам», «приятно вас видеть».

Дети, я вижу по вашим глазам и улыбкам, что настроение у вас хорошее. Я думаю, что такое настроение у вас от того, что вы дружите друг с другом. Давайте покажем, какие мы все друзья. Возьмёмся за руки, и каждый согреет ладошку друга, — и сделаем «цветок дружбы» (Дети соединяют руки вместе и поднимают вверх.) Ребята, у каждого из нас есть день, которого мы очень ждём. Это самый лучший праздник. Как вы думаете, какой это день? (День рождения.)

Раз у нас хорошее настроение, то я предлагаю поиграть в игру «Хорошо — плохо». День рождения — это хорошо, потому что приходит много гостей, дарят подарки, звучит музыка, весело, красиво, нарядно одеваются, много угощений, торт, конкурсы и т.д. День рождения — это плохо, потому что гости уходят, праздник заканчивается, болит живот, нужно убирать, мыть посуду и т.д.

Вот недавно у Маши был день рождения. Я для тебя, Маша, приготовила подарок, посмотри. Ребята, а вы хотите узнать, что там лежит? (Да.) В этом вам поможет игра «Да — нет». (Дети задают вопросы.) Ребята, но, чтобы подарить подарок, нужно сказать слова поздравления. (Дети передают открытку и говорят поздравления, затем открывают подарок — часы.)

**Игра «Подбери слова к подарку**» (красивые, детские, пластмассовые, голубые, яркие и т.д.).

**В.** Ну что ж, я предлагаю устроить чаепитие. Для этого необходимо подготовить стол, разложить салфетки и расставить посуду. Ребята, посмотрите, сколько здесь посуды!

Назовите, какая здесь посуда? (Кухонная, чайная, столовая.) Назовите предметы кухонной посуды. (Кастрюля, чайник, сковорода, половник.) Назовите предметы столовой посуды. (Супница, салатник, селёдочница, глубокая тарелка для супа, мелкая тарелка для гарнира.) Ребята, а какая посуда нужна для чая? (Чайная.) Назовите предметы чайной посуды. (Блюдце, чашка, чайник, сахарница, масленка, чайная ложечка.) В чём заваривают чай? (В чайнике.)

Давайте мы расставим посуду. Маша и Женя, расставьте блюдца. Какие это блюдца? (Красное, зелёное, синее, т.е. разноцветные блюдца.) Егор, расставь чашки. Сосчитайте, сколько чашек. Одна чашка, две… пять чашек, шесть чашек. Маша, поставь чайник на стол.

Чайник решил поздороваться (чистоговорка):

Ча, чо, чу — (радуется встречи с нами),

Ча, чо, чу — (дети повторяют),

Ча, чо, чу — (загрустил чайник, дети проговаривают грустно).

**В.** Ребята, чтобы чайник не грустил, я предлагаю поиграть в игру «Чего не бывает?». (Не бывает чайника без носика, без ручки, без крышки, без донышка; не бывает тёрки без дырочек; кастрюли — без крышки; сковородки — без дна; ножа — без лезвия; сита — без дырок.) Структурный подход.

Выбери, Коля, нужные ложечки и положи их возле чашки. Какие ложки ты положил? (Чайные.) Что мы ещё не поставили? (Сахарницу.) Посуда расставлена, можно и поиграть.

**Игра «Где живут продукты**?» (раскладываю картинки, дети выбирают и составляют пары).

Сахар живёт в сахарнице,

Соль — в солонке,

Сухари — в сухарнице,

Масло — маслёнке,

Перец — в перечнице,

Чай — в чайнике,

Кофе — в кофейнике,

Конфеты — в конфетнице,

Салат — в салатнике.

**В.** А теперь наступает самый главный момент, расставить угощенья. Посмотрите, какие они аппетитные, ароматные, вкусные, красивые!

**Фантазирование.**

**В.** Волшебник Увеличения увеличил торт, что в этом хорошего и что плохого? (Много гостей можно позвать, можно великана пригласить, вдоволь наесться, надолго хватит. Может болеть живот, зубы, испортиться, нельзя спрятать в холодильник.)

Вика, выбери и поставь на стол угощения, в словах, которых один слог — торт, чай, сок; 2 слога — фрукты, халва, вафли, пряник, калач; 3 слога — мармелад, орехи, печенье, пончики.

Ребята, назовите угощения, в словах которых имеется звук «ч». (Печенье, пончики, чай и т.д.) А теперь придумайте слово по схеме: звук «ч» в начале, в середине, в конце.

**Игра «Перепутались слоги»** (ка-чаш, ка-чай, чик-мя, ка-точ и т.д.).

**Игра «Найди ошибку»** (я пеку чай и кипячу блины, я ем сок и пью суп, я жарю крем и взбиваю картошку, я варю котлеты и жарю суп, я ем компот и пью торт).

**Фантазирование «Какой подарок я хотел бы получить».** Угощение гостей, продолжение чаепития.

М. Басай

1. **Занятие с использованием методики ТРИЗ для детей старшей группы**

**Задачи:** уточнять представления детей о Чебурашке; закреплять умение описывать внешний вид с опорой на схему; развивать мышление, творческое воображение, умение решать проблемные ситуации; учить создавать в рисунке образ любимого сказочного героя, поощрять их творческие замыслы, находки и решения противоречий.

**Оборудование:** волшебный телевизор, предметные картинки, изображения человеческих лиц, краски, лист бумаги.

**Ход занятия**

**Воспитатель (В.).** Ребята, сегодня в нашу школу-сад пришло письмо, а в нем — фотографии-схемы. Хотите их рассмотреть?

Воспитатель показывает детям изображения человеческих лиц и предлагает определить эмоциональное состояние каждого из них: веселье, грусть, злость, безразличие, испуг, радость, удивление.

**Вопросы детям:**

* Когда человеку весело, грустно? (Ответы детей.)
* А какое настроение у вас? (Ответы детей.)

**В.** Ребята, давайте послушаем песенку. (Исполняется песенка Чебурашки.) О ком эта песенка? (Ответы детей.) А кто такой Чебурашка? (Игрушка, сказочный герой.)

**В.** Давайте посмотрим на наш волшебный телевизор (воспитатель открывает центральную картинку с изображением Чебурашки). Сейчас он нам поможет больше узнать о себе.

**Вопросы детям:**

* Кто же такой Чебурашка? (Он похож на медвежонка. — Картинка сверху.)
* Какие у него части тела? (Подсистема.)
* Кем он был раньше? (Маленьким Чебурашкой. — Прошедшее время системы.)
* Чем отличаются части тела маленького Чебурашки? — (Прошедшее время подсистемы).
* Кем он стал потом? (Героем мультфильма. — Будущее время системы.)
* Кто друзья Чебурашки? (Крокодил Гена. — Будущее время подсистемы.)
* Кем был Чебурашка до того, как о нем сочинили сказку? (Игрушкой. — Прошедшее время надсистемы.)

**В.** А сейчас, дети, глядя на наш волшебный телевизор, давайте попробуем нарисовать портрет Чебурашки.

Необходимо рассмотреть все работы, выделить наиболее выразительные из них. (Чебурашка веселый, грустный, забавный, сердитый и т. д.)

**В.** Глядя на наш волшебный телевизор и ваши рисунки, давайте вместе придумаем историю о приключениях Чебурашки.

Дети придумывают историю о приключениях Чебурашки.

1. **Занятие для старшей группы**

**Программное содержание:**

* систематизировать представления детей старшей группы о свойствах объектов;
* развивать умение переносить свойства с одного объекта на другой;
* продолжать учить детей целенаправленному восприятию знакомых объектов, анализу их признаков, назначения;
* [упражнять в разрешении проблемных ситуаций](https://vscolu.ru/articles/logika-detskix-rassuzhdenij-chast-2.html);
* [развивать диалектическое мышление](https://vscolu.ru/konspekty-zanyatij/konspekt-zanyatiya-po-oznakomleniyu-s-okruzhayushhim-mirom-po-triz-dlya-detej-5-6-let-puteshestvie-s-knigoj.html);
* формировать навыки прогнозирования и фантазирования, развивать внимание;
* [активизировать мышление детей](https://vscolu.ru/vnimanie/intellektualnoe-razvitie-doshkolnikov.html);
* воспитывать у детей желание следить за своими зубами, чистить их, своевременно обращаться к врачу.

**Предварительная работа с детьми:**

1. Беседа: «Если хочешь быть здоров», «Как уберечь зубы от кариеса» (А.А.Вахрушев. Здравствуй, мир! Окружающий мир дошкольника. Занятие №3, №4).

2. Беседа: «Подружись с зубной щеткой».

3. Экскурсия в стоматологический кабинет. Беседа с врачом-стоматологом на темы: «Как правильно чистить зубы», «Для чего человеку нужны здоровые зубы».

4. Профосмотр детей в кабинете стоматолога.

5. Беседа с детьми о необходимости чистить зубы.

6. Беседа по теме занятия с использованием «Детской энциклопедии» и другой методической литературы.

7. Беседа с детьми о полезных и вредных продуктах для сохранения зубов; о рациональном питании, здоровом образе жизни.

8. Беседа на тему: «Как правильно выбрать зубную пасту и щетку».

**Ход занятия**

На столе в произвольном порядке разложены различные виды щеток: зубная, для одежды, для обуви, массажная, для ухода за комнатными растениями, для мытья игрушек.

## Дети решают пространственный элемент ТРИЗ-технологии «Да-нетку».

**Воспитатель (В.).** Загаданный объект — зубная щетка.

Дети, у меня на столе разложены различные виды щеток. Рассмотрите внимательно, какие они, как устроены. Сейчас мы с вами поиграем в игру «Да-нетка». Загаданный объект — одна из щеток. А вам нужно разобраться и ответить мне, какие щетки для чего предназначены.

Дети отвечают, и останавливают внимание на зубной щетке.

**В.** А сейчас наша зубная щетка «отправится» на «Волшебный экран».

**1-й экран.**

**В.**Почему эта щетка так называется?

**Дети.**

— Потому что ею чистят зубы.

— Потому что с помощью зубной щетки ухаживают за зубами.

—   Потому что без нее нельзя хорошо почистить зубы.

**В.**Какова ее главная задача? Для чего человеку нужно чистить зубы?

**Дети.**

— Для того, чтобы они были здоровыми, белыми, красивыми.

— Чтобы не было кариеса.

— Чтобы было чем пережевывать пищу.

— Чтобы приятно было общаться, улыбаться, разговаривать.

**В.**А еще, когда у человека здоровые зубы, то и сам он здоровый. Вот почему нам надо каждый день не забывать чистить зубки.

**1-й ребенок.**

Как поел, почисти зубки!

Делай так два раза в сутки.

**2-й ребенок.**

Предпочти конфетам фрукты —

Очень важные продукты.

**3-й ребенок.**

Чтобы зуб не беспокоил,

Помни правило такое:

**Дети** (все вместе).

К стоматологу идем

В год два раза на прием,

И тогда улыбки свет

Сохранишь на много лет.

#### **Физкультминутка «Улыбка».**

**2-й экран.**

**В.**Посмотрите на щетку, из каких частей она состоит?

Дети. Она состоит из ручки, ворсинок, щетины.

**В.**Для чего нужны ворсинки?

**Дети.**

— Чтобы хорошо все вычистить между зубов.

— Вымести все микробы.

**В.**Дети, а какие ворсинки могут быть на ощупь?

**Дети.**

— Жесткие.

— Не сильно жесткие.

— Мягкие, мокрые.

— Нежные, холодные.

— Колючие, теплые.

— Приятные и т.д.

**В.**Правильно, ворсинки у щеток разные. Вот почему взрослые советуются с врачом-стоматологом, какую правильно выбрать зубную щетку. Поэтому как для взрослых, так и для детей выпускаются разные зубные щетки: жесткие, мягкие, цветные.

А какие вы знаете пословицы и поговорки про зубы?

**Дети.**

— Один плохой зуб поражает всю челюсть.

— Зубную боль не терпит и медведь.

— За чужой щекой рот не болит.

— Рот — причина наших болезней.

**В.**Дети, а для чего у щетки ручка?

**Дети.** Для того, чтобы держать щетку и т.д.

**В.**Представьте себе, если бы у зубных щеток не было  ручек, какие неудобства были бы при чистке зубов?

**Дети.** Можно поранить десна, ворсинки могут застрять между зубами.

**В.**Дети, не случайно наша зубная щетка лежала в этом множестве вещей. Какие еще бывают щетки? Для чего они предназначены?

**Дети.**

— Есть щетки хозяйственные: ими можно чистить посуду.

— Есть щетки для удаления пыли.

— Еще есть щетки для машины; есть и такие, которые чистят, подметают улицы.

— Есть щетки для пола, щеточки для ресниц и т.д.

**В.**Зачем человек придумал так много щеток? Почему нельзя одной и той же щеткой чистить обувь и одежду?

Дети отвечают. Воспитатель анализирует их ответы.

#### **Физкультминутка.**

**4-й экран.**

**В.**Как вы думаете, чем человек в давние времена чистил зубы? Ведь тогда еще не придумали такой удобной зубной щетки.

**Дети.** Палочками, травой, жевали цветы, кору деревьев…

**5-й экран.**

**В.**Как выглядели эти приспособления, из каких частей состояли?

**Дети.** Они не были похожи на зубную щетку, ими было неудобно чистить зубы.

**В.**А теперь послушайте рассказ о зубной щетке.

Зубную щетку придумал еще первобытный человек. Обыкновенная палочка с разрисованными концами — вот и все было «изобретение». Но в наше время в Индии на базарах продают также «зубные щетки» из веточек определенного дерева. Для чистки зубов достаточно зачистить веточку от коры и пожевать. Размоченные волокна с успехом очистят зубы, а выделяющийся сок (весьма приятный на вкус) обладает дезинфицирующим действием и отлично укрепляет зубы и десны. На Руси во времена Ивана Грозного после трапезы пользовались так называемой зубной метлой или веточкой-палочкой с пучком щетины на конце.

Петр I в обязательном порядке предписывал боярам чистить зубы влажной тряпкой с толченым мелом перед знаменитыми ассамблеями.

Но — это далекая история. С той поры прошло много времени, и люди научились правильно ухаживать за зубами и полостью рта. Появились различные виды зубных паст как для взрослых, так и для детей. К тому же эти пасты обладают профилактическим и лечебным действием. Усовершенствуются и виды зубных щеток. Есть простые, механические, а есть и электрические.

**6-й экран.**

**В.**Вот почему человек стал придумывать новую зубную щетку.

А теперь мы с вами поиграем в игру «Цепочка».

### **Игра «Цепочка».**

Первый ребенок называет объект и его свойство, передает мяч, второй ребенок — объект с названным свойством, третий — другое свойство нового объекта.

Например: морковь сладкая — сладким бывает сахар, сахар белый — белым бывает снег, снег пушистый — пушистым бывает зайчик и т.д.

**7-й экран.**

**В.**Дети, а теперь давайте подумаем, что в нашей зубной щетке хорошо, а что плохо?

**8-й экран.**

Игра «Хорошо — плохо».

**9-й экран.**

**В.**А как эти недостатки можно устранить? Давайте изобретем прямо сейчас свою зубную щетку, которой еще никто никогда не видел, это щетка будущего. Закройте глаза и представьте каждый свою новую щетку.

(Рассказы детей.)

**Практическая часть.**

Элементы изобразительной деятельности.

Дети рисуют изобретенную ими зубную щетку и комментируют свой рисунок.

(Рассказы детей.)

— У меня будет щетка с ворсинками с двух сторон. Ворсинка будут держаться на валике, который будет вращаться, а ворсинки будут сами чистить зубы. На ручке будет выключатель.

— А у моей щетки ручка волшебная. Как только я дотронусь до ручки, оттуда покажется волшебный экранчик. Я его подношу ко рту, а там загорается лампочка. И зубы чистятся сами. Моя щетка называется электронной.

— А у меня зубная щетка — невидимка. Как только я подумаю, что нужно чистить зубы, щетка прилетает ко мне сама. Залетает в рот и чистит  зубы. Она круглая и очень маленькая. У нее нет ручки, но зубы она чистит хорошо. Почистит зубы и станет снова невидимкой. Вот такая у меня щетка.

1. **Занятие по ознакомлению с окружающим в младшей группе.**

**Тема: Полезные и вредные продукты»**

**Программное содержание:** дать представления о полезных и вредных продуктах; углубить знания о предметах личной гигиены. Развивать творческое воображение, мышление, речь, мелкую моторику руки.

Воспитывать бережное отношение к своему здоровью.

**Материал:** солнышко, 2 корзинки, продукты полезные и вредные, разрезные картинки (фрукты, овощи), предметы гигиены, схема процесса умывания.

**Ход занятия**

**В.** Ребята, давайте мы подарим друг другу улыбочку. А когда люди здороваются – они желают друг другу здоровья. А что нужно делать, чтобы быть здоровыми? (заниматься спортом, делать зарядку, мыть руки, правильно питаться, закаляться и т.д.).

Игра «Полезные и вредные продукты»

**В.** Сейчас мы посмотрим, как вы знаете полезные и вредные продукты (мальчики складывают по корзинкам продукты, а девочки из разрезных картинок фрукты и овощи).

**В.** Ой, ребята, какое красивое и аппетитное яблочко. Оно хочет поиграть в игру «Я яблочко – ты мой кусочек (хвостик, кожура, сок, витамины и т.д.)» В. Ребята, а что можно приготовить из фруктов? (сок, компот и т.д.)

А что можно приготовить из овощей? (суп, салат, сок, пюре и т.д.).

**Пальчиковая гимнастика «Мы капусту рубим, рубим…»**

Стук в дверь, входит девочка чумазая.

**В.** Ах ты, девочка чумазая,

Где ты руки так измазала!

Черные ладошки,

На локтях – дорожки.

**Девочка.**Я на солнышке лежала,

Руки кверху я держала,

Вот они и загорели.

**В.** Ах ты, девочка чумазая,

Где ты носик так измазала!

Носик твой весь черный,

Будто закопченный.

**Девочка.** Я на солнышке лежала,

Носик кверху я держала,

Носик мой лежал, лежал,

И загореленький вдруг стал.

**В.** Ой, ребята, правду ли девочка говорит? Загар это или что-то другое? (грязь). А кто с грязью дружит? (микробы). Ребята, а что нужно делать, чтобы всегда быть чистыми и опрятными, здоровыми? (надо умываться, мыть руки и т.д.). А какие предметы помогают нам ухаживать за собой? (ответы детей).

**Игра «Выбери нужный предмет»**

Дети выбирают предмет гигиены и рассказывают, для чего он нужен.

**В.** Ребята, давайте нашей девочке подскажем, как правильно мыть руки и умываться.

**Игра «Что сначала, что потом»**

С помощью картинок дети с воспитателем составляют схему умывания.

**В.** Вот теперь тебе девочка понятно, как надо умываться?

Все отправляются в умывальную комнату и смотрят, как правильно девочка моет руки.

**В.** Вот теперь ты белая,

Совсем не загорелая,

Чистая, опрятная,

Очень аккуратная.

**В.** Постарайся никогда грязной не ходить.

**Игра «Мы шли, шли, шли»**

Мы шли, шли, шли

Зубную щетку нашли,

Пасту открыли,

На щетку положили,

Зубы почистили и снова пошли.

Мы шли, шли, шли

Мыло нашли,

Руки намылили,

Их помыли и снова пошли.

Мы шли, шли, шли

Расческу нашли,

Волосы почесали и дальше пошли.

Мы шли, шли, шли

Зеркальце нашли,

Посмотрели, улыбнулись

И в садик вернулись.

Девочка чумазая и воспитатель читают стихи о здоровье.

Девочка чумазая благодарит детей и угощает фруктами.

1. **ТРИЗ-занятие по ознакомлению с окружающим миром «Путешествие с книгой»**

**Цель:** познакомить детей с историей создания книги, ее развитием; показать, как она преобразовывалась под влиянием мыслительной деятельности человека; способствовать формированию системного диалектического мышления, основанного на законах развития; [активизировать познавательную деятельность](https://vscolu.ru/mir_vokrug/vospitanie-poznavatelnoj-aktivnosti-u-starshix-doshkolnikov.html); формировать навыки самостоятельного поиска и получения нужной информации, умение выстраивать причинно-следственные цепочки, прогнозировать; закреплять умение отгадывать определенный объект путем сужения поля поиска, задавать вопросы; упражнять в подборе слов-признаков через восприятие объекта различными анализаторами, в классификации и систематизации данного объекта; [воспитывать бережное отношение и интерес к книге](https://vscolu.ru/razvitie-rechi/kniga-dlya-rebenka-luchshij-drug.html).

**Предварительная работа:** детям надо узнать у родителей, как раньше люди передавали информацию.

**Ход занятия**

Воспитатель вносит «Черный ящик» и предлагает детям отгадать, что в нем находится.

Игра «Да – нетка».

Воспитатель (В.). Правильно, ребята, это книга. И сегодня мы вместе с ней отправимся в путешествие. Давайте расскажем о книге с помощью наших помощников (органов чувств).

Воспитатель выставляет на стенде схематичное изображение глаз (ушей, носа, рук): «Что могут рассказать о книге наши глаза?»

Дети. Красивая, яркая, красочная, большая, маленькая, новая, старая, грязная, порванная, растрепанная, прямоугольная и т.д. (Уши — как шелестят страницы, захлопывается книга, падает. Нос — запах типографской краски, когда старая (пахнет). Руки — гладкая, шероховатая, толстая, тонкая, сухая, мокрая, твердая, мягкая, легкая, тяжелая, выпуклая, картонная и т.д.)

В. Молодцы, ребята! Сколько много разных слов книга услышала о себе. А сейчас я объявляю «Конкурс знатоков». Раньше книг не было. А как люди передавали информацию друг другу? Что вы знаете и можете рассказать остальным? (Дети выходят, надевают шапку Магистра и рассказывают.)

В. Ребята, вы поделились очень интересной информацией. Давайте все знания обобщим (рассказ воспитателя, сопровождаемый картинками, иллюстрациями, наглядным материалом). «Первобытные люди делали рисунки, надписи на скалах, камнях. В Египте, например, писали на каменных плитах. Но это было очень неудобно. (Вопрос детям: Почему?) Потом начали писать на бересте.

Береста — это наружная часть березовой коры. Буквы процарапывали особыми костяными инструментами. Это тоже было не очень удобно, т.к. свитки занимали много места. (Вопрос: Почему?) Пробовали писать на глиняных дощечках. Это было хорошо? (Ответы детей). Правильно, дощечки были тяжелые, «листать» их было очень тяжело. Китайцы пробовали писать на шелке кисточкой и специальной краской — тушью. Потом люди придумали папирус.

Папирус — это болотное растение. Его выпрямляли, склеивали и он становился тонким и длинным, похожим на бумагу (дети рассматривают папирус, ощупывают его). Затем папирусы сворачивали и хранили в свитках. Еще люди пробовали писать на листах из тонкой кожи животных. Это был очень прочный материал. Чтобы защитить, его оковывали медью, и книга напоминала сундук. Ребята, писать на коже животных — это хорошо или плохо? (Ответы детей.).

Но вскоре — о чудо! — появился новый материал, намного тоньше пергамента. Это, как вы догадались, была бумага. Придумали ее в Китае и секрет изготовления никому не открывали. Лишь через много лет в других странах узнали эту тайну и тоже стали делать бумагу. Вот какой долгий путь прошли люди, прежде чем научились изготавливать бумагу». Посмотрите, ребята, книге очень понравился наш рассказ. А теперь давайте немного отдохнем и поможем нашим книжным героям найти друг друга! (Дети берут картинки со сказочными героями, ищут других героев из своей сказки. Игра повторяется несколько раз.)

В. Ребята, давайте «прокатим» нашу книгу в волшебном лифте!

**«Эвроритм»** (книга «едет» в лифте снизу вверх, беседа сопровождается иллюстрациями).

1 этаж — назначение. Появляется книга и узнает, для чего люди ее придумали.

2 этаж — «обидчивая» книга. Книга осталась одна в целом мире.

### **Проводится игра «Хорошо-плохо».**

3 этаж — классификация. Книги бывают разные. Какие? (По функциональным признакам.)

#### **Пауза «Расставь книги по полкам».**

(Дети по обложке определяют и делят книги на сказки, стихи, о природе.)

4 этаж — «испорченная» книга. Книга есть, но читать ее нельзя. Когда это может быть?

5 этаж — «нас много». Какие печатные издания, кроме книг, существуют?

6 этаж — «исчезновение». Книга исчезла. Что может заменить ее?

В. Ребята, книга благодарит вас за такое увлекательное путешествие. А мы вспомним правила пользования книгой. (Дети берут иллюстрированные картинки и «читают» по ним, как надо пользоваться книгой.)

Нельзя разбрасывать книги, надо ставить их на место.

Нельзя рвать, вырывать страницы.

Нельзя рисовать на книгах.

Нельзя загибать страницы, надо пользоваться закладкой.

Нельзя брать книгу грязными руками.

Нельзя есть над книгой.

В. Давайте создадим свою книгу. В ней будет наш придуманный сказочный персонаж. (Из двух слов «крокодил» и «колобок», поделенных на части, дети придумали двух сказочных персонажей: «крокобока» и «колодила».) Сказку мы придумаем на следующем занятии. А сегодня нарисуем обложку для нашей книги. (Дети рисуют обложку, обмениваются впечатлениями.)

1. **Сказка с элементами ТРИЗ «Чудо – яблоко»**

**Цель:** создавать условия для сочинения детьми сказок, используя [методы технологии ТРИЗ-РТВ](https://vscolu.ru/category/triz): «Мозговой штурм», «Каталог», «Волшебный треугольник», типовые приёмы фантазирования; развивать воображение и фантазию.

**Содержание работы:** детям читают начало сказки «Волшебные корни» Н. Мысливец. Для создания новых образов и ситуаций педагог задаёт детям вопрос, используя метод мозгового штурма: «Кто может помочь Ивану-царевичу в данной ситуации?» Дети предлагают Лесовика.

Выбирается герой — Колобок. По сюжету знакомой сказки «Колобок» Иван-царевич встречает Зайку и Лису. Для выбора нового героя продолжаем использовать метод каталога. Выбирается герой — Баба Яга. Дети наделяют её положительными качествами. Используем волшебство (типовые приёмы фантазирования) — волшебные башмачки. Дети называют их «путьдороженьки» (метод мозгового штурма). Через метод каталога вводим нового героя — Морского царя. Дети называют его Царемор (метод мозгового штурма). Дальнейший сюжет сказки строится по методу волшебного треугольника: положительный герой — Иван, отрицательный — Кощей, волшебство — чудо-яблоко. Благодаря волшебной силе чудо-яблока, доброте и дружбе, конфликт главных героев разрешается. Дети выводят жизненное правило: «Добро побеждает зло.»

Действующие лица:

Иван-царевич,

Варвара Прекрасная,

Старичок-Лесовичок,

Колобок,

Заяц,

Лиса,

Русалки,

Царемор,

Кощей,

Стражники.

**В.**В некотором царстве, в некотором государстве жил-был Иван-царевич со своими сёстрами. Сёстры вышли замуж, разъехались по другим королевствам, остался Иван-царевич один. Одолела его грусть-тоска, и решил он отправиться путешествовать по белу свету.

**Иван-царевич.**

Всё не мило мне вокруг:

И ни царство, ни богатство.

Скучно здесь мне одному,

Соберусь я в путь-дорогу,

Грусть-тоску я разгоню.

**В.**Шёл Иван-царевич долго ли, коротко ли по рекам, по лесам. Однажды на солнечной поляне увидел девушек, водивших хороводы. И одна из них — Варвара Прекрасная — была краше всех.

**Иван-царевич.**

Ты прекрасная девица, на тебе хочу жениться,

Будем долго вместе жить, деток будем мы растить.

В нашем царстве-государстве счастливо все заживут,

Будут дружно все трудиться, будут петь и веселиться.

Будет царство процветать, государство расцветать.

**Варвара Прекрасная.**

Мил ты сердцу моему,

Быть женой твоей хочу.

**В.**Только промолвила так Варвара Прекрасная, как набежали чёрные тучи, полил сильный дождь. Подружки разбежались, а Варвара Прекрасная исчезла. Иван даже не успел опомниться, как остался один.

**Иван-царевич.**

Что случилось — не пойму, царевны милой не найду?

Где невестушка моя?

Как же жить мне без тебя?

**В.**Затосковал **Иван-царевич.**Нежданно-негаданно, откуда ни возьмись, выбегает Старичок-Лесовичок и молвит.

**Старичок-Лесовичок.**

Ты напрасно не грусти, а царевну ты ищи.

Злой Кощей её украл, в царство мрачное забрал.

**Иван-царевич.**

Что же делать? Как мне быть?

Как Кощея погубить?

Старичок-Лесовичок.

В путь-дорогу ты пойдёшь, камень по пути найдёшь.

Он дорогу и укажет, и, как быть тебе, подскажет.

**Иван-царевич.**Спасибо, Старичок-Лесовичок!

Старичок-Лесовичок. Ступай, Иван!

**В.**И исчез Старичок-Лесовичок, а Иван-царевич отправился искать невесту свою ненаглядную.

**Иван-царевич.**

По полям, по лесам я иду

И с дороги никуда не сверну.

Царство страшного Кощея я найду

И невесту свою я спасу.

**В.**Шёл Иван, шёл и увидел на своём пути огромный камень.

**Иван-царевич.**

Ну и камень, угу-гу, даже сдвинуть не могу.

И его не обойти.

Как же дальше мне идти?

**В.**И камень заговорил человеческим голосом:

«Чтобы путь освободить, должен слово ты сложить.

Слово сложишь и опять сможешь путь свой продолжать».

Возле камня лежат буквы, Иван-царевич составляет из них слово «Добро».

**Камень.** Молодец, Иван-царевич!

Ой, легко как сразу стало,

Тяжесть вся во мне пропала.

Ну, попробуй, отодвинь…

Иван обхватил камень и сдвинул, как пушинку.

**Иван-царевич.**Ну и чудеса! Камень, как пушинка!

**В.**Пошёл Иван-царевич дальше.

**В.**Видит Иван — катится ему навстречу Колобок — румяный бок, песню напевает. Остановился Колобок и спрашивает.

**Колобок.** Куда путь держишь, Иван-царевич?

**Иван-царевич.**Иду в Кощеево царство за царевной прекрасной. По той дороге я иду?

**Колобок.**

Тебе Иван я помогу,

До Ягуси провожу.

А потом она подскажет,

Путь-дороженьку укажет.

**В.**И отправились они вдвоём — Колобок и Иван-царевич. Шли они, шли, а навстречу им Заяц как выскочит!

**Заяц.** Колобок, Колобок, я тебя съем!

**В.**Испугался Колобок, закатился за Ивана.

**Иван-царевич.**Не ешь, Заинька, Колобка, я его не дам в обиду. Он мне дорогу к Бабе Яге указывает, я иду вызволять свою невесту.

**Заяц.** Я и не собирался его есть. Просто мне скучно одному, возьмите меня с собой!

**В.**И отправились они в путь втроём — Иван-царевич, Колобок, Заяц. Шли они, шли, навстречу Лиса — всему свету краса.

**Лиса.** Колобок, Колобок, я тебя съем!

**Иван-царевич.**Не ешь, Лисонька, Колобка, он мне дорогу к Бабе Яге указывает, я иду вызволять свою невесту.

**Лиса.** Тогда я Зайца съем!

**Колобок.** Не ешь, Лиса, Зайца. Пойдём с нами к Бабе Яге, она так вкусно пироги печёт, там и полакомишься.

**В.**И отправились в путь вчетвером. Шли они, шли, видят — избушка, а на крылечке — старушка.

Песня Бабы Яги (на мотив частушек).

Я Бабу-бабушка Яга, очень даже я мила.

И совсем я не стара.

Сколько ж лет мне?..

(Задумалась, считает.)

И глаза мои блестят.

Носик мой чуть-чуть горбат.

Ну, а зубки, как пила!

Просто девица-краса!

**Лиса.** Интересно! Баба Яга, но совсем не злая.

**Все.** Здравствуй, Бабуся Ягуся!

**Баба Яга.**Здравствуйте, гости дорогие! Как я рада вас видеть! С чем пожаловали?

**Иван-царевич.**Злой Кощей украл мою невесту, а я вызволять её иду. Это мои друзья, они меня привели к твоей избушке. Помоги мне найти дорогу в Кощеево царство!

**Баба Яга.**Помогу тебе, Иванушка, но сначала накормлю вас, напою, спать уложу, а потом и путь-дорогу укажу.

**В.**Усадила Баба Яга гостей и потчевать стала, и веселить.

**Баба яга.**

Ну, Кощей, погоди, мести час настал!

В жёны ты меня не взял, говорил — стара.

Вспомнишь ты ещё Ягу,

Объявляю я войну!

**В.**Гости так притомились, что за столом и уснули. А как проснулись, Баба Яга и говорит им.

**Баба Яга.**Ну что, Иван, помогу тебе. Дорогу в Кощеево царство не знаю, но укажу путь к морскому царю, которому всё известно. А отведут тебя к Царемору башмачки-путьдороженьки. Одевай, Иван, а вы, голубки, с бабулей оставайтесь.

**Иван-царевич.**Бабулю не обижать, по хозяйству помогать!

**В.**Одел Иван путьдороженьки, и понесли они его к Царемору.

В окружении русалок появляется Царемор.

**Царемор.** С чем пожаловал, добрый молодец?

**Иван-царевич.**Великий Царемор, помоги мне найти дорогу в Кощеево царство, он украл мою невесту.

**Царемор.** Вот злодей! Я дорогу тебе не подскажу. Вот дочери мои, русалки, знают, но человеческим языком говорить не умеют. Научишь их языку, тогда дорогу и узнаешь.

**В.**И пришлось Ивану-царевичу открыть школу для русалок.

**Иван-царевич.**

Для подружек, для русалок, школу открываю.

Вы садитесь поудобней, урок наш начинаем.

Чтоб научиться говорить, нам буквы надо знать.

Из них потом слова мы будем составлять.

Русалки под руководством Ивана составляют слова: «море», «папа», «волны», «мама».

**В.**Научил Иван русалок человеческому языку, и стали они его благодарить.

**Русалка.**

Спасибо, Иван, за науку.

Разогнал ты печаль и скуку.

Морского конька мы подарим

И в царство Кощея отправим.

Он дорогу точно знает, вовремя тебя доставит.

**Царемор.** Благодарю, Иван, за науку.

Яблоко волшебное я дарю тебе.

А поможет яблоко при любой беде.

Пусть съест яблоко Кощей,

Сразу станет он добрей.

**В.**Поблагодарил Иван-царевич Царемора и его дочерей, сел на морского конька и поскакал в Кощеево царство.

**В.**Прискакал Иван к Кощееву царству, а на воротах указ, подписанный самим Кощеем: «Заказываю пир на весь мир, кто Кощею угодит, того Кощей наградит». Сел Иван, закручинился: как в царство попасть, как невестушку спасти? Слышит Иван знакомые голоса. Посмотрел по сторонам, видит — друзья спешат: Колобок, Заяц и Лиса.

**Колобок.** Ты чего нос повесил?

**Иван-царевич.**Да вот, читайте.

Друзья читают указ.

**Лиса.**

Не печальтесь, друзья.

Поварихой я была.

Мы пирог испечём и Кощею отнесём!

**Иван-царевич.**

Чтоб добрее стал Кощей,

Надо сделать похитрей.

Чудо-яблоко возьми и в начинку положи.

Станет наш Кощей добрей, зла не будет для людей.

**В.**Испекли друзья чудо-пирог и отправились к Кощею.

**Все.** Добрый день, Ваше злобное величество!

**Кощей.** Кто пустил Ивана в моё царство?! Отрубить всем головы!

**Колобок.** Не горячись, Кощей, мы выполняем твой указ. Прими наше угощенье.

**Кощей.** Никому не верю! Не отдам Варвары Прекрасной! Стража! В темницу их!

**В.**И тут Кощей учуял вкусный запах, стал принюхиваться.

**Кощей.** Погодите, погодите. Чем это так вкусно пахнет?

**Заяц.** Прими от нас пирог, Кощеюшка, яблочный. Для тебя старались.

**Кощей.** Ладно, давайте попробую кусочек.

**В.**Съел бы Кощей пирог, да побоялся, что вдруг отравят.

**Кощей.** Ну-ка, стража, попробуйте сначала вы.

**Стражники.** Очень вкусно!

**Кощей.** Несите мне сюда. Я буду есть.

**В.**Стал Кощей есть пирог. И вот чудо! Стражники побросали ружья, Кощей заулыбался и запел.

Что со мною, не пойму!

Небо голубое.

Хорошо как на душе!

Что это такое?

Птички весело поют, солнце ярко светит.

А вокруг цветы цветут, как здорово на свете!

**В.**Подействовало чудо-яблоко, злой Кощей стал добрым.

Стал Иван просить Кощея.

**Иван-царевич.**Кощеюшка, верни невесту мою Варвару Прекрасную!

Кощей. И то правда, загостилась она у меня. Стражники, приведите Варвару Прекрасную, Иван заждался.

Стражники выводят Варвару.

**Варвара Прекрасная.** Что случилось? Неужели я на свободе?! Спасибо, Иванушка!

Спасибо, друзья, за спасение!

А что с Кощеем делать?

**Иван-царевич.**Кощей теперь не злой. Добро победило зло!

Финальная песня (поют все герои).

Будем счастливо мы жить и с Кощеюшкой дружить.

Будут дружно все трудиться, будут петь и веселиться.

Будет царство процветать, государство расцветать.

И на радости такой мы закатим пир горой.

**В.**Вот и сказочке конец, а кто слушал — молодец!

Дмитриева И., Барсук Д.

**ЗАНЯТИЯ «ПРОТИВОРЕЧИЯ»**

**Занятие – 1**

**тема: Противоречия в погоде**

**Цели:**

– активизировать интерес детей к окружающему миру;

– систематизировать знания детей о явлениях природы; **Оборудование**:

«черный ящик», полотенце.

1. Знакомство с помощником воспитателя.

Воспитатель (в дальнейшем – В.) предлагает отгадать, что лежит в сундучке (черном

ящике, под платком и т. д.), а потом достает и представляет детям «помощника воспитателя»

– игрушку (в дальнейшем – И.), которая будет помогать вести занятия.

Желательно игрушку пустить по кругу, чтобы дети могли «поздороваться» и познако-миться с ней.

2. Диалог с игрушкой о погоде.

Игрушка приходит на занятие мокрая. Воспитатель ее вытирает и разговаривает с ней:

В: – Почему ты такая мокрая?

И: – А я очень дождь люблю!

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

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

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

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

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

Давай мы сейчас тоже поиграем с ребятами, а потом продолжим разговор.

3. Подвижная игра «Солнышко и дождь».

Правила игры: когда воспитатель говорит «Солнце», дети играют, бегают; когда «дождь» – приседают, «прячутся под зонтиками».

Воспитатель может вносить усложнения: добавлять «Теплый летний дождик» (тоже можно бегать и играть) или «Сильная-сильная жара» (нужно прятаться под зонтиками, чтобы не обгореть).

4.Обсуждение с детьми противоречия в погоде.

– 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 …

И: – 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.

5. Подведение итогов.

– Что понравилось сегодня на занятии? Что не понравилось? Что узнали нового? Что было самым интресным?

Воспитатель обращает внимание на типичную ошибку детей: смешивать содержание занятие (понравилось солнце и не понравился дождь) и форму, организационные моменты (понравились знакомство с игрушкой, подвижная игра…).

Основная цель при подведении итогов – обучение коллективному рефлексивному ана-лизу и «официальное» окончание занятия (прощание с игрушкой). При этом воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет занятия вызывает потребность в продолжении игры и обсуждения.

**Занятие – 2**

**тема: Противоречия в предметах**

**Цели:**

– систематизировать навык классификации предметов по внешним признакам;

– систематизировать знания о свойствах предметов;

**Оборудование:**

«мешок», игрушки небольшого размера, две коробки, мячик, дудочка (свисток)

1. **Классификация игрушек по различным признакам.**

Игрушка приходит на занятие с большим мешком. Она очень любит играть и принесла с собой разные игрушки (7–8 штук).

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

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

Игрушка не «просто» собирает, а раскладывает предметы в две коробки по разным признакам 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 игрушка 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 запуталась! 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?

И: – Я уже устала…

В: – Ну тогда иди отдохни, а потом продолжишь, хорошо?

**2. 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. Напри-мер: 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;

* сандаликах – не в сандаликах; кто летал на самолете – кто не летал, кого в детский сад привел папа – кого не папа и др.

Не рекомендуются называть ситуации, требующие сравнений («Высокие – направо, низкие – налево.»), предполагающие «средний» вариант ответа («Кто любит конфеты, кто нет?» – а если шоколадные любит, а леденцы нет?), делящие детей на число групп больше двух («Любит собак – любит кошек» – а если любит других животных?)

Игрушка тоже принимает участи в игре и выполняет соответственные команды. Игра может проводиться в быстром темпе на выбывание.

**3. Обсуждение противоречий в предметах.**

Пока дети играли, кто-то убрал со стола почти все игрушки, осталось только две: мячик и свисток (дудочка).

И: – Осталось только две игрушки, я их быстро уберу: в эту коробочку положу хоро-шую игрушку, а в эту – плохую.

В: – А мячик какой? Что в нем хорошего?

И: – Можно в игры разные играть.

В: – А что плохого?

Д: – …

В: А свисток хороший или плохой? Чем он хороший?

Д: – …

В: – А что в нем плохого?

Д: – …

И: – Что же мне делать, куда их положить? И в мячике есть и хорошее и плохое, и в свистке тоже…

В: – А ты их можешь пока не убирать, а пойти поиграть с ними, только не забывай, что когда играешь с мячиком, то нужно …, а когда со свистком – будь внимательной, чтобы … (дети дополняют советы воспитателя).

Желательно после занятия организовать игры с мячиком и свистком (дудочкой).

**Занятие – 3**

**тема: Противоречия в предметах (продолжение)**

Цели:

– систематизировать знания детей о профессиях;

– обучать выделять противоположные признаки объектов;

– развивать внимание; эмпатию;

Оборудование:

мяч, конфета, нож, будильник.

1**.Беседа о профессиях.**

Игрушка приходит и спрашивает детей:

– Вы пришли в детский сад, а ваши родители пошли на работу. А чем они на работе занимаются, что делают?

Воспитатель выслушивает ответы детей (можно в виде игры с мячом или по цепочке), затем задает вопросы о профессиях на расширение кругозора («Кто лечит людей?», «Чем занимается шофер?» и др.).

**2. Игра «Дрессировщики». Вопросы для** вступительной беседы:

– Вы любите ходить в цирк?

– А что в цирке хорошего и плохого?

– Какие цирковые профессии вы знаете?

– Давайте поиграем в дрессировщика. Вы будете понарошку зверятами, которым я буду давать разные команды. Но вы еще зверята маленькие, не очень послушные, и поэтому выполняете только те команды, которые произносятся вместе со словом «Пожалуйста…». Если этого слова нет, то команды вы не выполняете, а делаете, что хотите.

– Зверята, подпрыгните, пожалуйста!..

Воспитатель произносит команды в произвольном порядке и темпе.

**3.Дидактическая игра «Магазин».**

В: – Пока мы с вами играли в цирк, наша игрушка решила поиграть в «Магазин».

И: – 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?

И: – Согласна, только в своем магазине я хочу продавать товары только хорошим ска-зочным 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

* 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.

И: – 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 обес-печивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказы-вают дети.

В конце занятия «звенит» будильник, и игрушка вспоминает, что ей пора уходить.

**4. Подведение итогов**.



**Занятие – 4**

**тема: Противоречия в ситуациях**

**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 («Болеть – 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 нико-гда тебя не «догнала» (чтобы не заболеть)?

**3. Анализ ситуаций.**

У здорового человека жизнь гораздо более разнообразная и интересная, чем у боль-ного. 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.

**4. Подведение итогов.**



**Занятие – 5**

**Тема: Противоречия в размерах**

**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.

**1. 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?

Д: – …

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, кото-рый 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?

Д: – …

И – А для кого маленькая?

Д: – …

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

Д: – …

**2.Игра «Большие – маленькие».**

Дети идут по кругу. На команду «Большие!» поднимают руки вверх и идут на носочках, на команду «Маленькие!» – приседают и идут на корточках.

Воспитатель называет команды в произвольном порядке и темпе. Можно указывать сравнение с другими объектами («для цыпленка», «для динозавра» и др.).

**3.Упражнение «Расставь по порядку».**

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

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

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

**4.Подведение итогов.**

**Занятие – 6**

**Тема: Противоположные признаки**

**Цели:**

– систематизировать знания детей о сезонных изменениях в природе;

– активизировать использование антонимов в речи;

– активизировать мышление детей;

– обучать навыкам групповой работы в режиме «Мозгового штурма»; **Оборудование:**

пакет от подарка;

**1. Противоречия в зиме.**

Игрушка приходит на занятие с пустым большим пакетом от подарка:

– Как я люблю зиму! Ведь зимой мой самый любимый праздник – Новый год, и елку надо украшать, и дед Мороз подарки дарит! Вот этот пакет я сохранила на память с про-шлого праздника и жду – не дождусь нового! А еще можно и на санках и на лыжах кататься,

* в снежки играть и крепость строить! Зима – мое самое любимое время года, она такая хорошая…

В: – И не только ты любишь зиму. Думаю, нашим ребятам она тоже нравится. За что вы любите зиму?

Д: – …

В: – Согласна с вами, что Новый год и подарки – это хорошо. Но ведь зимой можно замерзнуть или поскользнуться на льду, а это плохо.

И: – Значит выходит, что и в зиме тоже есть и хорошее и плохое?

Д: – …

И: – Это вы уже знаете, а вот вы сможете ответить, чем зима отличается от лета?

Д: – …

В: – А давай, И, ты с нашими детьми сейчас поиграешь: ты будешь говорить, что бывает летом, а ребята – что бывает зимой.

И: – Хорошо. Я начинаю. Летом жарко, а зимой – …

Д: – Холодно.

И: – Летом на деревьях листья, а зимой – …

Д: – Листьев нет (или: лежит снег).

Примечание: воспитатель подбирает вопросы так, чтобы дети при ответе могли использовать антонимы.

Примеры вопросов:

– Летом день длинный, а зимой – …

– Зимой солнце низко, а летом – …

– Летом гуляют на улице много, а зимой – …

– Зимой рябина сладкая, а летом – …

– Зимой птицам голодно, а летом – …

– Зимой земля покрыта снегом, а летом – …

* др. (можно предложить детям самостоятельно придумать аналогичные вопросы).

**2. Игра на внимание**.

В: – А сейчас давайте поиграем в игру «Зима-лето» (дети стоят на ковре.)

– Когда я говорю зима – вы должны сесть на корточки и хлопать себя – «греться». Когда

лето – вы встаете и бегаете.

Воспитатель называет не только слова «зима» и «лето», но и характерные признаки времен года (снег, гроза, холодно, лужи и др.), дети должны соответственно реагировать.

**3.Проблемная ситуация.**

И: – Моя бабушка живет далеко на юге и никогда не видела снега. А дедушка живет на крайнем севере, там снег никогда не тает.

Что бы мне придумать, чтобы бабушка смогла потрогать снег, а дедушка – траву и деревья (только переезжать никуда они не хотят)?..

Обсуждение проводится в режиме «мозгового штурма»: сначала высказываются раз-личные варианты (без критики), которые затем анализируются и выбираются наиболее удач-ные.

И: – Спасибо большое! Вы мне очень помогли! А сейчас же напишу письмо и расскажу все, что вы придумали! Представляю, как обрадуются дедушка и бабушка. Это будет для них мой новогодний подарок! А вы придумали подарки для своих близких к Новому году?.. Если еще нет, то я вам тоже обязательно помогу!

**4.Подведение итогов.**

**Список используемой литературы**

1. Альтшуллер Г.С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения //Шанс на приключение. /Сост. А.Б. Селюцкий. Петрозаводск,1991.
2. Гин А.А. «Да» и «нет» говорите…//Педагогика+ТРИЗ. Гомель, 1997. Вып.2
3. Гин С.И. Мир фантазии. М., 2000.
4. Гин С.И. Мир человека. М., 1993.
5. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду. Минск: ИВЦ Минфина, 2008г.
6. Дидактические игры для развития творческого воображения детей /Сост. А.И. Никашин. Ростов-н/Д, 1991.