

Игры с использованием технологии



Методы и приемы ТРИЗ.

1. Метод мозгового штурма. Цель метода: постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения.

- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок? и т. д.

2. Метод фокальных объектов (МФО). Цель: развитие воображения, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать.

Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

3. Метод каталога. Цель: обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

4. Метод маленьких человечков. Цель: знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

-В чем живут жидкие человечки?

-В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?.

5. Метод золотой рыбки. Цель: развитие фантазирования, обогащение словаря, заучивание стихотворений.

«Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина.

Реальная составляющая - поймал старик неводом рыбку.

Фантастическая составляющая - говорит человеческим голосом, и плавает в море.

Как сделать так, чтобы рыбка могла говорить, оказалась в море.

6. Метод Робинзона. Цель: выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

7. Метод системного анализа. Цель: формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока- кожура...;

надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко- фрукты, овощной магазин, сад.

«Хорошо - плохо»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход игры: воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

«Что умеет делать?»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

Ход игры: объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

Пример: - *Что может мяч?*

- *Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?*

«Все в мире перепуталось»

(метод системного анализа, с 5-х лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример: *Утка... К какому миру она относится? К природному. Почему?*

«На что похоже»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

Пример: - *На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)*

- *На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)*

- Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.

Усложнение: составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

«Раньше-позже»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Пример: - Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?
- Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?

«Один, два, три, ко мне беги»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: *Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!*

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

«Где живет?»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

Пример: *Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке.*

Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...

«Мои друзья»

(метод мозгового штурма, с 4-х лет)

Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали.

Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.).

Цель: учить детей помогать друг другу, договариваться в своей подгруппе.

Игра включается в работу по развитию речи, в индивидуальную и подгрупповую работу в свободное время.

«Волшебный светофор»

(метод системного анализа, с 4-х лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример: *Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина.*

«Наоборот»

(метод мозгового штурма, с 4-х лет)

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: *Острый – тупой,*

быстрый – медленный,

холодный – горячий,

разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

«Чем был - чем стал»

(метод системного анализа, метод маленьких человечков, с 4-х лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: *Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.*

Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.

«Дразнилка»

(метод мозгового штурма, с 5-ти лет)

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов *-лка, -чка, -ще* образуют новые слова-названия.

Пример: *Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.*

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.

Заяц: прыгалка, белячок, трусище.

Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

«Фоторобот»

(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

«Теремок»

(метод системного анализ, с 5-ти лет).

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

«Помоги герою»

(метод Робинзона, с 6-ти лет)

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

«Волшебный телевизор»

(метод системного анализа, с 6-ти лет).

Цель: развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.

Ход игры: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.

Словесное восстановление по стихотворению:

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 рассмотри!

«Лимерики»

(от англ. - вариант сказочной небылицы).

(метод каталога, с 6-ти лет).

Цель: учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

Ход игры: сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

Пример: - первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,

- вторая строка – характеристика героя или его действие,

- третья строка - реализация действия,

- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою.

Примерные вопросы для метода мозгового штурма.

- Как не ссориться с мамой?

- Как помочь себе фантазировать?

- Как не промокнуть под дождем?

- Как выгнать лису из заяшкиной избушки?

- Как не пустить медведя в Теремок?

- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?

- Что сделать безудержно веселое?

- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?

- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?

- На чем еще можно рисовать?

- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?

- Что будет, если уничтожить всех волков?

- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)

- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?

- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?

- Как сделать необычную льдинку?

- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?

- Как можно поприветствовать хорошего человека?

- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?
- Как достать сосульку с крыши?
- Как уберечь прохожих от падающих сосулек?
- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?
- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?
- Куда в группе можно спрятать куклу?
- Куда я спрятала конфету?
- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?
- Как найти самого умного человека в королевстве?
- Чем вреден комар? Чем комар полезен?
- Как можно определить время, если нет часов?
- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.