

Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ по лексическим темам

составила:
Бочкун Галина Александровна
воспитатель МАДОУ «Детский сад №12» г.Усинска

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Детский сад. Профессии. Трудовые действия.</p> <p>Цель: знать названия улицы, на которой расположен детский сад. Познакомить с детским садом, при этом объяснить назначение каждой комнаты. Научить ориентироваться в помещении, групповых центрах. Формировать умение объяснять, чем занимаются в этом центре или комнате. Рассказать о правилах поведения в детском саду. Познакомить с сотрудниками детского сада. Учить вежливому обращению к взрослым. Развивать умение анализировать, фантазировать, преобразовывать и делать выводы.</p> | <p style="text-align: center;">Д/и «Угадай профессию»</p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мама с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Робинзон Крузо»</p> <p>Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Фантазеры».</p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Сочини сказку».</p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Да – нет»</p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навык анализа ситуаций через целенаправленное сужение поля поиска.</p> <p>Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Игрушка</p> <p>Цель: развивать воображение, логическое мышление, внимание. Уточнить и расширить представления детей об окружающих предметах и их назначениях. Формировать умение определять материал, из которого сделана игрушка; отмечать внешние признаки игрушки: форму, цвет, качество. Провести беседу о бережном отношении к игрушкам.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто какой?»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «История, рассказанная предметами».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.</p> <p>Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (шкаф и игрушками). 2. Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (кукла болтливая, матрешка добрая и т.д.). 3. Появление Случая (необычный предмет попал в шкаф с игрушками, например, залетела птичка и вылететь никак не может). 4. Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи). 5. Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила. 6. Придумывание названия сказки. <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Способы применения предмета»</i></p> <p>Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p>Правило: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "кукла". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: куклу можно использовать как подставку, можно ею прикрыть бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Лишняя игрушка»</i></p> <p>Цель: развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.</p> <p>Правило: группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает до 7 игрушек. При этом все игрушки должны быть «из одного класса», а одна - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик. Входит первая группа и убирает «лишнюю игрушку», которая, по их мнению, «лишняя». В данном примере «лишняя игрушка» - это мячик. (Кукла и заяц живые, а мяч – нет.)</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Осень. Признаки осени. Деревья осенью.</p> <p>Цель: обобщить и систематизировать представления детей о характерных признаках осени, закреплять умение самостоятельно находить их. Формировать умение устанавливать связи между сезонными признаками в природе и образом жизни растений. Развивать умение исследовать объекты живой и неживой природы, устанавливать взаимосвязи, делать выводы. Воспитывать охранительно бережное и ответственное отношение к природе.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Черное – белое»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Чудесная лестница»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.</p> <p>Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением дерева по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Золотое письмо»</i></p> <p>Цель: помочь заметить красоту осени, «золотой» ее поры. Развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: дети находят «золотые» письма (опавшие листья) и рассказывают о том, что в нем написано (какое послание написала им осень, чем осень им нравится).</p> <p style="text-align: center;"><i>Придумывание сказки «Что приснилось дереву?»</i></p> <p>Цель: формировать умение выстраивать связную речь, навыки творческого рассказывания. Упражнять в построении предложений разного типа.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Что умеет делать».</i></p> <p>Цель: формирование умения выявлять функции объектов.</p> <p>Правило: детям предлагается рассмотреть явления и назвать функцию:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.; - дождь - капает, создает тучи, насыщает землю влагой, очищает воздух, моет дороги. <p style="text-align: center;"><i>Ди «Поиск общего»</i></p> <p>Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p>Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, птица и лист). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p>Откуда хлеб пришел.</p> <p>Цель: расширить представления детей о труде взрослых. Воспитывать уважение к людям труда и уважение к ним. Закреплять представления о сезонных изменениях в природе и труде людей в сельском хозяйстве. Развивать логическое мышление.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Поезд времени»</i></p> <p>Цель: формировать умение выстраивать линию развития объекта от начальной точки возникновения до самого объекта.</p> <p>Правило: дети получают карточки с изображением этапов развития.</p> <p>Задача: выстроить в нужной последовательности и объяснить, почему он так думает.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Теремок»</i></p> <p>Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.</p> <p>Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Чем был, чем стал»</i></p> <p>Цель: формировать умение определять линию развития объекта.</p> <p>Правило: ведущий загадывает объект. Игроки должны сказать, чем был объект в прошлом.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Перечислить возможные причины»</i></p> <p>Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления, искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.</p> <p>Правило: педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «В магазине больше не продают хлеб...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Кто больше...»</i></p> <p>Цель: Отработка навыков классификации, закрепление знаний об обуви, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p> <p>Правило: играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, муки.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Огород. Овощи</p> <p>Цель: закрепить и расширить представления об овощах, о сезонных изменениях в жизни растений, о заготовке овощей на зиму. Различать овощи по цвету, форме, величине, вкусу. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Чудесная лестница»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.</p> <p>Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением овоща по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Да – нет»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навык анализа ситуаций через целенаправленное сужение поля поиска.</p> <p>Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Вершки – корешки»</i></p> <p>Цель: закрепить знания детей о частях растений. Упражнять в составлении целого растения из частей. Закрепить название овощей.</p> <p>Правило: игроки делятся на 2 команды – «вершки» и «корешки». Дети команды «корешки» выбирают карточки с корнеплодами или корешками. А дети команды «вершки» - с верхними частями растений.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Из чего состоят овощи»</i></p> <p>Цель: закрепить знания детей о строении растений, о функциях частей растений.</p> <p>Правило: перед игроками лежат карточки с изображением частей растений. Ребенок выбирает карточку и рассказывает о том, что было бы, если бы не было этой части или она бы повредилась.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Что это такое?»</i></p> <p>Цель: развивать ассоциативное мышление.</p> <p>Правило: 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.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Сад. Фрукты. Ягоды.</p> <p>Цель: закрепить и расширить обобщенные представления о фруктах и ягодах, их строении. Сформировать представления о сезонных изменениях в уходе за фруктовыми деревьями, ягодами. Учить детей называть фруктовые деревья. Дать представления о сборе урожая и заготовке фруктов и ягод. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Справа – слева»</i></p> <p>Цель: закрепить понятие о возможностях зрительного анализатора, определяя местонахождение объекта. Формировать умение зрительно осваивать линейность пространства, определяя правую и левую сторону «от себя», сужать поле поиска.</p> <p>Правило: из расположенных в линию фруктов (ягод) ведущий загадывает одну. С помощью наводящих вопросов, содержащих понятие «справа от...», «слева от...», «между», дети отгадывают загаданный фрукт (ягоду).</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Да – нет»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навык анализа ситуаций через целенаправленное сужение поля поиска.</p> <p>Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Теремок»</i></p> <p>Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.</p> <p>Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Чем мы похожи»</i></p> <p>Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p>Правило: играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Дорисуй картинку»</i></p> <p>Цель: учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.</p> <p>Правило: взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Сочини сказку о фрукте».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель и дети выбирают любой фрукт и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Грибы. Ягоды. Лес.</p> <p>Цель: сформировать представления о растениях осеннего леса, о грибах и ягодах. Формировать умения узнавать съедобные и несъедобные грибы и ягоды. Уточнить представления о значении леса в жизни людей. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Теремок»</i></p> <p>Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.</p> <p>Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Придумывание сказки «Что приснилось дереву?»</i></p> <p>Цель: формировать умение выстраивать связную речь, навыки творческого рассказывания. Упражнять в построении предложений разного типа.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Чудесная лестница»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.</p> <p>Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением дерева по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Золотое письмо»</i></p> <p>Цель: помочь заметить красоту осени, «золотой» ее поры. Развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: дети находят «золотые» письма (опавшие листья) и рассказывают о том, что в нем написано (какое послание написала им осень, чем осень им нравится).</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Мяч бросай и гриб (ягоду) называй»</i></p> <p>Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.</p> <p>Правило: взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Чем мы похожи»</i></p> <p>Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p>Правило: играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Осенняя одежда, обувь, головные уборы.</p> <p>Цель: уточнить и расширить представления детей об окружающих предметах и их назначении, их существенных признаках, материалах, из которых они сделаны. Формировать умения сравнивать, группировать, классифицировать предметы по сезону. Развивать воображение, фантазирование, лобознательность, логическое мышление.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Аукцион»</i></p> <p>Цель: формировать умение выделять дополнительные ресурсы предмета.</p> <p>Правило: на аукционе выставляется разнообразная одежда, обувь, головные уборы. Игроки по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Ночлег»</i></p> <p>Цель: формировать умение находить общее и различное между объектами. Развивать творческое мышление.</p> <p>Правило: игрокам выдаются карточки с изображением различных объектов. Выбирается пчела. Игроки гуляли в лесу и заблудились. Они просят к пчеле на ночлег:</p> <p style="text-align: center;">Мы устали, ночь пришла На ночлег пусти пчела.</p> <p>Пчела отвечает: Под дождем держать не буду В улей я пущу посуду.</p> <p style="text-align: center;">Не теряйте вы надежду В гости я пущу одежду. Заходите все игрушки</p> <p>Для моей дочурки Мушки. Жалко мне вас тут держать Кто умеет рисовать?</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Ассоциации»</i></p> <p>Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.</p> <p>Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Кто больше...»</i></p> <p>Цель: Отработка навыков классификации, закрепление знаний об обуви, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p> <p>Правило: играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, ботинка.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Цепочка».</i></p> <p>Цель: учить детей выделять признаки объектов.</p> <p>Правило: ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Домашние птицы</p> <p>Цель: формировать умение распознавать по характерным признакам внешнего вида и называть птиц, обобщать одним словом (домашние, почему домашние). Расширить представления о том, как человек ухаживает за птицами. Развивать познавательный интерес, воображение, творческое восприятие.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Чудесная лестница»</i></p> <p>Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.</p> <p>Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением овоща по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»</i></p> <p>Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: зимой на речке купались овечки.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Хорошо – плохо»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по смыслу (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий называет птицу, игроки сначала перечисляют положительные характеристики, затем – отрицательные.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Отгадай, что загадаю»</i></p> <p>Цель: упражнять в узнавании птиц по описанию, отражающие признаки характерные их внешнему виду. Развивать память, мышление, умение соотносить вербальный образ с визуальным образом.</p> <p>Правило: ведущий описывает внешний вид птицы, не называя ее. Дети отгадывают птицу.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Палочки»</i></p> <p>Цель: формирование умения детей схематически изображать предметы с помощью палочек различной величины, ориентируясь на форму предмета и отвлекаясь от другого соответствующего предмета и деталей.</p> <p>Правило: педагог раздает детям картинки с табличками и помогает детям изобразить схематично предмет с помощью палочек. Если возникают затруднения, то педагог на примере одной картинки дает образец.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Перелетные птицы</p> <p>Цель: сформировать представления детей о перелетных птицах, их поведении осенью. Формировать умения различать птиц по внешнему виду. Развитие понимания причинно-следственных связей, любознательности, фантазирования.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Черное – белое»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»</i></p> <p>Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто о чем говорит?»</i></p> <p>Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто какой?»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p>Поздняя осень. Изменения в природе. Лиственные и хвойные деревья.</p> <p>Цель: сформировать представления детей о поздней осени, о существенных признаках сезона. Формировать умения сравнивать раннюю и позднюю осень, обращая внимание на внешний вид и состояние деревьев. Развивать умение исследовать объекты живой и неживой природы, устанавливать взаимосвязи, делать выводы. Воспитывать охранительно бережное и ответственное отношение к природе.</p> | <p><i>Ди «О чем не написано в книге?»</i></p> <p>Цель: формировать умение составлять связный рассказ. Развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: предлагается отрывок из любой сказки. Например: полетали гуси – лебеди над яблонькой. Не заметили сестрицу с братцем и улетели. Каждый игрок, представляет себя каким – либо объектом и рассказывает о себе (Аленушка – веселая, смелая; Иванушка – маленький, доверчивый и т.д.). Затем дети рассказывают свое отношение к сложившейся ситуации.</p> <p><i>Ди «Репка»</i></p> <p>Цель: формировать умение выстраивать линию развития объекта от начальной точки возникновения до самого объекта.</p> <p>Правило: ведущий называет объект (например: береза) и предлагает вытянуть «репку». Игроки становятся «паровозиком» и по очереди называют стадии развития объекта. Если все названо правильно, то «репка» вытянута.</p> <p><i>Ди «Черное – белое»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.</p> <p><i>Ди «Поиск общего»</i></p> <p>Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p>Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, корова и овца). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.</p> <p><i>Ди «Мы – великаны (крохи)».</i></p> <p>Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p> <p>Правило: детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.</p> |

| | |
|---|---|
| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
| <p style="text-align: center;">Зима. Зимующие птицы.</p> <p>Цель: формировать умение наблюдать изменения в природе, анализировать и делать выводы о некоторых взаимоотношениях и взаимосвязях. Формировать элементарные представления о переходе вещества из твердого состояния в жидкое состояние, и наоборот. Закреплять представления о зимующих птицах, о заботе человека о них.</p> <p style="text-align: center;">Развитие познавательного интереса, воображения, творческого восприятия.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «На кого похоже?»</i></p> <p>Цель: развивать ассоциативность мышления, формировать умение сравнивать разнообразные системы.</p> <p>Правило: ведущий называет птицу, а игроки называют объекты, которые похожи на нее.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Зверь, птица, насекомое, небылица»</i></p> <p>Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: во дворе поутру пролетали кенгуру.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Складочки – вычиталочки»</i></p> <p>Цель: развивать логическое и творческое мышление, ассоциативный ряд. Обогащать словарный запас.</p> <p>Правило: ведущий предлагает пары слов. Дети должны назвать ассоциации, которые вызывают эти слова. Например: небо +снежинка = снегопад</p> <p style="text-align: center;">дерево – лист = зимнее дерево заяц + зима = белая шубка заяц – зима = серая шубка</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Цепочки ассоциации»</i></p> <p>Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p> <p>Правило: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.</p> <p>Например: желтое, круглое, (солнце); Белое, длинное, холодное (облако); Белый и холодный (лед).</p> |

| | |
|------------------|---|
| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|------------------|---|

Домашние и дикие животные. Их детеныши.

Цель: расширить и углубить представления детей о зимовке диких и домашних животных, устанавливать связи между особенностями внешнего вида, поведением животных и условиями зимнего сезона. Сформировать представления о труде животноводов. Способствовать осознанию детьми особого отношения людей к животным. Развивать логическое мышление, фантазирование, любознательность.

Д/и «Найди друзей»

Цель: развивать ассоциативность мышления, формировать умение сравнивать разнообразные системы.

Правило: ведущий называет любой объект и называет его функцию. Игроки рассказывают, кто или что выполняет такую же функцию.

Д/и «Разведчики»

Цель: уточнять знания детей об условиях существования животных. Побуждать к описанию ситуации, возникшей в результате взаимодействия объекта с окружающим миром.

Правило: на столе лежат сюжетные картины и предметные картинки. По команде: «Разведчики, вперед!», игроки должны выбрать картинки и разложить по «местам». Ребенок должен объяснить свой выбор.

Д/и «Охотники»

Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.

Правило: воспитатель обозначает «лес» и «дом», где живут «охотники». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на охоту и поймаю льва» – делает шаг вперед к «лесу». Сколько ребенок назовет животных, столько шагов сделает к «лесу». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «леса».

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Где живет?»

Цель: учить выявлять подсистемные связи.

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

Например:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Животные жарких и холодных стран.</p> <p>Цель: формировать представления детей о животных жарких и холодных стран. Формировать умение узнавать и называть животных, описывать по картинкам строение. Познакомить с некоторыми особенностями жизни животных. Развивать у детей понимание причинно-следственных связей, лобознательности.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Помогите кенгуру»</i></p> <p>Цель: закрепить понятие о возможностях зрительного анализатора, определяя местонахождение объекта. Закреплять умение детей оперировать понятиями «выше», «ниже».</p> <p>Правило: на лесенке выставляются игрушки различных животных. Игроки, должны угадать загаданное животное, задавая вопросы, содержащие понятия «выше», «ниже», «между». Старший возраст – 5-7 ступенек; подготовительная группа – 11-15 ступенек.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Разведчики»</i></p> <p>Цель: уточнять знания детей об условиях существования животных. Побуждать к описанию ситуации, возникшей в результате взаимодействия объекта с окружающим миром.</p> <p>Правило: на столе лежат сюжетные картины и предметные картинки. По команде: «Разведчики, вперед!», игроки должны выбрать картинки и разложить по «местам». Ребенок должен объяснить свой выбор.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Охотники»</i></p> <p>Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.</p> <p>Правило: воспитатель обозначает «лес» и «дом», где живут «охотники». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на охоту и поймаю льва» – делает шаг вперед к «лесу». Сколько ребенок назовет животных, столько шагов сделает к «лесу». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «леса».</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Кто о чем говорит?»</i></p> <p>Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Бывает – не бывает»</i></p> <p>Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.</p> <p>Правило: называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: жираф летит по небу; слон ест банан; лев принес письмо; и т.д.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Зимние забавы. Новый год.</p> <p>Цель: сформировать представления детей о том, почему люди празднуют Новый год, о влиянии природы на забавы детей.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование «Ты попал в Царство Мороза»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Давай поменяемся».</i></p> <p>Цель: формировать умение переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. Правила: воспитатель раздает картинки. Дети перечисляют признаки своих объектов. Затем воспитатель меняет признаки у объектов и предлагает объяснить, как будет выглядеть объект с новым признаком, и как его можно будет использовать (игра проводится с подгруппой в 4 – 5 человек).</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Ключевые слова».</i></p> <p>Цель: формировать умение подбирать сравнения с помощью слов «как», «вроде», «подобно» к объектам, выделенным на картине. Правило: ведущий называет объект, его признаки и действия, а дети объясняют, на что это похоже. В построении предложения используются ключевые слова (иней, как бахрома; сосны шумят, будто шепчут).</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Ассоциации»</i></p> <p>Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета. Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Перечислить возможные причины»</i></p> <p>Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления, искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение. Правило: педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Все зимующие птицы улетели на юг...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Что умеет делать».</i></p> <p>Цель: формирование умения выявлять функции объектов. Правило: детям предлагается рассмотреть явления и назвать функцию:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.; - лед – охлаждает продукты, больное место; создает защитный слой на реке; - снег - спасает растения от замерзания. |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Одежда, обувь, головные уборы. Ателье.</p> <p>Цель: уточнить и расширить представления детей об окружающих предметах и их назначении, их существенных признаках, материалах, из которых они сделаны. Формировать умения сравнивать, группировать, классифицировать предметы. Закрепить знания детей о названии тканей и способах их изготовления. Познакомить детей с трудом работников швейной промышленности.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Складочки – вычиталочки»</i></p> <p>Цель: развивать логическое и творческое мышление, ассоциативный ряд. Обогащать словарный запас.</p> <p>Правило: ведущий предлагает пары слов. Дети должны назвать ассоциации, которые вызывают эти слова. Например:</p> <p style="padding-left: 40px;">лето + голова = панاما; ноги + одежда = носки; ночь + одежда = пижама; руки + мороз = варежки.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Угадай профессию»</i></p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Ассоциации»</i></p> <p>Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.</p> <p>Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Что это такое?»</i></p> <p>Цель: развивать ассоциативное мышление.</p> <p>Правило: 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.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Что в чем?»</i></p> <p>Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.</p> <p>Правило: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна). - замок (комнаты, куртки, штанов). - носок (сапог, одежда, чайника носик).</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Человек. Части тела.</p> <p>Цель: формировать умение детей ориентироваться в частях тела, видеть признаки сходства и различия. Воспитывать внимательное отношение к себе, друг к другу. Вызвать желание вести здоровый образ жизни. Развивать способность определять эмоциональное состояние по схематическим изображениям и объединять различные изображения единым сюжетом.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование «Если бы ты сейчас сразу стал взрослым»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;">Ди «В гостях у Волшебника перепутывания времени».</p> <p>Цель: формировать умение определять основное назначение каждого временного отрезка жизни объектов. Находить выход из парадоксальных ситуаций.</p> <p>Правило: ведущий предлагает картинки, на которых изображен объект в различные моменты жизни (младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина и др.). Дети определяют функцию, основное назначение каждого периода жизни у изображенных объектов и обозначают схематично под каждой карточкой. Волшебник перепутывания времени меняет местами картинки. Дети должны объяснить, каким образом в данной ситуации функция каждого возраста будет выполняться (бабушка учится в школе, младенец водит машину).</p> <p style="text-align: center;">Ди «Чем мы похожи»</p> <p>Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p>Правило: играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> <p style="text-align: center;">Ди «Помечтаем?».</p> <p>Цель: учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне «хорошо – плохо».</p> <p>Правило: дети произносят фразы типа «Я хотел бы стать маленьким, чтобы пожить в муравейнике», «Я хотел бы стать большим, чтобы...». Оценка преобразования на уровне «хорошо – плохо».</p> <p style="text-align: center;">Ди «Мы – великаны (крохи)».</p> <p>Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p> <p>Правило: детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p>Мебель.</p> <p>Цель: уточнить представления детей о мебели, их существенных признаках. Формировать умение сравнивать, группировать, классифицировать предметы мебели. Характеризовать материалы, из которых они изготовлены. Развивать любознательность, воображение, логическое мышление.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Робинзон Крузо»</i></p> <p>Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Черное – белое»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Способы применения предмета»</i></p> <p>Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p>Правило: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "стул". Надо назвать как можно больше различных способов его применения. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Переезжаем на новую квартиру»</i></p> <p>Цель: формирование умения различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.</p> <p>Правило: играют 6-9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 2-3 пары картинок (например: стул - табурет). Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Я буду упаковывать мебель. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны — многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, диван с креслом. Собранную мебель я сложу в синюю коробку». Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинке. Проигравшим считается тот, у кого остались картинке. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинке и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предьявляемым.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p>Транспорт грузовой и пассажирский. Профессии на транспорте. Правила дорожного движения.</p> <p>Цель: расширить представления детей о транспорте. Сформировать представления о пассажирском и грузовом транспорте. Дать детям представления о труде работников транспорта, показать результативность труда, его общественную значимость. Закрепить знания детей правил дорожного движения и их соблюдение. Развивать внимательность, логическое мышление, любознательность, систематизирование.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование</p> <p style="text-align: center;">«Если бы исчезли правила дорожного движения или бы их не соблюдали»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Фантазеры».</p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Ты мой кусочек»</p> <p>Цель: формировать умение анализировать структурные единицы объектов окружающего мира, упражнять в выделении свойств.</p> <p>Правило: дети сидят в кругу, один из них называет образ, а остальные - его части. Например: я машина, а ты мой кусочек. Я твоя фара, а ты мой кусочек. Я лампочка от фары, а ты мой кусочек.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Теремок»</p> <p>Цель: развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.</p> <p>Правило: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Тук, тук, кто в теремочке живет? - Я, (называет себя, например, грузовик). А ты кто? - А я - (называет себя, например, - самосвал). Пустишь меня в теремок? - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу. <p>Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у грузовика и у самосвала есть кузов. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Посуда. Наша пища. Труд повара.</p> <p>Цель: уточнить и расширить представления детей о посуде и ее назначении, существенных признаках, материалах, из которых она сделана. Конкретизировать знания детей о работе повара, учить называть его профессиональные действия, блюда, которые готовят повара.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Фантазеры»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «История, рассказанная предметами».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.</p> <p>Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (буфет с посудой). 2. Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (блюдец болтливое, сахарница добрая сильная и т.д.). 3. Появление Случая (необычный предмет попал в буфет, например, залетела птичка и вылететь никак не может). 4. Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи). 5. Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила. 6. Придумывание названия сказки. <p style="text-align: center;"><i>Ди «Из чего это приготовлено?»</i></p> <p>Цель: формировать умение анализировать структурные единицы объектов окружающего мира, упражнять в выделении свойств.</p> <p>Правило: ведущий называет любое блюдо, а дети перечисляют продукты, для его приготовления.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Маша – растеряша»</i></p> <p>Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.</p> <p>Правило: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ой! - Что с тобой? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, тарелка). Из чего я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, кушать)? <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">День защитника отечества.</p> <p>Цель: расширять представления детей о Российской Армии. Познакомить детей с некоторыми родами войск, видами военной техники. Воспитывать уважительное отношение к Армии и защитникам Отечества. Развивать познавательную активность и основы культуры мыслительной деятельности.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Угадай профессию»</i></p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мама с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать?</p> <p>Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Кто больше?».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей находить основные части у объектов технического мира (энергия, мотор, система управления, корпус и т.д.).</p> <p>Правило: воспитатель называет основные составляющие технического объекта, а дети должны назвать как можно больше объектов, имеющих эти составляющие.</p> <p style="text-align: center;"><i>Фантазирование «Армия будущего»</i></p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Расширять представление об армии, о воинских званиях. Активизировать словарь детей.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Разговор по телефону»</i></p> <p>Цель: формировать умение моделировать социальные ситуации и способы поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.</p> <p>Правило: «В двух больших домах живут люди разных военных профессий. Жильцы одного дома – моряк, танкист, пехотинец и летчик позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?».</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Сочини сказку о предмете».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Почта.</p> <p>Цель: расширять представления о труде работников почты. Познакомить детей с видами почтовой продукции, их значимостью для человека. Формировать представления о коллективном труде работников почты, о процессе прохождения корреспонденции от отправителя к получателю.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Фантазеры».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Робинзон Крузо»</i></p> <p>Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Сочини сказку о предмете».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Способы применения предмета»</i></p> <p>Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p>Правило: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "газета". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: тарелку можно использовать как подставку, можно ею прикрыть что-нибудь и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Цепочка».</i></p> <p>Цель: учить детей выделять признаки объектов.</p> <p>Правило: ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Ранняя весна. Прилет птиц.</p> <p>Цель: закрепить знания детей о весне, ее признаках, приметах, погоде. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, делать выводы. Расширить представления об образе жизни птиц весной. Развитие понимания причинно-следственных связей, любознательности, фантазирования.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Черное – белое»</i></p> <p>Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).</p> <p>Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Зверь, птица, насекомое, небылица»</i></p> <p>Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Что произойдет?».</i></p> <p>Цель: формировать умение формулировать причины и выводить следствие.</p> <p>Правило: дети делятся на две команды. Одна команда придумывает необычный вопрос, например: «Что произойдет, если дождь будет лить, не переставая?», дети другой команды должны дать полный и оригинальный ответ. Команда, задающая вопрос, может дать собственный ответ. Можно ввести правило: задавать вопросы на определенную тему (например, природа, сказки и т.д.), и ответы давать, исходя из реальной линии развития системы или на уровне фантастики.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Цепочки ассоциации»</i></p> <p>Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p> <p>Правило: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.</p> <p>Например: желтое, круглое, (солнце); Оранжевое, длинное, красивое (цветок); Зеленое и длинное...</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Мамин праздник. Женские профессии.</p> <p>Цель: развивать воображение, логическое мышление, внимательность. Продолжать формировать уважительное отношение к родителям. Расширять представления детей о празднике 8-е Марта. Формировать способности эмоциональной саморегуляции в различных ситуациях, развивать нравственные качества. Уточнить и расширить представления детей о женских профессиях.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Ди «Угадай профессию»</i></p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты, Саша (Маша), хочешь стать?</p> <p>Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Подарок маме».</i></p> <p>Цель: формировать умение улучшать свойства объекта путем добавления свойств другого объекта.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает придумать подарок для мамы и советует усовершенствовать обычный предмет (кастрюлю) так, чтобы он был необыкновенным, понравился маме и выполнял свою основную функцию.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Разговор по телефону»</i></p> <p>Цель: формировать умение моделировать социальные ситуации и способы поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.</p> <p>Правило: «В двух больших домах живут разные люди. Жильцы одного дома – мама, бабушка, брат и сестра позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?».</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Паровозик»</i></p> <p>Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.</p> <p>Правило: ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – паровозик, дети – вагончики. Например: человек.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 карточка – младенец 2 карточка – дошкольница 3 – девочка-подросток 4 – девушка 5 – женщина 6 – старушка. |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p>Моя семья.</p> <p>Цель: продолжать формировать уважительное отношение к родителям, этические нормы. Объяснить, что семья – ниточка между прошлым и будущим. Формировать способности эмоциональной саморегуляции в различных жизненных ситуациях, развивать нравственные качества. Воспитывать любовь к своей семье и близким людям.</p> | <p><i>Ди «Зеркало времени».</i></p> <p>Цель: закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Описывать собственные представления итогов «перемещения».</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям заглянуть в «Зеркало времени». Оно показывает прошлое или будущее того, кто в него «смотрится». Детям предлагается представить какую – либо сюжетную сценку по типу: «Я и моя семья через 20 лет», «Я – пожилой человек», «Что бы я изменил во вчерашнем конфликте с другом».</p> <p><i>Ди «Угадай-ка».</i></p> <p>Цель: формировать умение сравнивать объекты, их действия, бытовые ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает детям истории (утром в нашей семье обычно бабушка просыпается и встает после папы; папа встает после собачки Шарика, а мама поднимается после бабушки; детям предлагается выяснить, кто встает в семье раньше всех, а кто – позже). Аналогично выполняются задания на предложенный воспитателем признак (кто самый высокий, кто самый низкий и т.д.).</p> <p><i>Ди «Мы – великаны (крохи)».</i></p> <p>Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p> <p>Правило: детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.</p> <p><i>Ди «Поиск общего»</i></p> <p>Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p>Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, мама и бабушка). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Родина. Наш город.</p> <p>Цель: развивать мыслительные действия – суждение, выводы, сравнение, анализ. Формировать представления детей о нашей стране, ее символикe, о многообразии и красоте природы, людях, населяющих нашу страну. Закреплять знания детей о родном городе, его истории, достопримечательностях, символикe. Воспитывать уважительное отношение к стране и к городу.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование «Каким бы ты хотел видеть наш город»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Из прошлого в будущее».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей ориентироваться в эволюции современных предметов рукотворного мира.</p> <p>Правило: детям предлагаются картинки с изображением начальных объектов природы, по подобию которых человек создал предметы рукотворного мира. Каждый ребенок дорисовывает предмет, показывая, как он совершенствовался.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Откуда возникло название?»</i></p> <p>Цель: формировать умение понимать, как возникают названия предметов рукотворного мира, и объяснить смысл.</p> <p>Правило: воспитатель просит детей объяснить название предметов, улиц, города и объяснить, почему они так думают.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Сочини сказку о городе».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любое дерево и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Хорошо – плохо»</i></p> <p>Цель: учить объединять надсистемы и подсистемы объекта.</p> <p>Правило: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства. Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.</p> <p>Например: <i>Воспитатель:</i> качели – это хорошо. Почему? <i>Дети:</i> потому что весело качаться, интересно. <i>Воспитатель:</i> качели – это плохо. Почему? <i>Дети:</i> потому что можно упасть.</p> <p style="text-align: center;"><i>Ди «Бывает – не бывает»</i></p> <p>Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.</p> <p>Правило: называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: Дом спит зимой; качели летят по небу; почтальон принес письмо; и т.д.</p> |

Перспективно – тематический план на апрель

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|--|
| <p style="text-align: center;">Стройка. Профессии. Части дома.</p> <p>Цель: развивать воображение, логическое мышление, внимательность. Уточнить и расширить представления детей о строительных профессиях, показать результаты труда, его общественную значимость. Познакомить детей с разнообразной строительной техникой, с частями дома.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование «Если бы профессии исчезли»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Угадай профессию»</p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты, Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Фантазеры».</p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Способы применения предмета»</p> <p>Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p>Правило: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "лопата". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: лампу можно использовать как подставку для книги, можно ею придавить бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">Космос.</p> <p>Цель: формировать представления детей о космосе, вселенной, планетах. Познакомить с первыми космонавтами. Развивать любознательность, воображение, фантазирование, логическое мышление.</p> | <p style="text-align: center;">Фантазирование</p> <p style="text-align: center;">«Если бы ты оказался в космосе, чтобы ты увидел?»</p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Робинзон Крузо»</p> <p>Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Игра в волшебника»</p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении), затем волшебник рассказывает о том, что произошло, как начал вести себя оживший предмет.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Сократить рассказ»</p> <p>Цель: учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p>Правило: передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Сочини предложение»</p> <p>Цель: развитие мышления и фантазии.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.</p> <p>Примечания: Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|--|---|
| <p style="text-align: center;">Рыбы.</p> <p>Цель: развивать умение анализировать, фантазировать, преобразовывать, делать выводы. Расширить представления детей о морских, пресноводных, аквариумных рыбах, об особенностях их проживания, питания, строения. Познакомить со способами ухода за аквариумными рыбками.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Рыболов».</i></p> <p>Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.</p> <p>Правило: воспитатель обозначает «озеро» и «дом», где живут «рыболовы». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на рыбалку и поймаю карася» – делает шаг вперед к «озеру». Сколько ребенок назовет рыб, столько шагов сделает к «озеру». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «озера».</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто о чем говорит?»</i></p> <p>Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто какой?»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «На дне моря»</i></p> <p>Цель: формирование умения инициировать связные, структурно оформленные высказывания по поводу воображаемой ситуации.</p> <p>Правило: детям предлагается пофантазировать на тему, что произошло с детьми, когда они попали на морское дно. Кто их встретил? С кем дети разговаривали? О чём говорили наши путешественники и морские жители? Кого увидели дети во дворце морского царя? Как удалось детям вырваться из плена? Кто им помог?</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Игра в волшебника»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Комнатные растения.</p> <p>Цель: закрепить у детей представление о комнатных растениях, особенностями строения из, ухода за ними. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать, обобщать.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто о чем говорит?»</i></p> <p>Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто какой?»</i></p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»</i></p> <p>Цель: развитие творческого мышления, фантазии при сочинении небылиц. Упражнение в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Сочини сказку о комнатном цветке».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любое дерево и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Теремок»</i></p> <p>Цель: развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.</p> <p>Правило: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Тук, тук, кто в теремочке живет? - Я, (называет себя, например, фикус). А ты кто? - А я - (называет себя, например, - герань). Пустишь меня в теремок? - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу. <p>Гость должен сравнить оба объекта, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у фикуса и у герани есть листья. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">День Победы.</p> <p>Цель: расширить представления детей о празднике «День Победы». Познакомить с героями Великой Отечественной войны. Развивать познавательную активность и основы мыслительной деятельности. Воспитывать любовь к родине, уважение к героям и участникам войны.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Робинзон Крузо»</i></p> <p>Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.</p> <p>Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Подзорная труба».</i></p> <p>Цель: формировать умение выделять фрагменты картины, представляющие интерес с точки зрения дальнейшего развития сюжета, и обозначать их словом.</p> <p>Правило: детям предлагается с помощью «подзорной трубы» определить места на картине, где могут развернуться события, и обозначить каждое словесно</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Сочини сказку о предмете».</i></p> <p>Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p>Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Кто больше?».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей находить основные части у объектов технического мира (энергия, мотор, система управления, корпус и т.д.).</p> <p>Правило: воспитатель называет основные составляющие технического объекта, а дети должны назвать как можно больше объектов, имеющих эти составляющие.</p> <p style="text-align: center;"><i>Фантазирование «Армия будущего»</i></p> <p>Цель: развивать воображение и творческое мышление. Расширять представление об армии, о воинских званиях. Активизировать словарь детей.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Угадай профессию»</i></p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию</p> |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p style="text-align: center;">Орудия труда. Профессии.</p> <p>Цель: закрепить и расширить представления детей о профессиях, орудиях труда, механизации труда. Развивать лобознательность, фантазирование, логическое мышление, уважение к труду и потребность трудиться.</p> | <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Угадай профессию»</i></p> <p>Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.</p> <p>Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мама с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты, Саша(Маша), хочешь стать?</p> <p>Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «Фантазеры».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</p> <p>Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p> <p style="text-align: center;"><i>Д/и «История, рассказанная предметами».</i></p> <p>Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.</p> <p>Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (ящик с инструментами и инструменты в нем). 2. Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (пила болтливая, кувалда сильная и т.д.). 3. Появление Случая (необычный предмет попал в ящик с инструментами, например, залетела птичка и вылететь никак не может). 4. Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи). 5. Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила. 6. Придумывание названия сказки. |

| Лексическая тема | Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ |
|---|---|
| <p>Насекомые. Сад, парк, луг. Весна.</p> <p>Цель: закрепить знание детей о весне, ее признаках, приметах, погоде. Расширить представления детей о многообразии насекомых, особенностях их строения, способах передвижения. Учить исследовать объекты живой и неживой природы, устанавливать связи между сезонными признаками в природе и образом жизни насекомых. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, делать выводы. Помочь ребенку осознать себя, как часть природы, определить гуманную позицию в природной среде.</p> | <p>Ди «Зверь, птица, насекомое, небылица»</p> <p>Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.</p> <p>Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.</p> <p>Ди «Лифт».</p> <p>Цель: закрепить понятие о том, что каждый объект имеет части и, в то же время, является частью другой, более сложной системы.</p> <p>Правило: педагог называет какой-либо объект (дерево). Дети выделяют его составляющие (движутся на лифте вниз). Затем ведущий называет предмет и задает вопрос: «Частью чего является дерево?» (движутся на лифте вверх). Дети должны усвоить, что каждый объект является частью другого, более сложного объекта.</p> <p>Ди «Кто о чем говорит?»</p> <p>Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.</p> <p>Ди «Кто какой?»</p> <p>Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p>Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> |

Список литературы

1. Т.В.Владими́рова «Сборник дидактических игр по ознакомлению дошкольников среднего и старшего возраста с явлениями неживой природы», Ульяновск, 2001 год
2. А.А.Катаева «Дидактические игры и упражнения» М. «Бук – мастер», 1993 год
3. О.А.Скоролупова «Занятия с детьми старшего дошкольного возраста по теме «Осень» ч. № 1М. «Скрипторий» 2004 год
4. Журнал «Ребенок в детском саду» № 1, 2006 год
5. Журнал «Ребенок в детском саду» № 4, 2006 год
6. Журнал «Дошкольное воспитание», № 5, 1998 год.
7. Журнал «Дошкольное воспитание», № 2, 2006 год
8. Журнал «Дошкольное воспитание» № 1, 2009 год.
9. Журнал «Дошкольное воспитание», № 9, 2009 год
10. Журнал «Дошкольное воспитание», № 7, 2006 год