

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение города  
Новосибирска «Детский сад № 293 комбинированного вида»

**Сборник дидактических игр и  
упражнений по с элементами  
ТРИЗ  
для детей 5-6 лет**



Автор – составитель:  
Воспитатель

первой квалификационной категории

Загороднева Наталья Григорьевна

	Осень				Зима				Весна			
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май			
<i>I</i> неделя	Осень.	Фрукты	Одежда	Зима. Зимние забавы.	–	Дикие животные.	Дом. Семья.	Дикие птицы.	Цветы.			
<i>II</i> неделя	Осень.	Фрукты	Одежда	Зима. Зимние забавы.	Деревья.	Дикие животные.	Весна.	Дикие птицы.	Насекомые			
<i>III</i> неделя	Овощи	Игрушки	Обувь	Человек.	Домашние животные.	Посуда. Труд младшего воспитателя в группе.	Мебель.	Домашние птицы.	Лето.			
<i>IV</i> неделя	Овощи.	Игрушки	Обувь	Праздник елки.	Домашние животные.	Дом. Семья.	Транспорт. Легковые и грузовые автомобили.	Домашние птицы.	Лето.			

## Осень

### Перспективно – тематический план на сентябрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p><b>Осень.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей наблюдать за явлениями в природе и устанавливать связи между ними, определяя состояние погоды. Развивать логику, мышление.</p>	<p><b>Д/и: «Что умеет делать».</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выявлять функции объектов.</p> <p><i>Правило:</i> детям предлагается рассмотреть явления и назвать функцию:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.;</li><li>- дождь - капает, создает тучи, насыщает землю влагой, очищает воздух, моет дороги.</li></ul> <p><b>Д/и: «Поиск общего»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p><b>Д/и «Хорошо – плохо»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по смыслу (антонимы). Знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения ловкости.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях. Педагог: Дождь. Дети: Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая; но плохо — намочит нас, бывает холодным.</p> <p><b>Д/и «Раньше - позже»</b></p> <p><i>Цель:</i> закрепить знание времен года и их признаков. Учить ориентироваться во времени, развитие внимания, воображения, фразовой речи.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.</p> <p><b>Д/и «Что происходит в природе?»</b></p> <p><i>Цель:</i> закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель, бросая мяч ребенку, задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить. Пример: Тема «Осень» Взрослый: Дети, солнце — что делает? (светит, греет). Листья — что делают? (желтеют, опадают). Ветер — что делает? (дует). Птицы — что делают? (улетают).</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p><b>Овощи.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей различать и называть овощи. Знакомить с признаками овощей. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение обобщать.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и «Вершки – корешки»</b></p> <p><i>Цель:</i> закрепить знания детей о частях растений. Упражнять в составлении целого растения из частей. Закрепить название овощей.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Из чего состоят овощи»</b></p> <p><i>Цель:</i> закрепить знания детей о строении растений, о функциях частей растений.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Теремок»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить находить общее и различное между двумя объектами.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Угадай по описанию»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать мыслительные процессы обобщения, отвлечения, учить выделять существенные признаки.</p> <p><i>Правило:</i> взрослый предлагает угадать, о каком овоще он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Мяч бросай и овощи называй»</b></p> <p><i>Цель:</i> расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Цветные коврики»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей дифференцировать цвета, отвлекаясь от формы предмета.</p> <p><i>Правило:</i> педагог вместе с детьми рассматривает «коврики» (лист цветного картона). Затем предъявляются изображения овощей и дифференциация их по цвету. Первые две-три картинки педагог может разложить сам, при этом необходимо указать на сходство по цвету игрушки и «коврика» (такой, не такой).</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Овощи.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей различать и называть овощи. Знакомить с признаками овощей. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение обобщать.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ди «Почтовый ящик»</b></p> <p><i>Цель:</i> различать форму на ощупь, соотносить плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии, пользоваться методом проб.</p> <p><i>Правило:</i> перед детьми лежат карточки различной формы с изображением овощей. Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном (или за ширмой или под салфеткой), не контролируя зрением (допускаются пробы). «Возьми круг, протолкни в коробку». «Смотреть нельзя!»</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди: «Способы применения предмета»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p><i>Правило:</i> называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "тыква". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: тыкву можно использовать как подставку, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Что это такое?»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать ассоциативное мышление.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Ди «Цепочки ассоциации»</b></p> <p><i>Цель:</i> активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например: желтое, круглое, твердое (репка); Оранжевое, длинное, холодное (морковка); Круглое и сладкое (горох); Зеленое и длинное...</p>

**Перспективно – тематический план на октябрь**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Фрукты.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей различать и называть фрукты. Знакомить с признаками фруктов. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение обобщать.</p>	<p align="center"><b>Д/и: «Сочини сказку о фрукте».</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие речи, пополнение словарного запаса.  <i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p align="center"><b>Д/и «Мяч бросай и фрукты называй»</b></p> <p><i>Цель:</i> расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.  <i>Правило:</i> взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.</p> <p align="center"><b>Д/и «Теремок»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.  <i>Правило:</i> 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"> <li>- Тук, тук, кто в теремочке живет?</li> <li>- Я, (называет себя, например, груша). А ты кто?</li> <li>- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?</li> <li>- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.</li> </ul> <p>Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у груши и у яблока есть палочка. 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> <p align="center"><b>Д/и «Чем мы похожи»</b></p> <p><i>Цель:</i> обучать сравнениям разнообразных систем.  <i>Правило:</i> играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> <p align="center"><b>Д/и «Дорисуй картинку»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.  <i>Правило:</i> взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Игрушки.</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Цель: учить различать и называть игрушки, классифицировать игрушки по цвету, величине, назначению.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Способы применения предмета»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и: «Палочки»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: "Маша-Растеряша"</b></p> <p><i>Цель:</i> тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ой!</li> <li>- Что с тобой?</li> <li>- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, куклу). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, играть)?</li> </ul> <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: мишкой, зайчиком и т. д. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Лишняя игрушка»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.</p> <p><i>Правило:</i> 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>

**Перспективно – тематический план на ноябрь**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Одежда.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить различать и называть предметы одежды, обобщать представления о качествах и назначении предметов одежды. Познакомить с предметами для шитья, используемых в домашних условиях, их назначением и способом применения.</p>	<p align="center"><b>Д/и: «Палочки»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> 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> <p align="center"><b>Д/и: "Маша-Растеряша"</b></p> <p><i>Цель:</i> тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ой!</li> <li>- Что с тобой?</li> <li>- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, кофту). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, одену)?</li> </ul> <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: футболку, водолазку и т. д. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p> <p align="center"><b>Д/и «Что это такое?»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать ассоциативное мышление.</p> <p><i>Правило:</i> на доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что это такое? Или на что похоже?</li> </ul> <p>Дети называют предмет, на который похоже это изображение. Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...</p> <p>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 align="center"><b>Д/и «Что в чем?»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.</p> <p><i>Правило:</i> - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- замок (комнаты, куртки, штанов).</li> <li>- носок (сапог, одежда, чайника носик).</li> </ul>



Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Обувь.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей различать и называть предметы обуви, обобщать одним словом. Сформировать представление о качествах и назначении предметов.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и «Кто больше...»</b></p> <p><i>Цель:</i> Отработка навыков классификации, закрепление знаний об обуви, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p> <p><i>Правило:</i> играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, ботинка.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Цепочка».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять признаки объектов.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Теремок»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.</p> <p><i>Правило:</i> каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку и проводят с хозяином следующий диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Тук, тук, кто в теремочке живет?</li> <li>- Я, (называет себя, например, ботинок). А ты кто?</li> <li>- А я - (называет себя, например, - сапог). Пустишь меня в теремок?</li> <li>- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.</li> </ul> <p>Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у ботинка и у сапога есть каблук. 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Дорисуй картинку»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.</p> <p><i>Правило:</i> взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p>

## Зима

### Перспективно – тематический план на декабрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Зима. Зимние забавы.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить наблюдать за изменениями в природе и устанавливать связи между ними, определяя состояние погоды. Развитие познавательного интереса, воображения, творческого восприятия.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Что умеет делать».</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выявлять функции объектов.</p> <p><i>Правило:</i> детям предлагается рассмотреть явления и назвать функцию:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.;</li><li>– лед – охлаждает продукты, большое место; создает защитный слой на реке;</li><li>– снег - спасает растения от замерзания.</li></ul> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Перечислить возможные причины»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Цепочки ассоциации»</b></p> <p><i>Цель:</i> активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Что это такое»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов</p> <p><i>Правило:</i> дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он сам придумает, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, которому педагог покатит мяч. Затем педагог меняет круг другого цвета или повозку. Необходимо поощрять оригинальные ответы.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Человек.</b></p> <p><i>Цель:</i> познакомить детей с понятием «человек», с названиями частей тела. Учить находить характерные отличия во внешнем облике и поведении (действиях). Развивать любознательность, воображение, логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ди: «Сочини предложение»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и фантазии.</p> <p><i>Правило:</i> 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><i>Примечания:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Чем мы похожи»</b></p> <p><i>Цель:</i> обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p><i>Правило:</i> играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Мы – великаны (крохи)».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p> <p><i>Правило:</i> 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 style="text-align: center;"><b>Ди «Помечтаем?».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне «хорошо – плохо».</p> <p><i>Правило:</i> 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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Праздник елки.</b></p> <p><i>Цель:</i> сформировать представления детей о зимнем празднике. Развивать любознательность, воображение.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ди «Бывает – не бывает»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.</p> <p><i>Правило:</i> 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: Медведь спит зимой; заяц летит по небу; волк хочет есть; лиса принесла письмо; и т.д.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Хорошо – плохо»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить объединять надсистемы и подсистемы объекта.</p> <p><i>Правило:</i> Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.</p> <p>Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.</p> <p><i>Например:</i></p> <p>Воспитатель: подарок – это хорошо. Почему?  Дети: потому что он красивый, интересный.  Воспитатель: подарок – это плохо. Почему?  Дети: потому что маленький.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди: «Что это такое»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов</p> <p><i>Правило:</i> дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он сам придумает, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, которому педагог покатит мяч. Затем педагог меняет круг другого цвета или повозку. Необходимо поощрять оригинальные ответы.</p>

**Перспективно – тематический план на январь**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Деревья.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть деревья, их характерные признаки, развивать внимательность, логическое мышление, любознательность.</p>	<p align="center"><b>Ди: «Сочини сказку о дереве».</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие речи, пополнение словарного запаса.  <i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любое дерево и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p align="center"><b>Ди «Теремок»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.  <i>Правило:</i> 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"> <li>– Тук, тук, кто в теремочке живет?</li> <li>– Я, (называет себя, например, береза). А ты кто?</li> <li>– А я - (называет себя, например, - елка). Пустишь меня в теремок?</li> <li>– Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.</li> </ul> <p>Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у березы и у елки есть ветки. 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> <p align="center"><b>Ди «Мы – великаны (крохи)».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.  <i>Правило:</i> 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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Домашние животные.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть домашних животных, их детенышей, части тела. Развивать логическое мышление, фантазию, любознательность.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Поиск общего»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p><i>Правило:</i> 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 style="text-align: center;"><b>Д/и: «Палочки»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Где живет?»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить выявлять подсистемные связи.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. Дети называют среду обитания живых объектов.</p> <p><i>Например:</i>  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.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Дорисуй картинку»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.</p> <p><i>Правило:</i> взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p>

**Перспективно – тематический план на февраль**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Дикие животные.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть диких животных, их детенышей, части тела. Развивать познавательный интерес, любознательность.</p>	<p align="center"><b>Д/и «Поиск общего»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.</p> <p><i>Правило:</i> назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, волк и лиса). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.</p> <p align="center"><b>Д/и «Бывает – не бывает»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.</p> <p><i>Правило:</i> 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: медведь спит зимой; заяц летит по небу; волк хочет есть; лиса принесла письмо; и т.д.</p> <p align="center"><b>Д/и «Раньше – позже»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить определять линию развития объекта.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.</p> <p><i>Например:</i></p> <p>Воспитатель: посмотрите, какая медведя сделана берлога?</p> <p>Дети: Большая, крепкая, добротная.</p> <p>Воспитатель: Она всегда была такой? Что с ней было раньше?</p> <p>Дети: Ее не было, росли деревья.</p> <p>Воспитатель: Правильно, а еще раньше?</p> <p>Дети: Росли маленькие ростки.</p> <p>Воспитатель: А еще раньше?</p> <p>Дети: Семечки в земле.</p> <p>Воспитатель: А что будет с берлогой потом?</p> <p>Дети: Она развалится, сгниет, смешается с землей.</p> <p align="center"><b>Д/и «Где живет?»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить выявлять подсистемные связи.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.</p> <p><i>Например:</i></p> <p>Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!</p> <p>Воспитатель: Где живет медведь?</p> <p>Дети: В лесу, зоопарке.</p> <p>Воспитатель: А еще?</p> <p>Дети: В мультиках, в книжках.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Посуда. Труд няни в группе.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть предметы посуды, их назначение, обобщать одним словом. Познакомить с трудом младшего воспитателя, его значением. Развивать фантазию, воображение.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Сочини сказку о предмете».</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие речи, пополнение словарного запаса.  <i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Способы применения предмета»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.  <i>Правило:</i> называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "тарелка". 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;"><b>Игра "Маша-Растеряша"</b></p> <p><i>Цель:</i> тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.  <i>Правило:</i> ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ой!</li> <li>– Что с тобой?</li> <li>– Я потеряла (называет какой-то предмет, например, тарелка). Из чего я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, кушать)?</li> </ul> <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Переезжаем на новую квартиру»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.  <i>Правило:</i> играют 6-9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 2-3 пары картинок (например: чашка — стакан). Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Я буду упаковывать посуду. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны — многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду 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 картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.</p>



Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Дом. Семья.</b></p> <p><i>Цель:</i> расширять представления детей о семье, о родственных отношениях. Учить понимать эмоциональное состояние близких людей и проявлять отзывчивость, доброжелательность. Развивать познавательную активность.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Разговор по телефону»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> «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;"><b>Д/и «Паровозик»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить определять временную зависимость объекта и его функции.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – паровозик, дети – вагончики. Например: человек.</p> <p>1 карточка – младенец  2 карточка – дошкольница  3 – девочка-подросток  4 – девушка  5 – женщина  6 – старушка.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Мы – великаны (крохи)».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p> <p><i>Правило:</i> 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>

## Весна

### Перспективно – тематический план на март

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Весна.</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Цель:</i> сформировать представления о признаках весны. Развитие понимания любознательности, фантазию.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ди «Выбери признак, который есть у других объектов»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (солнце круглое, яркое).</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Цепочка».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять признаки объектов.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Цепочки ассоциации»</b></p> <p><i>Цель:</i> активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.</p> <p><i>Например:</i> желтое, круглое, (солнце); Оранжевое, длинное, красивое (цветок); Зеленое и длинное...</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Мебель.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть предметы мебели, их назначение, обобщать одним словом. Развивать мышление, воображение.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Способы применения предмета»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и: «Переезжаем на новую квартиру»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.</p> <p><i>Правило:</i> 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 картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предьявляемым.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Чем мы похожи»</b></p> <p><i>Цель:</i> обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p><i>Правило:</i> играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Дорисуй картинку»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.</p> <p><i>Правило:</i> взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Транспорт. Легковые и грузовые автомобили.</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Цель: сформировать представления о транспорте, его общественной значимости.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и «Кто больше...»</b></p> <p><i>Цель:</i> Отработка навыков классификации, закрепление знаний о транспорте, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p> <p><i>Правило:</i> играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, грузовик.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Цепочка».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять признаки объектов.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Теремок»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.</p> <p><i>Правило:</i> 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"> <li>- Тук, тук, кто в теремочке живет?</li> <li>- Я, (называет себя, например, грузовик). А ты кто?</li> <li>- А я - (называет себя, например, - самосвал). Пустишь меня в теремок?</li> <li>- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.</li> </ul> <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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Что это такое?»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать ассоциативное мышление.</p> <p><i>Правило:</i> на доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:</p> <p>-Что это такое? Или на что похоже?</p> <p>Дети называют предмет, на который похоже это изображение. Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...</p> <p>Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.</p>

**Перспективно – тематический план на апрель**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Дикие птицы.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть диких птиц, части тела. Познакомить с их характерными признаками. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение обобщать.</p>	<p align="center"><b>Д/и: «Кто о чем говорит?»</b></p> <p><i>Цель:</i> побуждение к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.  <i>Правило:</i> 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 align="center"><b>Д/и «Кто больше...»</b></p> <p><i>Цель:</i> Отработка навыков классификации, закрепление знаний о диких птицах, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.  <i>Правило:</i> играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, ворона.</p> <p align="center"><b>Д/и «Гирлянда»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.  <i>Правило:</i> ведущий предлагает стартовое слово.          Например, ворона. И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ворона какая?</li> <li>Ребенок отвечает: - черная.</li> <li>От этого слова вновь ставится вопрос. Например:</li> <li>- Черная кто (что)?</li> <li>Ребенок отвечает: - земля</li> <li>- На земле что происходит? (все растет)</li> <li>- Растет что (кто)? (ребенок)</li> <li>- Ребенок какой? (веселый)</li> <li>- Веселый кто бывает? (клоун)</li> <li>- Клоун что делает? (смеется)</li> </ul>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p><b>Домашние птицы.</b></p> <p><i>Цель:</i> учить узнавать и называть домашних птиц, части тела. Познакомить с их характерными признаками. Развивать любознательность, воображение, фантазию, логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Игра в волшебника»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять небольшой рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Д/и: «Разговор по телефону»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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><i>Правило:</i> «В двух больших домах живут разные домашние птицы. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?».</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Что это такое?»</b></p> <p><i>Цель:</i> развивать ассоциативное мышление.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и «Чем мы похожи»</b></p> <p><i>Цель:</i> обучать сравнениям разнообразных систем.</p> <p><i>Правило:</i> играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.</p>

**Перспективно – тематический план на май**

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center"><b>Цветы.</b></p> <p><i>Цель:</i> сформировать представления детей о дикорастущих и садовых цветущих растениях. Воспитывать любовь к природе.</p>	<p align="center"><b>Д/и: «Сочини сказку о цветке».</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие речи, пополнение словарного запаса.  <i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любой цветок и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного цветка.</p> <p align="center"><b>Д/и: «Чудо цветок»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей преобразовывать объект по какому – либо признаку.  <i>Правило:</i> предложить составить с помощью картинок фантастическое дерево по типу фоторобота и придумать ему название.          Например: листья подснежника, цветок одуванчика – подсдуванчик.</p> <p align="center"><b>Д/и: «Перечислить возможные причины»</b></p> <p><i>Цель:</i> 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.  <i>Правило:</i> педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «В марте зацвели цветы и проснулись насекомые...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p> <p align="center"><b>Д/и: «Разговор по телефону»</b></p> <p><i>Цель:</i> формировать умение моделировать социальные ситуации и способы поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.  <i>Правило:</i> «В двух лесах разные цветы. Жильцы одного леса – медуница, огоньки, подснежник и мать – и мачеха позвонили своим друзьям. О чем они разговаривали?»</p> <p align="center"><b>Д/и «Что чувствует растение?»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей менять точку зрения на обычные объекты в проблемной ситуации, используя метод эмпатии.  <i>Правило:</i> «Ты – медуница. Тебя сорвали дети в лесу. Что ты чувствуешь? Ты – подснежник. Ты растете в лесу. Расскажи, что ты чувствуешь?»</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Насекомые.</b></p> <p><i>Цель:</i> сформировать представления о жизни насекомых. Учить различать их. Развивать наблюдательность, внимание.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие творческого мышления, фантазии при сочинении небылиц. Упражнение в классификации представителей живой природы.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и: «Фантазеры».</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения детей рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и: «Кто о чем говорит?»</b></p> <p><i>Цель:</i> побуждение к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.</p> <p><i>Правило:</i> 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;"><b>Д/и: «Кто какой?»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения детей вживаться в образ и составлять небольшой рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель предлагает детям выбрать героя и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p> <p style="text-align: center;"><b>Д/и «Дорисуй картинку»</b></p> <p><i>Цель:</i> учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.</p> <p><i>Правило:</i> взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».</p>



Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;"><b>Лето.</b></p> <p><i>Цель:</i> сформировать представления детей о лете и летних явлениях в природе, об играх и занятиях детей в летний период.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Ди «Кто больше...»</b></p> <p><i>Цель:</i> Отработка навыков классификации, закрепление знаний о временах года, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p> <p><i>Правило:</i> играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, солнца.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Цепочка».</b></p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять признаки объектов.</p> <p><i>Правило:</i> 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> <p style="text-align: center;"><b>Ди «Бывает – не бывает»</b></p> <p><i>Цель:</i> развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.</p> <p><i>Правило:</i> 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: солнце спит зимой; дерево летит по небу; цветок хочет, есть; жук принес письмо; и т.д.</p> <p style="text-align: center;"><b>Ди: «Что это такое»</b></p> <p><i>Цель:</i> формирование умения создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов</p> <p><i>Правило:</i> дети встают в круг, педагог говорит, что надо придумать, на что похож предмет, который лежит на стуле. Он кладет на стул один из цветных кружков. Педагог может сам назвать предмет, который он сам придумает, затем дети отвечают по очереди. Отвечает тот ребенок, которому педагог покатит мяч. Затем педагог меняет круг другого цвета или повозку. Необходимо поощрять оригинальные ответы.</p>