

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

Сборник дидактических игр и упражнений с элементами ТРИЗ для детей 6-7 лет



Автор – составитель:

Воспитатель
первой квалификационной категории
Загороднева Наталья Григорьевна

	Осень				Зима			Весна		
	<i>Сентябрь</i>	<i>Октябрь</i>	<i>Ноябрь</i>	<i>Декабрь</i>	<i>Январь</i>	<i>Февраль</i>	<i>Март</i>	<i>Апрель</i>	<i>Май</i>	
<i>I</i> <i>неделя</i>	Осень. Периоды осени. Осенние месяцы. Деревья осенью.	Грибы. Ягоды. Сбор грибов и ягод осенью.	Каникулы	Зима. Зимние месяцы. Зимующие птицы. Дикие животные зимой.	Каникулы	Игрушки. Русская народная игрушка.	Ранняя весна. Весенние месяцы. Первые весенние цветы.	Животные жарких стран.	День Победы.	
<i>II</i> <i>неделя</i>	Осень. Периоды осени. Осенние месяцы. Деревья осенью.	Лиственные и хвойные деревья.	Домашние животные и их детеныши. Содержание домашних животных.	Мебель.	Транспорт, Правила дорожного движения.	Почта. Профессии.	8 марта. Женские профессии.	Космос.	Орудия труда. Профессии (обобщение)	
<i>III</i> <i>неделя</i>	Откуда хлеб пришел.	Одежда, обувь, головные уборы. Материалы, из которых они сделаны.	Животные наших лесов.	Посуда. Труд повара в ДОУ.	Родина. Наш город. Моя улица. Мой край. Россия.	День защитника отечества. Военные профессии.	Семья. Я (ориентир. в частях тела).	Бытовые электроприбо ры.	Насекомые. Сад, парк, луг. Весна.	
<i>IV</i> <i>неделя</i>	Овощи и фрукты. Труд взрослых на огородах и садах.	Поздняя осень. Перелетные птицы. Подготовка к отлету.	Библиотека.	Каникулы	Животный мир морей и океанов. Речные и аквариумные рыбки.	Зима	Животные холодных стран.	Школа. Школьные принадлежно сти.	Беседы по лексическим темам	

Осень

Перспективно – тематический план на сентябрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Осень. Периоды осени. Осенние месяцы. Деревья осенью.</p> <p>Цель: систематизировать знания детей об осени, об осенних явлениях природы. Познакомить детей с периодами осени, осенними месяцами. 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;">Д/и: «Определения»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мыслительных ассоциативных связей. <i>Правило:</i> ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, на карточках нарисованы «дерево» и «дождь». «Переходным мостиком» к ним могут быть слова «намочил» (дождь намочил дерево), «полил» (дождем полило дерево).</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Конец и начало»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей составлять рассказы морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. <i>Правило:</i> выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Наступила осень... На кровати лежал отбойный молоток. – Стаи птиц улетали на юг... Балкон покрасили в синий цвет. <p style="text-align: center;">Д/и: «Инструкция»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления, речи и фантазии. <i>Правило:</i> предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – как сохранить листья на деревьях; – сделать ночи осенью теплее; – сделать день длиннее. <p style="text-align: center;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации. <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;">Д/и: «Сочини сказку о предмете».</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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Осень. Периоды осени. Осенние месяцы. Деревья осенью.</p> <p><i>Цель:</i> систематизировать знания детей об осени, об осенних явлениях природы. Познакомить детей с периодами осени, осенними месяцами. 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 действительное отношение к природе.</p>	<p style="text-align: center;">Ди: «Что умеет делать».</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"> – 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;">Ди: «Поиск общего»</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 style="text-align: center;">Ди: «Перечислить возможные причины»</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: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что около двери вашей квартиры куча листьев...» 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;">Ди: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p><i>Правило:</i> 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;">Ди «Необычное растение»</p> <p><i>Цель:</i> учить строить гипотезы по отношению к объектам с необычными признаками. Развивать творческое мышление и воображение.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается 2 – 3 объекта. Дети называют признаки объектов, а затем переносят эти признаки на другой выбранный объект. Обсуждение детьми сложившейся ситуации, почему так получилось.</p> <p>Например: яблоко – красное, круглое; молоко – белое, прокисшее. Прокисшее яблоко – когда так бывает? Почему?</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Откуда хлеб пришел.</p> <p>Цель: расширить представления детей о труде взрослых. Воспитывать уважение к людям труда и уважение к ним. Закрепить представления о сезонных изменениях в природе и труде людей в сельском хозяйстве. Закрепить знания о выражении хлеба в старину. Развивать логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;">Ди: «Пословицы»</p> <p><i>Цель:</i> развитие речи и мышления.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, детям предлагается объяснить пословицу: "Хлеб всему голова".</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Придумай историю со словами»</p> <p><i>Цель:</i> развитие способности устанавливать связи между элементами материала (логических ассоциаций).</p> <p><i>Правило:</i> ребенку предлагаются слова. Их необходимо перегруппировать, объединив по какому-нибудь признаку, чтобы было легче запомнить. Потом из всех этих слов надо придумать историю. Например, Комбайн. Тележка. Пчела. Зерно. Колос. Воздух. Ваза. Кот. Солнце. Вода.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Дразнилка»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выявлять функции объекта</p> <p><i>Правило:</i> ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др. например: трактор в поле – пахалище, вспахивалка. Когда трактор землю разравнивает – боронилка, дробилище, разравнилочка.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Перечислить возможные причины»</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: «В магазин не привезли хлеб...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Овощи и фрукты. Труд взрослых на огородах и садах.</p> <p>Цель: расширять представления детей о растениях. Знакомить с трудом людей по сбору урожая в саду и огороде. 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 действенное отношение к природе.</p>	<p style="text-align: center;">Ди: «Картинки-загадки»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и речи.</p> <p><i>Правило:</i> из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).</p> <p>Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Сочини предложение»</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></p> <p>Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.</p> <p>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;">Ди: «Конец и начало»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей составлять рассказы морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без середины два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Дети собрали много фруктов... На кровати лежал отбойный молоток. – Дятел выглянул из дупла... На столе стояла банка варения.

Перспективно – тематический план на октябрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center">Грибы. Ягоды. Сбор грибов и ягод осенью.</p> <p>Цель: расширять представления о многообразии растений 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 align="center">Д/и: «Картинки-загадки»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и речи. <i>Правило:</i> из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.</p> <p align="center">Д/и: «Ягодные сказки»</p> <p><i>Цель:</i> развитие речи и мышления. <i>Правило:</i> можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Например: Почему вишни растут парами? Почему ежевика колючая? Откуда у земляники крапинки?</p> <p align="center">Д/и: «Придумай историю со словами»</p> <p><i>Цель:</i> развитие способности устанавливать связи между элементами материала (логических ассоциаций). <i>Правило:</i> ребенку предлагаются слова. Их необходимо перегруппировать, объединив по какому-нибудь признаку, чтобы было легче запомнить. Потом из всех этих слов надо придумать историю: Медведь. Варенье. Пчела. Костяника. Груздь. Воздух. Ваза. Кот. Солнце. Вода.</p> <p align="center">Д/и: «Сочини сказку о предмете».</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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Лиственные и хвойные деревья.</p> <p>Цель: познакомить с особенностями природных условий тайги, смешанного леса. Формировать умение распознавать и называть деревья и кустарники. Уточнить знания о зависимости роста от условий обитания, о взаимосвязях и взаимозависимости в экосистемах. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини предложение»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и фантазии. <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. 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> <p style="text-align: center;">Д/и «Чудесная лестница»</p> <p><i>Цель:</i> развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное. <i>Правило:</i> 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;">Д/и: «Поиск общего»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков. <i>Правило:</i> назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, ствол и карандаш). 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;">Д/и: «Чудо дерево»</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: ствол березы, ягоды рябины – ряблоня.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Одежда, обувь, головные уборы. Материалы, из которых они сделаны.</p> <p>Цель: уточнить и расширить представления детей об осенней одежде, обуви, головных уборах, их существенных признаках, материалах, из которых они сделаны. Формировать умения сравнивать, группировать, классифицировать предметы по сезону. Развивать воображение, фантазирование, любознательность, логическое мышление</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Картинки-загадки»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и речи. <i>Правило:</i> из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации. <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;">Д/и: «Перечислить возможные причины»</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: «заводы перестали ткать ткань...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p data-bbox="153 674 185 1507" style="text-align: center;">Поздняя осень. Перелетные птицы. Подготовка к оглегу.</p> <p data-bbox="228 212 300 1973">Цель: закрепить и расширить знания детей о птицах, их поведении осенью. Развитие понимания причинно-следственных связей, любознательности, фантазирования.</p>	<p data-bbox="802 226 1098 259" style="text-align: center;">Д/и: «Определения»</p> <p data-bbox="448 264 1190 297"><i>Цель:</i> развитие мыслительных ассоциативных связей.</p> <p data-bbox="448 302 1453 591"><i>Правило:</i> ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован. Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.</p> <p data-bbox="807 629 1090 663" style="text-align: center;">Д/и: «Инструкция»</p> <p data-bbox="448 667 1059 701"><i>Цель:</i> развитие мышления, речи и фантазии.</p> <p data-bbox="448 705 1449 770"><i>Правило:</i> предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:</p> <ul data-bbox="499 781 1054 891" style="list-style-type: none"> – как птицам быстрее долететь до юга; – сделать ночи осенью теплее; – сделать день длиннее. <p data-bbox="759 929 1137 963" style="text-align: center;">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p data-bbox="448 967 1449 1032"><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p data-bbox="448 1037 1449 1146"><i>Правило:</i> передать содержание рассказа максимально кратко - в двух - трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>

Перспективно – тематический план на ноябрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Домашние животные и их детеныши. Содержание домашних животных.</p> <p>Цель: расширять и углублять представления детей о домашних животных. Продолжать знакомить детей с трудом работников сельского хозяйства, с ролью механизации в труде. Развивать логическое мышление, фантазирование, любознательность.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Эврика!»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления, фантазии и речи. <i>Правило:</i> участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - как определить возраст соседской собаки; - как рассчитать количество воды, которое выпил кот. <p style="text-align: center;">Д/и: «Дразнилка»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выявлять функции объекта <i>Правило:</i> ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др. Например: кошка - мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Держи вора!»</p> <p><i>Цель:</i> тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения. <i>Правило:</i> каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!"</p> <p>Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой)". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки)". Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Животные наших лесов.</p> <p>Цель: углублять знания детей о диких животных. Формировать умение дифференцировать животных по разным признакам, находить общие признаки. Закрепить представления о подготовке к их зимовке. Развивать логическое мышление, фантазирование, любознательность. Познакомить с «Красной книгой».</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Инструкция»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления, речи и фантазии. <i>Правило:</i> предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – как уложить медведя спать; – сделать маникюр белке; – как накормить лису. <p style="text-align: center;">Д/и: «Палочки»</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 <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;">Д/и «Кто больше...»</p> <p><i>Цель:</i> Отработка навыков классификации, закрепление знаний о животном мире, умение строить сериационный ряд по заданному признаку. <i>Правило:</i> играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного животного, например, белого медведя.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Цепочка».</p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять признаки объектов. <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;">Д/и «Выбери признак, который есть у других объектов»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта. <i>Правило:</i> ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные).</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p>Библиотека.</p> <p>Цель: сформировать представления детей о библиотеке, о профессиях работников библиотеки. Воспитывать бережное, заботливое отношение и интерес к книге.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини предложение»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и фантазии.</p> <p><i>Правило:</i> 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;">Д/и: «Пословицы»</p> <p><i>Цель:</i> развитие речи и мышления.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, детям предлагается объяснить пословицы: "Хлеб питает тело, а книга питает разум", "Будешь книги читать - будешь все знать".</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный 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 произошло, как начал вести себя оживший предмет.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини сказку о предмете».</p> <p><i>Цель:</i> Развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Расшифруй письмо»</p> <p><i>Цель:</i> развитие наблюдательности, внимания, умения сосредоточиться на поиске необходимой буквы или слога.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Дети пытаются разгадать слово, находя значки с обозначаемыми ими буквами.</p>

Зима

Перспективно – тематический план на декабрь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Зима. Зимние месяцы. Зимующие птицы. Дикие животные зимой.</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 и животных зимой, о заботе человека о них. Развитие познавательного интереса, воображения, творческого восприятия.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Конец и начало»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей составлять рассказы морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток. – Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет. <p style="text-align: center;">Д/и: «Эврика!»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления, фантазии и речи.</p> <p><i>Правило:</i> участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – как определить возраст воробья; – как узнать, на сколько вырастет заяц за зиму. <p style="text-align: center;">Д/и: «Что умеет делать».</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"> – ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.; – лед – охлаждает продукты, большое место; создает защитный слой на реке; – снег - спасает растения от замерзания. <p style="text-align: center;">Д/и: «Перечислить возможные причины»</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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Мебель.</p> <p>Цель: уточнить представление детей о мебели, их существенных признаках. Формировать умение сравнивать, группировать, классифицировать предметы мебели. Характеризовать материалы, из которых они изготовлены. Формировать умение четко ориентироваться в знакомых помещениях, определять расположение мебели. Развивать любознательность, воображение, логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;">Ди: «Картинки-загадки»</p> <p><i>Цель:</i> развитие мышления и речи.</p> <p><i>Правило:</i> из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).</p> <p>Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Сочини предложение»</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></p> <p>Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.</p> <p>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;">Игра "Маша-Растеряша"</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"> - Ой! - Что с тобой? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, стул). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, сидеть)? <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: на ковре, на полочке, на лавочке и т. д. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Посуда. Труд повара в ДОУ.</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, формировать умения называть его профессиональные действия, блюда, которые готовят повара. Развивать любознательность, воображение, логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Переезжаем на новую квартиру»</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: 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 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 предъявляемым.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Пословицы»</p> <p><i>Цель:</i> развитие речи и мышления.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди. Например, детям предлагается объяснить пословицу: "Всякий человек у дела познается".</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный 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;">Игра "Маша-Растеряша"</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"> – Ой! – Что с тобой? – Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)? <p>Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.</p>

Перспективно – тематический план на январь

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Транспорт, 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 соблюдения. Формировать умение соблюдать правила дорожного движения. Развивать внимательность, логическое мышление, любознательность, систематизирование.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини сказку о предмете».</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;">Д/и: «Палочки»</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 <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;">Д/и: «Поиск аналогов»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, развитие способности классифицировать явление по их признакам. <i>Правило:</i> называется какой-либо предмет или явление. Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. Например, автобус – поезд, тележка. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Поиск соединительных звеньев»</p> <p><i>Цель:</i> формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами. <i>Правило:</i> называются два предмета. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, лопата и автомобиль: экскаватор - копает землю, как лопата, и является автомобилем. Допускается использование двух трех соединительных звеньев (лопата - тачка - прицеп - автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Родина. Наш город. Моя улица. Мой край. Россия.</p> <p>Цель: обобщить элементарные представления о происхождении герба и флага. Углубить знания детей о России. Уточнить представления о крае, родном городе. Формировать умение ориентироваться в микрорайонах города. Развивать логическое мышление, фантазирование, любознательность.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Поиск общего»</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, улица и парк). 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;">Д/и: «Перечислить возможные причины»</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 улицы города закрыли для передвижения...» 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;">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p><i>Правило:</i> передать содержание рассказа максимально кратко - в двух-трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Животный мир морей и океанов. Речные и аквариумные рыбки.</p> <p>Цель: формирование представлений о жизни морей и океанов. Расширить представления детей о жизни животных рек, прудов, озер. Закреплять знания детей об аквариумных рыбках, об уходе за ними. Развитие познавательного интереса, воображения, творческого восприятия.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «На дне моря»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения инициировать связные, структурно оформленные высказывания по поводу воображаемой ситуации.</p> <p><i>Правило:</i> 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;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный 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;">Д/и: «Догадайся, что показал»</p> <p><i>Цель:</i> развитие внимания, наблюдательности, речи, терпения.</p> <p><i>Правило:</i> желающий изображает предмет (живой или неживой), не произнося никаких звуков. Остальные дети пытаются догадаться, что изображается. Возможно использование для пантомимы нескольких желающих.</p>

Перспективно – тематический план на февраль

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Игрушки. Русская народная игрушка.</p> <p>Цель: расширить представления детей о русских народных игрушках, о материалах, из которых они сделаны. Познакомить с народными промыслами, народными игрушками. Развивать творческое воображение и восприятие, любознательность.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Способы применения предмета»</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 от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Угадай игрушку»</p> <p><i>Цель:</i> развитие восприятия, наблюдательности и мышления.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Лишняя игрушка»</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> <p style="text-align: center;">Д/и: «Поиск общего»</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, кукла и машинка). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Почта. Профессии.</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. Развивать фантазию, воображение.</p>	<p style="text-align: center;">Ди: «Сочини сказку о предмете».</p> <p><i>Цель:</i> развитие речи, пополнение словарного запаса.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Расшифруй письмо»</p> <p><i>Цель:</i> развитие наблюдательности, внимания, умения сосредоточиться на поиске необходимой буквы или слога.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель зашифровывает буквы любыми значками или рисунками и, используя эти обозначения, «записывает» слово. Дети пытаются разгадать слово, находя значки с обозначаемыми ими буквами.</p> <p style="text-align: center;">Ди: «Способы применения предмета»</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, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">День защитника отечества. Военные профессии.</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;">Д/и: «Поиск аналогов»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, развитие способности классифицировать явление по их признакам.</p> <p><i>Правило:</i> называется какой-либо предмет или явление. Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. Например, вертолет – могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся). Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Разговор по телефону»</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 военные. Жильцы одного дома – пограничник, танкист, радист и сапер позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?». Можно выбрать жильцов из любых предметов, например, рация, танк и т.д.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Поиск соединительных звеньев»</p> <p><i>Цель:</i> формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами.</p> <p><i>Правило:</i> называются два предмета. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, пушка и автомобиль: танк - стреляет, как пушка, и является автомобилем.</p> <p>Допускается использование двух трех соединительных звеньев (пушка — пулемет — танк — автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Зима.</p> <p>Цель: закрепить знания детей о зиме, зимних явлениях, месяцах, о зимних видах спорта и спортивном инвентаре. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Что умеет делать».</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"> – 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. <p style="text-align: center;">Д/и: «Поиск общего»</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, снег и дождь). 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;">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p><i>Правило:</i> передать содержание рассказа максимально кратко - в двух-трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>

Весна

Перспективно – тематический план на март

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p>Ранняя весна. Весенние месяцы. Первые весенние цветы.</p> <p>Цель: закрепить знания детей о весне, ее признаках, приметах, погоде. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, делать выводы. Познакомить с весенними месяцами. Развитие понимания причинно-следственных связей, любознательности, фантазирования.</p>	<p>Д/и: «Перечислить возможные причины»</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: «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>Д/и: «Разговор по телефону»</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 лесах разные цветы. Жильцы одного леса – медуница, огоньки, подснежник и мать – и мачеха позвонили своим друзьям. О чем они разговаривали?»</p> <p>Д/и «Что чувствует растение?»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей менять точку зрения на обычные объекты в проблемной ситуации, используя метод эмпатии.</p> <p><i>Правило:</i> «Ты – медуница. Тебя сорвали дети в лесу. Что ты чувствуешь? Ты – подснежник. Ты растешь в лесу. Расскажи, что ты чувствуешь?»</p> <p>Д/и: «Чудо цветов»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей преобразовывать объект, по какому – либо признаку.</p> <p><i>Правило:</i> предложить составить с помощью картинок фантастическое дерево по типу фоторобота и придумать ему название.</p> <p>Например: листья подснежника, цветок одуванчика – подснуданчик.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">8 марта. 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;">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p><i>Правило:</i> 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: «Конец и начало»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей составлять рассказы морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Мама пошла на работу... Балкон покрасили в синий цвет. – Папа забил гвоздь в стену... В коробке лежали карандаши.

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Семья. Я (ориентировка в частях тела).</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. Формировать умение ориентироваться в частях тела. Расширить представления детей об особенностях поведения мужчин и женщин. Воспитывать любовь к своей семье и близким людям.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Зеркало времени».</p> <p><i>Цель:</i> закрепление представлений детей о принципе перемещения во времени. Формирование умения описывать собственные представления итогов «перемещения».</p> <p><i>Правило:</i> 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 style="text-align: center;">Д/и: «Красная шапочка»</p> <p><i>Цель:</i> развитие творческого воображения.</p> <p><i>Правило:</i> ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: стакан). Просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка.

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Животные холодных стран.</p> <p>Цель: закрепить знания детей о животных холодных стран. Формировать умение узнавать их по внешнему виду, описывать строение, образ жизни, повадки. Уточнять знания о зависимости роста от условий обитания, о взаимосвязях и взаимозависимости в экосистемах. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и «Складные картинки»</p> <p><i>Цель:</i> учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов.</p> <p><i>Методические рекомендации</i></p> <p>Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова.</p> <p>Например: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак".</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Перечислить возможные причины»</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 животные холодных стран перебрались на юг...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.</p>

Перспективно – тематический план на апрель

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p align="center">Животные жарких стран.</p> <p>Цель: расширять представления детей о животных жарких стран, об их повадках, образе жизни. Уточнять знания о зависимости роста от условий обитания, о взаимосвязях и взаимозависимости в экосистемах. Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать и обобщать.</p>	<p align="center">Д/и: «Конец и начало»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей составлять рассказы морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов.</p> <p><i>Правило:</i> выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без серединки два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Слон пошел на водопой... Балкон покрасили в синий цвет. - На лиане качалась обезьяна... В коробке лежали карандаши. <p align="center">Д/и: «Кто о чем говорит?»</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>

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 героями. Развивать любознательность, воображение, фантазирование, логическое мышление.</p>	<p style="text-align: center;">Фантазирование:</p> <p>«Если бы ты оказался в космосе, чтобы ты увидел?»</p> <p><i>Цель:</i> развитие воображения и творческого мышления. Формирование умения высказывать свои желания.</p> <p style="text-align: center;">Д/и «Робинзон Крузо»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создание фантастических ситуаций.</p> <p><i>Правило:</i> 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: "Сочини предложение"</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;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный 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;">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.</p> <p><i>Правило:</i> передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Бытовые электроприборы.</p> <p>Цель: закреплять знания детей о бытовых электроприборах. Формировать умение сравнивать, группировать, классифицировать. Закрепить правила безопасного пользования электроприборами. Развивать умение анализировать, фантазировать, преобразовывать, делать выводы.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и «Веселые приборы»</p> <p><i>Цель:</i> знакомство детей с бытовыми приборами, их назначением и техникой безопасности при пользовании ими.</p> <p><i>Правило:</i> дети заранее знакомятся с бытовыми приборами. Во время игры эти знания закрепляют. Всем играющим раздают карточки-картинки с изображением бытовых приборов (радио, телевизор, утюг, компьютер, пылесос и т. д.). Затем дети садятся на скамейку, а воспитатель загадывает загадки, отгадкой которых будет название одного из бытовых приборов. Играющий, у кого окажется отгадка, должен выбежать в центр площадки и рассказать, для чего нужен его прибор.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Игра в волшебника»</p> <p><i>Цель:</i> формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный 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;">Д/и: «Дразнилка»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выявлять функции объекта</p> <p><i>Правило:</i> ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др. Например: пылесос - шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Догадайся, что показал»</p> <p><i>Цель:</i> развитие внимания, наблюдательности, речи, терпения.</p> <p><i>Правило:</i> желающий изображает предмет (живой или неживой), не произнося никаких звуков. Остальные дети пытаются догадаться, что изображается. Возможно использование для пантомимы нескольких желающих.</p> <p style="text-align: center;">Д/и: «Способы применения предмета»</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, "лампа". 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>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p style="text-align: center;">Школа. Школьные принадлежности.</p> <p>Цель: закрепить у детей формирование представления детей о школе, об учебе, о школьных принадлежностях. Развивать умение анализировать, фантазировать, делать выводы.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини предложение»</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;">Д/и: «Палочки»</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>

Перспективно – тематический план на май

<i>Тема</i>	<i>Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ</i>
<p 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 align="center">Д/и: «Сочини сказку о предмете».</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">Д/и: «Подзорная труба».</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения выделять фрагменты картины, представляющие интерес с точки зрения дальнейшего развития сюжета, и обозначать их словом. <i>Правило:</i> детям предлагается с помощью «подзорной трубы» определить места на картине, где могут развернуться события, и обозначить каждое словесно.</p> <p align="center">Д/и: «Сократить рассказ»</p> <p><i>Цель:</i> учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное. <i>Правило:</i> передать содержание рассказа максимально кратко - в двух-трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.</p>

Тема	Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ
<p>Орудия труда. Профессии (обобщение).</p> <p>Цель: закрепить и расширить представления детей о профессиях, орудиях труда, механизации труда. Развивать любознательность, фантазирование, логическое мышление, воображение. Воспитывать уважение к труду и потребность трудиться.</p>	<p style="text-align: center;">Д/и: «Сочини предложение»</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;">Д/и: «Фантазеры».</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).</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;">Д/и: «История, рассказанная предметами».</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.</p> <p><i>Правило:</i> 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.

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 позицию в природной среде.</p>	<p>Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»</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>Д/и: «Лифт».</p> <p><i>Цель:</i> закрепление понятия о том, что каждый объект имеет части и, в то же время, является частью другой, более сложной системы.</p> <p><i>Правило:</i> 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>Д/и: «Кто о чем говорит?»</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>Д/и: «Кто какой?»</p> <p><i>Цель:</i> формирование умения детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.</p> <p><i>Правило:</i> воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.</p>