**Игры ТРИЗ.**

Развитие творческого мышления дошкольников на основе ТРИЗ и РТВ

(методическая копилка)

**Игры ТРИЗ.**

**Развитие творческого мышления дошкольников на основе ТРИЗ и РТВ**

**Круги Луллия**

**Описание метода.**

Раймонд Луллий (жил в XIII—XIV вв.) со­здал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пи­рамидки).

В верхней ча­сти стержня ус­танавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество сек­торов. При сво­бодном враще­нии кругов под стрелкой оказы­ваются опреде­ленные сектора. Луллий на секто­рах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо бы­ло расшифровать, подключив воображение.

Для работы с дошкольниками целесооб­разно использовать не более четырех кру­гов разного диаметра с количеством секто­ров от 4 до 8.

Круги Луллия могут использоваться и в репродуктивной деятельности по ознаком­лению с окружающим, развитию речи, мате­матике и др.

Методические рекомендации по пост­роению системы тренингов.

· Круги Луллия представляют дошкольни­кам как чудесные кольца или загадочные круги.

· Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.

· В работе с детьми пятого года жизни ис­пользуют два-три круга (4-6 секторов на каждом).

· Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых ис­пользуются четыре круга с 8 секторами на каждом.

· Тренинги целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей).

· Сами круги желательно изготовить из пластика (или толстого картона). На сектора прикрепляются картинки по теме занятия (с помощью мастики или скотча, чтобы педагог и дети могли легко поменять их).

· Тренинг должен состоять из двух час­тей: 1) уточнение имеющихся знаний в оп­ределенных областях (реальное задание - РЗ); 2) упражнения на развитие воображе­ния (фантастическое задание - ФЗ).

**Технологическая цепочка проведения тренинга.**

1. На всех секторах круга картинками или знаками обозначаются какие-либо объекты.

Например, на сектора первого, самого большого круга прикрепляют изображения деревьев (сосна, яблоня и др.); второго - мест их произрастания (сад, лес, болото и т.п.); третьего - плодов или семян (апельсин, яблоко, шишка и др.).

2. Ставится задача тренинга.

Детям предлагается найти соответствия на кругах. Например, по просьбе воспитате­ля они находят на нижнем круге изображе­ние яблони, затем, поворачивая средний круг, отыскивают изображение сада и рас­полагают его над яблоней, на маленьком круге таким же образом находят яблоко. Объясняют, что получилось.

3. Круги раскручивают, дети смотрят, ка­кие изображения на кругах оказались под стрелкой, называют их.

Например: береза - болото - апельсин.

Задача. Объяснить, как объект может рас­ти в таком месте и приносить подобные пло­ды. С достаточной степенью достоверности объяснить правомерность данного фантас­тического преобразования.

Например, хорошо ли иметь такую чудес­ную березу в унылой болотистой местности и каким обитателям леса особенно понра­вится, что на ней растут апельсины.

4. На основе фантастического преобразо­вания составляется рассказ.

5. По итогам преобразования организует­ся продуктивная деятельность (лепка, рисо­вание и т.п.).

Ожидаемые результаты.

Подбор детьми карточек с изображением объектов для размещения на секторах, на­пример: "Подберите карточки с изображе­нием домашних животных".

Самостоятельное придумывание до­школьниками как реальных, так и фантасти­ческих заданий.

Составление рассказов о практической зна­чимости объектов с необычными признаками.

**Младший возраст (3-4 года)**

1. На малом круге воспитатель располага­ет картинки с изображением животных (со­бака, курица, лиса и т.д.), на большом - их детенышей.

Реальное Задание (РЗ): найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2. Взрослый раскручивает круги. Напри­мер, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Фантастическое Задание (ФЗ): подумать и сказать, каким образом ма­ма-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т.д.).

**Средний возраст (4-5 лет)**

1. На стержне - три круга. На маленьком - изображения объектов (ягода вишни, портфель, автомобиль и т.д.); на среднем круге - геометрические формы (треуголь­ник, овал, круг и т. д.); на большом - цифры.

РЗ: выбрать объект (ягода вишни), подо­брать соответствующую ему геометричес­кую форму (круг) и количество (например, цифра 2).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: ягода вишни, треуголь­ник, цифра 8 (результат - восемь вишен тре­угольной формы).

ФЗ: какую пользу из этого можно из­влечь? (Такие плоды удобно укладывать в ящик - треугольник к треугольнику.)

**Старший возраст (5-6 лет)**

1. Первый (верхний) круг - образцы ма­териалов (металл, ткань, стекло и т.д.). Вто­рой круг - изображения объектов (стул, те­лефон, пылесос и т.д.). Третий круг - изоб­ражения местонахождения объектов (квар­тира, улица, космический корабль). Четвер­тый круг - образцы цветов (малиновый, го­лубой и т.д.).

РЗ: выбрать объект, подобрать материал, из которого он изготовлен, его цвет и опре­делить место его нахождения (телефон -пластмасса - фиолетовый - квартира).

2. Раскрутить круги. Например, под стрел­кой оказались: стекло, стул, космический корабль, малиновый цвет.

ФЗ: объяснить практическую значимость получившегося объекта. Обсуждается ситуация: на космическом корабле необходим стеклянный стул малинового цвета, потому что... (Ответы детей.)

**Игры и творческие заданияСредний возраст (4-5 лет)**

**"Необычные вещи"**

Цель. Учить детей определять части объ­ектов. Побуждать к объяснению практичес­кой значимости необычного сочетания из­вестных им объектов или их частей.

Материал. На стержне - два круга (на большом - изображения объектов, на ма­леньком - частей этих объектов).

РЗ: "Посмотри, какой объект оказался под стрелкой на первом круге, и найди его часть на втором".

ФЗ: "Раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, зда­ние и крылья самолета). Придумай историю о том, как дом научился летать".

**"Новая сказка"**

Цель. Закреплять знание текстов знако­мых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов.

Материал. Два круга (на первом - изоб­ражения сюжетов знакомых сказок; на вто­ром - предметов из этих сказок).

РЗ: "Посмотри, иллюстрация к какой сказ­ке оказалась под стрелкой". ("Красная Ша­почка" Ш. Перро.) "Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет". (Корзинка.)

ФЗ: "Раскрути круги и посмотри, что ока­залось под стрелкой. (Иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказ­ки "Федорино горе" К. Чуковского.) Как ско­ворода может помочь поросятам справиться с волком?"

**"Необычное место"**

Цель. Учить детей различать места, в ко­торых происходили события, описанные в сказке; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.

Материал. На верхнем круге - картинки с изображением мест действия из различных сказок: болото, лес, комната, деревня, вол­шебный сад (прикрепляет воспитатель). На нижнем круге - картинки с изображени­ем сказочных героев (дети прикрепляют самостоятельно).

РЗ: "Выбери героя, вспомни название сказ­ки и найди место, где разворачивается сю­жет". (Черепаха Тортилла живет в болоте.)

ФЗ: "Раскрути круги и посмотри, что ока­залось под стрелкой. Назови героя и его но­вое место жительства". (Черепаха Тортилла живет в волшебном саду.)

Воспитатель предлагает подумать и рас­сказать, как в этом случае будет развиваться сюжет сказки.



**Пособие «Гусеничка»**

формирует умение сравнивать объекты по нескольким различным признакам. Составлять загадки, используя признаки, представленные в виде зрительных символов. Учить классифицировать объекты по данным признакам, составлять описательные рассказы.



**«Волшебная дорожка».**

В основе сюжета многих сказок - действия какого- либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевает препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.



**"Дидактический мяч»**

Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное(прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению.Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.



**«Часы»**

Символы имён признаков вводились постепенно: от простых (цвет, форма, размер) к более сложным (температура, вес, расстояние, запах и т.д.). В пособиях расположили 17имён признаков, оставили ещё дополнительные пустые ячейки для будущего. Пособие стало универсальным: использовалось на разных видах занятий и как алгоритм для составления описательных рассказов и загадок.



**«Вертолина»**

Игра,способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова,относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.



**Игры с элементами ТРИЗ для занятий с детьми дошкольного возраста.**

**Игра "Теремок"**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

**Реквизит:** рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.
**Ввод в игру:** напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

**Ход игры: 1-й вариант:** 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:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары 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.

**2-й вариант:** то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".
**3-й вариант:** Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

**Примечания:** играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

**4-й вариант:** учить находить общее и различное между двумя объектами.

Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина.

Ход игры.

В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок.

В: Ты кто?

1-й ребенок: Я бумага. Пусти меня в теремок.

В: А я - дерево. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

1-й ребенок: Мы твердые, в нас живут твердые человечки. Мы можем быть гладкими, а можем быть шероховатыми.

2-й ребенок: Я стекло, пусти меня в теремок.

В: А я – глина. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

2-й ребенок: Я – хрупкое, а ты - пластичная, я – прозрачное, а ты – нет

**Игры с элементами ТРИЗ для занятий с детьми дошкольного возраста.**

**Игра "Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

**Предшествующий этап:** ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

**Ввод в игру:** рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

**Ход игры: 1-й вариант:** ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду

(называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?
Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.
**2-й вариант:** то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшесть" заразительна...

**Игра "Да-Нетки” или "Угадай, что я загадала”**

Например: воспитатель загадывает слово "Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты”, "Машина”, "Роза”, "Гриб”, "Береза”, "Вода”, "Радуга” и т.д.

**Игра "Наоборот” или "перевертыши”** (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...).

**" Чем был - чем стал"**

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань…), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют…

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди…

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

**Игра «Волшебные картинки»**

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

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

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

**Игра "Черное-белое*”***

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга”.Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница”, "Волк”, "Цветок”, "Стульчик”, "Таблетка”, "Конфетка”, "Мама”, "Птичка”, "Укол”, "Драка”, "Наказание” и т.д.

**Игра «Фантазия»**

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

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

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

**«Найди друзей»**

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

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

***Ход игры:***

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

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

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

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

**«Давай поменяемся»**

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

***Ход игры:***

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

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

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

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

**Игра "Держи вора!"**

*Цель*: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

*Предшествующий этап*: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

*Реквизит*: то же, что в [**Игре "Теремок"**](http://podsnezhniksad.ucoz.com/index/0-655) .

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:
- Держи вора, он высокий такой!
- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

**Ход игры:**

*1-й вариант*:
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!"

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. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

*2-й вариант:*
То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

**Игра "Красная шапочка”**

**Цель:** развитие творческого воображения.
**Реквизит:** бумага и фломастеры.
Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

**Как играть:**Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).
Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.
Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?
- Чтобы видеть, сколько я съела.
И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки.
После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).

**"Сказка наизнанку".**

Это один из вариантов игры в " перевирание" сказок. Он состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы.

Например, Красная Шапочка злая, а волк добрый:.

Белоснежка встретила в дремучем лесу не семь гномов, а семь великанов и стала сообщницей их бандитских набегов:

Золушка, дрянная девчонка, довела до белого каления покладистую мачеху и отбила у смирных сводных сестер жениха:

**Как играть:**

* Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника. Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой верх и поочереди вытаскивать картинки. Один из игроков назначается хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и гитары и удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке, и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.
Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

**«Что-то» автор М.С.Гафутулин.**

Если мы рассмотрим что-то…

Это что-то для чего-то…

Это что-то из чего-то…

Это что-то часть чего-то…

Чем-то было это что-то…

Что-то будет с этим что-то…

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

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

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

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

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

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

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

Форма организации игр:

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

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

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

**«Камень, брошенный в пруд»**

(или «Цепочка слов»)

Цель: учить детей подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развивать воображение.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова должны быть объединены между собой, значит каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например, Зима-снежная-холодная;

- А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер

- За каждое слово ставится вагончик, воспитатель отталкивается от последнего слова.

Игры на определение линии развития объекта

 Взято с сайта д/с «Подснежник» №11

 Крым г.Симферополь