Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
г. Иркутска детский сад № 78

Дидактическая игра с использованием игровых педагогических технологий - ТРИЗ «Учимся рассуждать с Алисой»

Волгина Е. В., воспитатель
МБДОУ г. Иркутска д\с № 78

Принята педагогическим советом от 16.12.2029 г., Утверждена приказом от 16.12.2019 г. № 35 а

Игра учитывает особенности развития мышления детей в дошкольном возрасте.

Игра основана на принципах развития творческих способностей детей. Предполагает стимулирование способности генерировать множество решений творческой задачи, позволяет выполнять каждое задание индивидуально, в паре или в небольшой подгруппе, предоставляет каждому участнику право делать ошибки.

Вариант 1 «Мозговой штурм»

Детям от 4 лет

Количество игроков: 2-10

Цель игры:

- игра поможет развить у детей способность к анализу, стимулирует творческую активность в поиске решения проблемы, дает осознание того, что безвыходных ситуаций в жизни не бывает.

- игра поможет развить у детей коммуникативный навыки: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других.

Задача игроков: найти выход из сложной ситуации, решить проблему.

Правила игры:

Взрослый ставит перед детьми проблему, для решения которой требуется найти необходимые ресурсы и способы решения этой проблемы. Совместно с взрослым дети выбирают идеальный вариант решения проблемы. Стимулом мыслительной и речевой активности является постановка детей в ситуацию, когда надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать.

Проблемы, которые надо решить

- Как уберечь продукты от мышей?
- Как не намокнуть под дождем без зонта?
- Как разместить гостей в доме?
- Как обедать, если в доме нет стола?
- Как потушить пожар, если в доме нет воды?
- Как спасти птенца, павшего из гнезда, если в руки брать птенца нельзя?
- Как погулять с собачкой, если на улице грязь?
- Как выйти из дома, если тебя закрыли?

Проблемы могут ставить как взрослые, так и дети. Для того, чтобы облегчить детям процесс формирования проблемы, взрослый добавляет или

убирает наглядные карточки с игрового полотна.

Вариант 2 «Свойства и признаки»

Детям от 4 лет

Количество игроков: 2

Цель игры: игра поможет детям находить аналогии и делать маленькие открытия на сходстве природных и технических систем.

Задача игроков: догадаться, по какому свойству объединили предметы и найти предметы такого же свойства.

Правила игры:

Взрослый выставляет маленькие карточки предметов с одинаковым свойством в голубой треугольник в верхней части игрового полотна. Ребенок рассматривает предложенные предметы и добавляет предметы такого же свойства. В красный треугольник ребенок сам выставляет карточки с предметами другого свойства. Взрослый ищет предметы с аналогичным свойством и выставляет их на красный треугольник

Вариант 3 «Морфлогический анализ»

Детям от 5 лет

Количество игроков: 2-10

Цель игры: игра поможет детям развить творческое воображение, фантазию, преодолеть стереотипы.

Задача игроков: скомбинировать разные варианты характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Правила игры:

Например, изобретаем новый стол. Взрослый выставляет в таблице на одной (вертикальной) оси возможные формы (круглый, квадратный, треугольный и др.), на другой (горизонтальной) - возможный материал, из которого предмет может быть сделан стол (деревянный, железный, стеклянный, пластмассовый).

Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей (стеклянный квадратный стол - для Алисы, он красивый, удобный, но может легко разбиться; железный круглый стол - для работы во дворе, на него можно положить тяжелые предметы, он не сломается , так как он железный, его никто не унесет, так как его тяжело сдвинуть с места и т.д.).

Взрослый с детьми перебирают все возможные варианты.

Вариант 4 «Изобретатели»

Детям от 5 лет

Количество игроков: 2-10

Цель игры: игра поможет детям развить творческое воображение, фантазию, сформировать умение находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

Задача игроков: придумать что-либо новое, видоизменяя или улучшая привычный вид реального объекта; составить рассказ или сказку о рассматриваемом объекте, используя найденные определения.

Правила игры: соединяя детали разных предметов изобрести новые предметы мебели, посуды, животных, овощи и фрукты, кондитерские изделия, елочные игрушки. Можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться.

Вариант 5 «Данетки»

Детям от 4 лет

Количество игроков: 2-10

Цель игры:

- игра поможет детям научиться находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам;

- игра поможет детям научиться слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

Задача игроков: догадаться, какой объект на игровом полотне загадал взрослый, используя наводящие вопросы. Сначала объект загадывает ребенок, а взрослый при помощи наводящих вопросов отгадывает загаданный ребенком объект. Так ребенок научится задавать вопросы. Потом можно поменяться ролями: объект загадывает взрослый, наводящие вопросы задает ребенок.

Правила игры: взрослый загадывает объект животного или рукотворного мира выставленный на игровое полотно, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет".

Взрослый обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков.
Как правило, первый вопрос: – это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы

о составляющих характеристиках этой категории. Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан. В дальнейшем можно усложнить игру, ограничивая количество вопросов.

Вариант 6 «Сказочник»

Детям от 4 лет

Количество игроков: 2-10

Цель игры: игра поможет детям развить воображение, фантазию, творческое мышление.

Задача игроков: продолжить развитие сюжета, сказки, опираясь на наглядные картинки.

Правила игры: взрослый выставляет картинки на игровое полотно и начинает рассказывать сказку. Дети придумывают продолжение, конец, сказки, с использованием конкретных приемов:

- увеличение-уменьшение,
- деление-объединение,
- преобразование признаков времени,
- оживление-окаменение,
- динамика – статика,
- наоборот.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
г. Иркутск
АДМИНИСТРАЦИЯ
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
г. Иркутска детский сад №78

664075, г. Иркутск, ул. Байкальская, 245, тел. / факс 24-75-20

Выписка из протокола заседания педагогического совета
МБДОУ г. Иркутска детский сад № 78

От 16.12.2019г.

Повестка:

Рассмотрение перечня развивающих и дидактических игр, необходимых для осуществления образовательной деятельности по реализации основной образовательной программы дошкольного образования на 2019-2020 г.

Слушали:

1. Воспитатель Волгина Е.В. познакомила с дидактической игрой «Учимся рассуждать с Алисой» с применением игровых педагогических технологий – ТРИЗ, которая позволяет генерировать множество решений творческих задач, при этом учитывает особенности развития мышления детей дошкольного возраста. Игра расчитана на индивидуальную игру, игру в паре, или небольшой группе.
2. Садриева С.В., воспитатель, представила дидактическую игру «Волшебный чум». Игра рекомендуется детям среднего и старшего возраста. Ее можно использовать в развлечении, на занятиях по развитию речи и в совместной деятельности. Данная игра способствует формированию интереса к культуре бурятского народа. Учит отгадывать бурятские народные загадки, обогащает словарный запас детей, развивает кругозор дошкольников, память, воспитывает усидчивость. Используемый материал: загадки народов Сибири, спрятанные в «Волшебных чумах».

Решили:

Использовать для реализации образовательной области «Познавательное развитие» дидактическую игру «Учимся рассуждать с Алисой» с применением игровых педагогических технологий – ТРИЗ, автор Волгина Е.В., и дидактическую игру «Волшебный чум», автор Садриева С.В.

Председатель В.А. Владимирова

Секретарь О.В. Борзенко

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
г. Иркутск

АДМИНИСТРАЦИЯ
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
г. Иркутска детский сад №78

664075, г. Иркутск, ул. Байкальская, 245, тел. / факс 24-75-20

Приказ № 35а

от 16.12.2019 г.

«Об утверждении перечня дидактических игр, необходимых для осуществления образовательной деятельности по реализации основной образовательной программы дошкольного образования на 2019-2020 г. »

В соответсвии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Росийской Федерации, на основании протокола заседания Педагогического совета от 16.12.2019 г. и с целью обогащения развивающей предметно-пространственной среды дидактическим оснащением по образовательной области «Познавательное развитие»

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить перечень дидактических игр, необходимых для осуществления образовательной деятельности по реализации основной образовательной программы дошкольного образования на 2019-2020 г.

2. Назначить ответственным за использование в воспитательно-образовательном процессе дидактической игры с использованием игровых педагогических технологий – ТРИЗ «Учимся рассуждать с Алисой», заместителя заведующего Бондарь Н.И., воспитателя Волгину Е.В.

3. Назначить ответственным за использование в воспитательно-образовательном процессе дидактической игры «Волшебный чум» заместителя заведующего Бондарь Н.И., воспитателя Садриеву С.В.

4. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Заведующая МБДОУ д\с № 78 В.А. Владимирова

С приказом ознакомлены