

Проект «Играя, познаем мир»

(Использование дидактических игр технологии ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста 5-6 лет)

Время осуществления проекта с 1 октября по 30 ноября

Авторы проекта: Аубекижева А.А. Кирясова О.В.
воспитатели группы «Синичка»

МАДОУ «ДС « Гнездышко»

2020 год



План проекта

1. Актуальность
2. Цели и задачи
3. Преимущества методов ТРИЗ
4. Карточка игр используемых в работе над проектом
5. Карточка фотографий участников проекта
(воспитанники и педагоги группы «Синичка»)
6. Ожидаемые результаты



Актуальность

Что из нас в детстве не мечтал о чуде, не хотел стать сильным и всемогущим волшебником? Но кто хоть раз задумался, когда и куда исчезли эти мечты? Становясь взрослым, человек начинает мыслить и действовать рационально, руководствуясь полученными знаниями и собственным опытом, подключая воображение только тогда, когда необходимо представить ожидаемый результат до осуществления задуманного. Фантазирование же считают делом детей и чудаков.

Почему человеку воображение? Почему чувственное восприятие не обеспечивает полной картины окружающего мира? Какое значение имеет этот процесс для формирования навыков самостоятельного познания? Можно ли управлять своими фантазиями? Есть ли приёмы стимулирования воображения и творческого мышления? Должен ли процесс обучения быть увлекательным, и в какой мере?

Как известно, движущей силой любой деятельности является мотивация. А что как не интерес, увлечение заставляет человека исследовать действительность?

Дошкольник в силу своей возрастной специфики - искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. А интерес сопровождается положительными эмоциями. Поэтому стремление к повышению качества подготовки детей к школе привело к созданию увлекательных для малышей средств и форм обучения (дидактические игры, конструкторы и игрушки-трансформеры, занятия-путешествия).

Как найти ту грань, где заканчивается игра и начинается серьёзная интеллектуальная работа? Насколько совместимы эти понятия?

Поиск ответов на поставленные вопросы побудило нас использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны.

Этим и объясняется в последнее время возросший интерес к **ТРИЗ (теории решения изобретательских задач)**- и **РТВ (развитие творческого воображения)** - технологиям в дошкольной дидактике.

Цели и задачи ТРИЗ-педагогике

Перспективная цель - подготовка личности к жизни в динамично изменяющемся мире

Задачи:

1. Развитие у ребёнка **естественной потребности познания** окружающего мира, заложенной природой.
2. Формирование системного диалектического мышления (**сильного мышления**), основанного на законах развития.
3. Формирование навыков **самостоятельного поиска** и получения нужной информации.
4. Формирование навыков работы с информацией, которую ребёнок получает из окружающей действительности стихийно или в результате целенаправленного обучения.
5. Воспитание определённых качеств личности, на основе ТРТЛ.



Преимущества методов ТРИЗ

- активизация познавательной деятельности детей;
- создание мотивационных установок на проявление творчества;
- создание условий для развития образовательной стороны речи детей(обогащение словарного запаса, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
- повышение эффективности овладения всеми языковыми средствами;
- формирование осознанности в построении лексико-грамматических конструкций;
- развитие гибкости аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

Игры на формирование умения выявлять функции объекта

- **"Что умеет делать?" (игра для детей с 3-х лет)**
- Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.
Примерный ход:
В: Телевизор.
Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.
В: Что может мяч?
Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.
В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку " Колобок". Как он может помочь Колобку?
Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Ознакомление с окружающим миром

В: Что может светофор?

Д: Управлять движением машин и пешеходов. Он может переключаться. Если красный свет зажжется, все машины будут стоять, а для пешеходов в это время будет гореть зеленый свет и они смогут перейти дорогу.

В: Что еще может светофор?

Д: Перегореть, сломаться.

В: Что тогда может случиться?

Д: Машина может столкнуть человека, может столкнуться с машиной, то есть случится авария.

В: Давайте пофантазируем. Вот светофор попал в сказку... и какое дело себе там нашел? (Варианты ответов детей).

Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

- Экология.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колотиться.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

Музыкальное воспитание

В: Что может песня?

Д: Песня поднимает настроение, а если она грустная, то настроение пропадет. Песню можно слушать и петь.

В: Что может звук?

Д: Оглушить, усилиться, убавиться, звук может произвести эхо, создать музыку.

Изобразительная деятельность.

В: Что может краска?

- Д: Она оставляет след на бумаге, красит, брызгается, рисует, закрашивает воду и получается другой цвет. Краска может закончиться, засохнуть.

В: Что может художник?

Д: Рисовать картины, раскрашивать, смешивать краски, испачкаться красками, точить карандаши.

- **"Мои друзья" (проводится с 4-х лет).**

- Правила игры:

-

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют кто они (дерут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.

- Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами. В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5- 6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

- Ход игры:

В: Я - ковер - самолет. Мои друзья - это то, что умеет летать.

К воспитателю подходят дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, комара, космической ракеты, листочка, перышка.

В: Самолет летает сам? Почему? Птица летает сама? Почему? А как летает перышко? Почему оно летит? Ведущий уточняет, исправляет, обращаясь ко всем детям.

Ознакомление с окружающим миром.

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы...

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.:

В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

Развитие речи.

В: Выберите слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена... и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

Изобразительная деятельность.

В: Я - солнце. Мои друзья - это теплые краски, которые живут в ваших образах.

Д: Подбегают дети цветка, огня.

В: Мои друзья - это то, что умеет рисовать.

Д: Карандаш, кисти, палец руки, акварель, веточка, палочка.

Экология.

Дети выбирают для себя объекты природного мира живой и неживой системы: птицы, камня, реки, рыбы, песка, цветка, земли и так далее.

В: Мои друзья - это то, что умеет дышать.

К ведущему подбегают дети, взявшие на себя образ птицы, рыбы, то есть объектов природного мира живой системы.

В: Мои друзья - это то, что умеет цвести и размножаться.

К ведущему подбегают дети, взявшие на себя образ птицы, рыбы, реки (она тоже "цветет"), цветка (и цветет, и размножается).

Примечание: сопутствующая задача - закрепить у детей свойства живых объектов природного мира: дышат, растут, самостоятельно двигаются, размножаются. (см. игру "Все в мире перепуталось").

В: Мои друзья - это то, что умеет издавать звуки.

К ведущему подходят дети, взявшие образ реки, птицы, ветра.

Методика маленьких человечков.

В: Где живут жидкие человечки?

Д: В стакане с водой, в человеке, в крови его. В аквариуме. В луже. В реке.

В: А где могут жить газообразные человечки?

Д: В воздухе, в нашей группе, в резиновой игрушке, в бутылке с лимонадом, в человеке, в лампочке.

Задачу можно усложнять.

В: Где одновременно живут твердые и жидкие человечки?

Д: В арбузе, в чайнике...

В: В каких предметах одновременно могут жить газообразные и твердые человечки?

Д: В мяче резиновом. В надувном шаре. В резиновой игрушке, в телевизоре, в почтовом ящике.

- **Развитие речи.**

-

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

- **Математика.**

- В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

Д: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолиума рисунок), в каблуке.

В: Где живет цифра 3?

Д: В днях недели, в месяцах года,

В: Где живет цифра 5?

Д: В днях рождениях, в номерах наших домов, на пальцах руки, в адресе нашего детского сада.

- **Музыкальное воспитание.**

- В: Где живет грустная мелодия?

Д: В песне, в вальсе, в мультфильме, в сказке.

Изобразительная деятельность.

В: Где живет красная краска?

Д: В зеленой, в фиолетовой, в огне, в осеннем листочке, в моих бантиках, в цветке...

В: Где живет кисточка? (краски, лист бумаги).

Игры на умение выявлять ресурсы объекта

- **"Робинзон Крузо" (старший дошкольный возраст).**

- **Цель:**

Учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

- **Правила игры:**

Воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без исключения предложения, но педагог выделяет самые "сильные" детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.

Ход игры:

В: Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?

Д: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

В: Молодцы! Давайте теперь подумаем как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?

И так далее.

- **Сюжетно-ролевая игра**

- (при обучении детей самостоятельному подбору предметов-заместителей).

В: Представьте ситуацию: вчера вы убрали в уголке все игрушки и пошли домой, а утром увидели, что в группе кроме кубиков ничего нет. Как быть, а ведь нам надо заниматься, играть, сидеть на чем-то. Кубиков много.

Д: Если играть в кукольном уголке, то нужна мебель для куклы. Можно поставить кубики и сделать из них кровати, стульчики. А если мы соберем их все вместе и поставим, будет высокий и большой стол. За ним мы будем рисовать и заниматься.

В: А как же мы сядем, ведь стол наверное не прочный - он может упасть.

Идет обсуждение. В зависимости от возраста - усложняется задача.

- **Живая природа.**

- В: Представьте себе, что мы живем с вами в таком месте, где растут только грибы - полезные и ядовитые. Нам какое-то время придется жить в таких условиях. Надо будет питаться, сделать жилище и так далее.

Д: Если вокруг больше ничего нет, то надо собрать грибы съедобные для того, чтобы приготовить пищу и засушить на всякий случай.

В: Хорошо, но нам нужна одежда, жилище.

Д: Платье сделать из шляпок съедобных грибов. Можно будет по лесу идти и никто из животных тебя не тронет. Ты же их угощать будешь грибами. А еще соберешься готовить себе суп, а за грибами идти не надо - они же у тебя на платье. Оторвешь и все.

В: А жилище?

Д: Из несъедобных грибов надо сделать дом. Их нужно много. Или сделать из съедобных, а дорожки к дому - из несъедобных, чтобы хищники попробовали и не дошли до нашего дома. А еще есть такие грибы. На них наступишь и появляется дымок, а если такими грибами всю дорожку засыпать, то целый туман можно сделать и враг не пройдет.

- "Аукцион" (со старшего дошкольного возраста).

- Цель:

Учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета.

Правила игры:

На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.

Ход игры:

В: Для чего нужна линейка?

Д: Для того, чтобы измерять чего-то.

В: А как еще можно использовать линейку?

Д: Вместо указки, помешать ею что -то, спину почесать. В цель метать.

В: А как?

Д: На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать.

- **Математика**

(при обучении измерению и сравнению величины предметов с помощью условной мерки).

В: Как можно использовать веревочку?

Д: Ей можно измерить все.

В: Например?

Д: Комнату, высоту дома, свой рост.

При закреплении геометрических форм.

В: Поиграем в игру. Я показываю фигуру геометрическую, а вы называете предметы, в которых есть такие формы, или которые состоят из этих форм. Кто последний назовет - тот и выигрывает.

Прямоугольник.

Д: Стол, окно, коробка из - под карандашей...

В: А у стола что прямоугольное?

Д: Крышка стола, дно ящика, боковые...

- **Изодятельность**

(при обсуждении отношений к предметам и явлениям окружающего мира, к предметам народного декоративно-прикладного искусства)

В: Кисть.

Д: Ею рисуют.

В: Как?

Д: Всей кистью примакивать, кончиком, обратной стороной, можно наклеивать клеем, можно как указку, стирание пыли с листьев, как условную мерку.

В: Красная краска.

Д: Ее можно использовать для рисунков, огонь, кровь рисуют ею, она используется при окраске тканей, красными чернилами ставят отметки в школьных тетрадях.

В: Картина.

Д: Картину можно использовать в музее для красоты, для того, чтобы узнавать историю, как жили люди в прошлом.

В: Как оформляется картина?

Д: В рамку.

В: Рамку можно использовать для собственных рисунков, фотографий.

- **Музыкальное воспитание**
(при различении произведений разного жанра).

В: Марш.

Д: Его можно слушать, поднять настроение, можно дружно двигаться, гимнастику делать под него, просыпаться утром.

При ознакомлении с инструментом.

В: Барабан.

Д: Музыкальный инструмент, используется в оркестре, в пионерском лагере, в игровом уголке, у нас на занятии, на военном параде...

В: А барабанные палочки?

Д: Как указку, как условную линейку, можно стучать друг об друга и ритм отбивать, на шпагах сражаться в игре, в игре "городки" использовать.

- **Физическая культура.**

В: Как можно использовать мяч?

Д: Им можно заниматься на физкультуре.

В: Как?

Д: Отбивать мяч одной рукой.

В: Покажи.

Д: Еще бежать и отбивать, подбрасывать, в цель метать, перебрасывать друг другу двумя руками. Показ детьми.

- **Навыки самообслуживания.**

В: Как можно использовать вилку?

Д: Для еды, нанесение узоров на тесте, торте, в зубе ковырять.

В: В зубе ковырять очень некрасиво и опасно.

- **Неживая природа.**

В: Песок. Как можно использовать?

Д: Используют в строительстве, в промышленности, играть в него, приятно по нему ходить, пожар тушат, мама в огороде посыпает песком, добавляют в горшки с цветами.

В: Да, ребята, много функций у песка.



Результат использования ТРИЗ-технологии

- у детей возникает положительное отношение к занятиям
- возрастают познавательная активность и интерес
- детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными
- у детей расширяется кругозор, появляется интерес к новизне, к фантазированию
- речь становится более образной и логичной
- знания по ТРИЗ начинают работать на других занятиях, в повседневном общении

«Да-нет»



"Аукцион" закрепление геометрических форм



«Да-нет»

развитие речи: игра «Времена года»



Игра «Мои друзья»



Метод маленьких человечков



Метод Робинзона (для чего нужен предмет)



Спасибо за внимание

