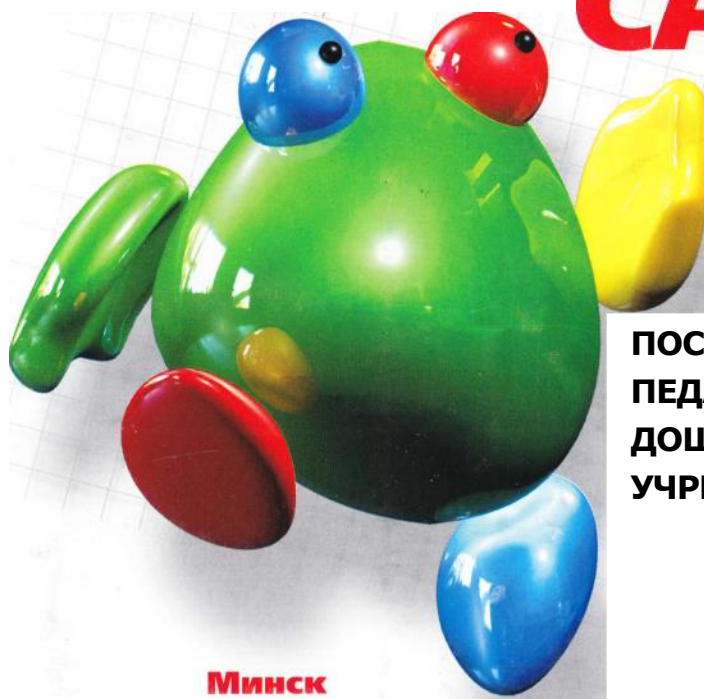


С.И. Гин

ЗАНЯТИЯ ПО

ТРМЗ

В ДЕТСКОМ
САДУ



ПОСОБИЕ ДЛЯ
ПЕДАГОГОВ
ДОШКОЛЬНЫХ
УЧРЕЖДЕНИЙ

Минск

Рецензенты: кандидат педагогических наук, начальник отдела инновационных технологий в дошкольном образовании Академии последиplomного образования Л. Г. Тарусова; заведующая яслями-садом № 527 отдела образования Фрунзенского района г. Минска М. Л. Калинина

444

Гин, С. И.

Г49 Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. — 4-е изд. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008. — 112 с.

ISBN 978-985-6847-52-6.

В пособии раскрыты основные понятия ТРИЗ — теории решения изобретательских задач. Предлагается практический материал по системному использованию данной технологии в работе с детьми пятого и шестого года жизни, который поможет педагогу развивать у дошкольников речь, творческое воображение, а также такие качества мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, поисковая активность, стремление к новизне.

Для педагогов дошкольных учреждений

ОТ АВТОРА

В конце 50-х гг. XX в. появилась наука ТРИЗ — теория решения изобретательских задач; автор ТРИЗ — отечественный изобретатель Г. С. Альтшуллер. С появлением ТРИЗ стало возможным массовое обучение технологии творчества. В процессе овладения инструментами теории не только приобретаются навыки решения творческих задач, но и начинают формироваться черты творческой личности.

В 80-е гг. возникло новое направление в образовании — ТРИЗ-педагогика. В центре внимания ТРИЗ-педагогики — человек творческий и творящий, имеющий богатое гибкое системное воображение, владеющий мощным арсеналом способов решения изобретательских задач и имеющий достойную жизненную цель.

Идеями ТРИЗ-педагогики заинтересовались многие педагоги, так как в современном образовании остро стоит задача воспитания творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.

Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет его жизнь, именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволит воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!».

Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой — поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения.

Вместе с тем ТРИЗ-технология в систему работы дошкольных учреждений республики массово не внедряется, поскольку недостаточно разработаны содержание программы по ТРИЗ, а также формы и методы обучения

Данное пособие представляет собой практический материал по системному использованию ТРИЗ-технологии в детском саду, опробован- ный в дошкольных учреждениях № 10 и 163 Гомеля.

При подготовке занятий использовались методические материалы специалистов-тризовцев по обучению дошкольников и младших школьников: И. Я. Гуткович, А. В. Корзун, И. Н. Мурашковой, С. Н. Ладоскиной, А. А. Нестеренко, А. М. Страунинг, Т. А. Сидор- чук, Н. В. Рубиной, М. Н. Шустермана, а также авторские разработки С. И. Гин.

Занятия, предлагаемые в пособии, рекомендуется проводить в течение двух лет с детьми пятого и шестого года жизни.

В программе первого года обучения предлагается изучить следующие темы: «Противоречия», «Системный оператор», «Метод маленьких человечков», «Ресурсы», «Сочинение загадок» (по методике А. А. Нестеренко).

С детьми 4—5-летнего возраста и с учетом их психофизиологических особенностей занятия необходимо (желательно) проводить в форме свободного общения, в виде диалогов, в которых воспитатель играл бы направляющую и организующую роль. Продолжительность занятия 15-20 мин.

В программе второго года обучения кроме занятий предлагается серия познавательных упражнений, которые воспитатели могут использовать в повседневном общении с детьми. Кроме того, в каждое основное занятие включается практическая деятельность (рисование, лепка, аппликация) на тему занятия. Продолжительность всего занятия 25-30 мин.

Второй год обучения предполагает обучение приемам фантазирования, придумывания нового объекта, рассказу по картинке (методика И. Н. Мурашковой), обучение навыку классификации (методика Т. А. Сидорчук).

В результате обучения у детей возникает положительное эмоциональное отношение к занятиям, возрастают познавательная активность и интерес; детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными; у детей расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию; речь становится более образной и логичной, знания по ТРИЗ начинают «работать» на других занятиях и в повседневном общении.

Несмотря на то что в пособии даны подробные рекомендации по проведению занятий — что говорить и делать, воспитатели могут самостоятельно расширять и совершенствовать собственные знания и умения по ТРИЗ, чтобы понимать, почему именно это нужно говорить и делать. Ведь основная задача использования ТРИЗ-технологии в дошкольном возрасте — это привить ребенку радость творческих открытий, а с этой задачей может справиться только воспитатель-творец. Для этого необходимо:

- организовать проведение занятий таким образом, чтобы они органично вписывались в естественную жизнь детей, а не носили «академический» характер;
- в конце занятий подводить итоги для того, чтобы обучить детей навыкам рефлексивного анализа (*Чем занимались? Что узнали нового? Что было самым интересным? Что осталось непонятным?* и др.). Итоги подводятся в самых разнообразных формах: игры «Интервью», «Копилка новостей», «Доскажи предложение» и др., обсуждение планов на будущее («Вот мы сегодня узнали о ..., а в следующий раз узнаем еще и о ...»), продуктивная деятельность и обсуждение полученных работ и др. При этом желательно обеспечить естественный переход детей от одного вида деятельности к другим, связав содержание занятия с

последующими режимными моментами;

- иметь специальную Игрушку — героя занятий, которая «помогает» воспитателю. От лица Игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся обучающие диалоги по теме занятия. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается, не понимает. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. Основное требование при выборе игрушки — необычность и оригинальность. Это может быть перчаточная кукла, интересный воздушный шарик, «головоног», «кубарик», «лошарик» и т. п. После подведения итогов дети расстаются с Игрушкой до следующего занятия;

- проводить на втором году обучения не только коллективные познавательные упражнения, но и индивидуальные на любом окружающем материале. Эти упражнения можно рекомендовать родителям дня развивающего общения с детьми;

- быть готовым использовать «тризовский» подход в повседневном взаимодействии с детьми, уметь самостоятельно подмечать и стремиться разрешать противоречия, уметь системно воспринимать и анализировать ситуации, уметь генерировать различные варианты решения задач.

Данное пособие адресовано начинающим и рекомендуется прежде всего для массового использования воспитателями, не получившими углубленной подготовки по ТРИЗ, делающими первые шаги в освоении этой науки. Вместе с тем оно может использоваться и опытными воспитателями, которые могут вносить соответствующие изменения в конспекты занятий и выходить на следующий уровень преподавания и освоения материала. Например, при изучении темы «Противоречие» можно включать решение задач «на противоречия», при обучении игре «Да-нетка» можно использовать не только линейный вариант игры, описанный в пособии, но и плоскостной и пространственный и т. п. Таким образом, воспитатель может самостоятельно выстраивать план занятий в зависимости от собственных знаний и умений и (прежде всего!) готовности детей.

И самое главное: ТРИЗ сегодня — это серьезная дисциплина со своим научным аппаратом, разветвленной структурой, специфичными алгоритмами и законами. Как и любая другая наука, в детском саду ТРИЗ может преподаваться только в упрощенном, адаптированном виде, на уровне первичного ознакомления с основными понятиями. При этом пропедевтический характер ТРИЗ состоит не столько в более раннем освоении соответствующей терминологии, сколько в обеспечении «задачной», многовариантной жизни и деятельности наших детей, стимулирующей творческий поиск.

Автор выражает искреннюю благодарность воспитателям детских садов № 10 и 163 Гомеля, принимавшим участие в реализации программы применения ТРИЗ в детском саду: Т. И. Барбадьковой, Н. Н. Бейзеровой, Т. О. Брель, Л. С. Гальмуковой, Л. П. Ефименко, Е. В. Киселевой, А. Б. Ковалевой, О. В. Ковалевой, А. Н. Кондрусевой, В. С. Левковец, Е. В. Менделевой, В. И. Метелкиной, В. А. Сухиной, Е. В. Чухрай, а также благодарит за сотрудничество и поддержку И. А. Ульянову, инспектора по дошкольному образованию Советского РОО Гомеля, А. В. Мельникова, заведующую детсада № 10, М. И. Тимошенко, заведующую детсада № 163, Н. В. Васильчук, методиста детсада № 163, О. В. Палевич, методиста детсада № 10.

Всем удачи и творческих успехов!

Занятия по ТРИЗ с детьми пятого года (первый год обучения)

444

ЗАНЯТИЕ 1

Противоречия в погоде

Цели: активизировать интерес детей к окружающему миру; систематизировать их знания о явлениях природы.

Оборудование: «черный ящик», полотенце.

1. Знакомство с помощником воспитателя.

Воспитатель (в дальнейшем — В.) предлагает отгадать, что лежит в сундучке (черном ящике, под платком и т. д.), а потом достает и представляет детям «помощника воспитателя» — Игрушку (в дальнейшем — И.), которая будет помогать вести занятия.

Игрушку желательно пустить по кругу; чтобы дети могли «поздороваться» и познакомиться с ней.

2. Диалог с Игрушкой о погоде.

Игрушка приходит на занятие мокрая. Воспитатель ее вытирает и разговаривает с ней.

В.: Почему ты такая мокрая?

И.: А я очень дождь люблю!

В.: Но ведь дождь плохой, ты можешь заболеть!

И.: Нет, дождь хороший, можно по лужам бегать, он цветочки поливает, от него все чистым становится!

В.: Нет, это солнышко хорошее, а не дождь.

И.: Нет, солнышко плохое! Когда жарко, голова болит и хочется пить, все цветы завянут...

В.: А нашим ребятам солнышко, наоборот, нравится. Когда солнечно, у людей хорошее настроение, хочется радоваться и играть... Давай мы сейчас тоже поиграем с ребятами, а потом продолжим разговор.

3. Подвижная игра «Солнышко и дождь».

Правила игры: когда воспитатель произносит слово «солнце», дети играют, бегают, когда «дождь» — приседают, «прячутся под зонтиками».

Воспитатель может усложнить игру, добавив слова «теплый летний дождик» (тоже можно бегать и играть) или «сильная-сильная жара» (нужно прятаться под зонтиками, чтобы не обгореть).

4. Обсуждение с детьми противоречий в погоде.

В.: Ребята, как по-вашему, дождь хороший или плохой?

В.: Что хорошего в дожде?

(Ответы детей: все растет, свежий воздух после дождя...)

В.: А что плохого в дожде?

В.: Значит, получается, что в дожде есть и хорошее и плохое. Мы говорим, что дождь — это «хорошо» тогда, когда..., и дождь для нас — это «плохо», когда...

И.: А солнце какое, хорошее или плохое?

В.: Смотря когда, смотря для кого и для чего. Ребята, что хорошего в солнце?

В.: А что плохого может быть в солнце?

В.: Выходит, в солнце тоже есть что-то хорошее и что-то плохое.

5. Подведение итогов.

Что понравилось сегодня на занятии? Что не понравилось? Что узнали нового? Что было самым интересным?

Воспитатель обращает внимание на типичную ошибку детей — смешивание содержания занятия (понравилось солнце и не понравился дождь) с формой, организационными моментами (понравилось знакомство с Игрушкой, подвижная игра...).

Основная цель при подведении итогов — обучение коллективному рефлексивному анализу и «официальное» окончание занятия (прощание с Игрушкой). При этом воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет занятия требует продолжения игры и обсуждения.

ЗАНЯТИЕ 2

Противоречия в предметах

Цель: систематизировать навыки классификации предметов по внешним признакам, а также знания о свойствах предметов.

Оборудование: мешочек, игрушки небольшого размера, две коробки, мячик, дудочка (свисток).

1. Классификация игрушек по различным признакам.

Игрушка приходит на занятие с большим мешком. Она очень любит играть и принесла с собой разные предметы (7-8 штук), которые выкладываются на стол (можно предложить детям хором их называть). Игрушка немного играет, а потом собирается уходить — «наигралась».

В.: Ты куда идешь? Нужно же вначале игрушки сложить. Вот тебе две коробочки, собери игрушки.

Игрушка *не просто собирает, а раскладывает предметы в две коробки по разным признакам.*

И.: В эту коробочку положу все большие игрушки, а в эту — маленькие... Нет, лучше в эту положу все красные, а сюда — все зеленые... Нет, в одну коробку все деревянные, а в другую — все мягкие... и т. д. (*Затем Игрушка начинает «ошибаться», проводя неправильные классификации.*)

И.: В эту коробку положу все зеленые, а в эту — все деревянные; нет лучше сюда — мягкие, а сюда — большие...

В.: Что-то ты совсем запуталась! Игрушки можно разделять или по цвету — на красные, зеленые, синие, или по размеру — большие и маленькие, или по материалу — пластмассовые, деревянные или бумажные... А разделять их на

зеленые и деревянные неправильно, иначе куда ты положишь вот этот деревянный грузовик зеленого цвета?

И.: Я уже устала...

В.: Ну тогда иди отдохни, а потом продолжишь, хорошо?

2. Подвижная игра «Разбежались!».

Дети в произвольном порядке стоят на ковре. Воспитатель стоит перед ними, называет какой-либо признак и показывает руками, в какие стороны должны разбежаться дети, например: мальчики — направо, девочки — налево; у кого есть красный цвет в одежде — к двери, у кого нет — к окну и т. п.

Желательно называть признаки, которые четко позволяют детям разделиться на две группы. Например, у кого одежда с карманами — без карманов; длинные — короткие рукава; кто обут в сандалики — кто не в сандаликах; кто летал на самолете — кто не летал, кого в детский сад привел папа — кого не папа и др.

Не рекомендуется называть ситуации, требующие сравнений (высокие — направо, низкие — налево), которые предполагают вариативность ответа («Кто любит конфеты, кто нет?» — а если шоколадные любит, а леденцы нет?), делят детей на число групп больше двух («Любит собак — любит кошек» — а если любит других животных?).

Игрушка тоже принимает участие в игре и выполняет соответствующие команды. Игра может проводиться в быстром темпе на выбывание.

3. Обсуждение противоречий в предметах.

Пока дети играли, кто-то убрал со стола почти все игрушки, осталось только две: мячик и свисток (дудочка).

И.: Осталось только две игрушки, я их быстро уберу: в эту коробочку положу хорошую игрушку, а в эту — плохую.

В.: А мячик какой? Что в нем хорошего?

И.: Можно в игры разные играть.

В.: А что плохого?

В.: А свисток хороший или плохой? Чем он хороший?

В.: А что в нем плохого?

И.: Что же мне делать, куда их положить? И в мячике есть и хорошее и плохое, и в свистке тоже...

В.: А ты их можешь пока не убирать, а пойти поиграть с ними, только не забывай, что когда играешь с мячиком, то нужно ..., а когда со свистком — будь внимательной, чтобы ... (Дети дополняют советы воспитателя.)

Желательно после занятия организовать игры с мячиком и свистком (дудочкой).

ЗАНЯТИЕ 3

Противоречия в предметах (продолжение)

Цели: систематизировать знания детей о профессиях; научить выделять противоположные признаки объектов; развивать внимание, эмпатию.

Оборудование: мяч, конфета, нож, будильник.

1. Беседа о профессиях.

Приходит Игрушка и спрашивает детей:

— Вы пришли в детский сад, а ваши родители пошли на работу. А чем они на работе занимаются, что делают?

Воспитатель выслушивает ответы детей (в виде игры с мячом), затем задает вопросы о профессиях на расширение кругозора («Кто лечит людей?», «Чем занимается шофер?» и др.).

2. Игра «Дрессировщики».

Вопросы для вступительной беседы:

Вы любите ходить в цирк?

А что в цирке хорошего и плохого?

Какие цирковые профессии вы знаете?

— Давайте поиграем в дрессировщика. Вы будете понарошку зверятами, которым я буду давать разные команды. Но вы еще зверята маленькие, не очень послушные, поэтому выполняете только те команды, которые произносятся вместе со словом «пожалуйста...». Если этого слова нет, то команды вы не выполняете, а делаете, что хотите.

— Зверята, подпрыгните, пожалуйста!

Воспитатель произносит команды в произвольном порядке и темпе.

3. Дидактическая игра «Магазин».

В.: Пока мы с вами играли в цирк, наша Игрушка решила поиграть в «Магазин».

И.: Только это магазин будет не простой, а сказочный. И покупателями в нем будут сказочные герои, а я буду продавцом.

В.: Наши ребята будут тебе помогать, согласна?

И.: Согласна, только в своем магазине я хочу продавать товары и только хорошим сказочным героям, а плохим — не хочу.

В.: Давай попробуем, посмотрим, что получится.

Сюжет игры основан на том, что один и тот же предмет («товар») вначале предлагается «плохому» герою с указанием отрицательных сторон предмета, а затем положительному герою рассказывается о положительных сторонах. Игра наглядно демонстрирует вывод, что в каждом предмете есть и хорошее и плохое.

В а р и а н т и г р ы .

В магазин входит Бармалей:

— Я хочу купить краски.

И.: Зачем тебе краски, они плохие! Ты ими испачкаться можешь!

Б.: Не буду покупать.

Затем входит Золушка.

И.: Золушка, купи краски! Смотри, какие они хорошие, разноцветные, яркие. Ты ими любую картину нарисовать сможешь!

З. : Хорошо, покупаю.

В процессе игры «продаются» конфеты, ножик, будильник, причем воспитатель обеспечивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказывают дети.

В конце занятия «звенит» будильник. Игрушка вспоминает, что ей пора уходить.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 4 Противоречия в ситуациях

Цели: обучать выделению противоречий в различных жизненных ситуациях; ориентировать детей на здоровый образ жизни.

Оборудование: бинт, шарф.

1. Противоречия в болезни.

Приходит Игрушка с завязанным горлом — «заболела». Дети начинают ей сочувствовать («болеть плохо»), а Игрушка начинает доказывать, что хорошего есть в болезни («все любят, жалеют», «можно телевизор весь день смотреть», «мама всегда рядом» и др.).

Воспитатель предлагает назвать, что же плохого в болезни.

В результате анализа выясняется, что, хотя в болезни есть и хорошее и плохое, лучше все-таки не болеть.

2. Игра «Простуда».

Сюжет игры аналогичен сюжету игры «Кошки-мышки», но с той лишь разницей, что вместо роли кошки вводится роль «простуды» (ребенок, обвязанный шарфом), которая гоняется за детьми (хочет, чтобы они заболели).

В конце игры желательно обсудить, что нужно делать, чтобы настоящая простуда никогда тебя не «догнала» (чтобы не заболеть).

3. Анализ ситуаций.

У здорового человека жизнь более разнообразная и интересная, чем у больного. Игрушка называет различные ситуации («смотреть телевизор», «купаться», «играть на улице», «рисовать» и др.), а дети анализируют, что хорошего и что плохого в них. В конце делается вывод, что в каждой ситуации есть что-то хорошее и что-то плохое.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 5 Противоречия в размерах

Цели: активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных.

Оборудование: кубики разного цвета и размера, карточки с изображением животных.

1. Анализ проблемной ситуации.

Приходит Игрушка и рассказывает:

— Вчера меня пригласили в гости. Сказали, что нужно прийти в маленький красный домик. Я пришла на улицу (*выставляет разноцветные кубики*), зашла в один красный домик — не тот, в дру-гой — не тот... Так я в гости и не попала...

В.: Ребята, давайте поможем найти Игрушке нужный дом. Ваши предложения?

В.: А в этот ты заходила (*показывает на большой красный кубик*).

И.: Так ведь это большой дом, а мне сказали, надо в маленький...

В.: А кто тебя приглашал?

И.: Слоненок...

В.: Так ведь это для тебя этот домик большой, а для слоненка он — маленький.

И.: Ой, точно!

В.: А этот красный домик (*показывает*) тебе кажется маленьким, а для муравья, который там живет, он очень большой.

И.: Значит, что одно и то же может быть и большим и маленьким?

В.: Конечно, смотря для кого.

И.: Как интересно! А сама я какая — большая или маленькая?

В.: И большая и маленькая. Ребята, для кого наша Игрушка большая?

И.: А для кого маленькая?

И А сами вы какие — большие или маленькие?

2. Игра «Большие — маленькие».

Дети идут по кругу. По команде «Большие!» поднимают руки вверх и идут на носочках, по команде «Маленькие!» приседают и идут на корточках.

Воспитатель называет команды в произвольном порядке и темпе. Можно указывать размер по сравнению с другими объектами («для цыпленка», «для динозавра» и др.).

3. Упражнение «Расставь по порядку».

Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького.

После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например: *Кошка — большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?*

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 6 Противоречия в количестве

Цели: активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности количества.

Оборудование: конфета **444**

1. Анализ проблемной ситуации.

Приходит Игрушка с конфетой.

И.: Вот конфету принесла, хочу ребят угостить. В.: Но ведь у тебя только одна конфета, а у нас ребят, посмотри, как много!

И.: Разве это много? Вот в цирке действительно детей много, а у вас мало!

В.: Нет, мало — это когда дома один или два, а у нас их двадцать — это много!

И.: Ребята, а как вы сами думаете: вас много или мало?

В процессе обсуждения дети формулируют вывод: «и много и мало» в зависимости от ситуации: по сравнению с количеством детей в одних ситуациях (*указываются*) детей в группе много, по сравнению с другими (*указываются*) — мало.

В.: И конфеты нам одной на всех, конечно, мало!

И.: А может ли быть такое, что этой конфеты для кого-то будет много?

В.: Конечно, может! Ребята, поможем Игрушке. Для кого одна конфета—это много?

И.: А один арбуз — это много или мало?

В.: И много и мало. Смотря для кого. Выручайте снова, ребята!

И.: А целая бочка воды?

Д.: И много и мало. Для ... много, а для ... мало.

2. Игра «Много — мало».

Дети сидят на ковре. Воспитатель называет различные ситуации, дети должны соответственно реагировать. Если «много», руки разводятся широко в стороны, «мало» — ладони сближают, «достаточно» — рука на руку.

Вначале желательнее отработать сами жесты.

Примеры ситуаций (нужно обязательно указывать условия): *одно ведро воды для муравья? одно ведро воды для слона? одно солнце в небе? один самолет в небе? одна мама у ребенка? один ребенок у мамы? один дом для всех людей? одна нога у человека? одна ножка у гриба? одна змея в квартире? одна змея в лесу? и др.*

3. Противоречия в количестве.

И.: Одна конфета для всех детей — это мало, потому что на всех не хватит. Если будет конфет много, хватит всем. Выходит, когда чего-то мало — это плохо, а когда много, то хорошо...

В.: Интересный вывод... А еще другие примеры такие есть?

И.: А еще игрушки, подарки, сладости...

В.: Но если ты Съешь очень много сладостей, то ведь можно и заболеть... Получается так: мало—плохо, много — хорошо, а если очень много, то опять плохо...

И.: А бывает ли наоборот: если чего-то мало, то это хорошо и лучше, чем если бы было много?

В.: Конечно, бывает! Вот если ты упала, как лучше: когда мало, слегка ударишься, или много, сильно?

И.: Конечно, если мало — лучше!

В.: А если тебе что-нибудь невкусное дают, что лучше: много или мало?

И.: Мало, мало! А если совсем не дают — еще лучше!

В.: Ребята, а вы знаете примеры, когда чего-то мало—и это хорошо?

И.: А я, кажется, поняла: если что-то нам нравится, приятно, то, когда его мало, — это плохо, а когда много — хорошо. А если что-то неприятное, плохое, то хорошо, когда его поменьше.

В.: Умница, все правильно. А чтобы и ребята это хорошо поняли, сейчас я буду называть разные ситуации, а вы должны будете сказать, если этого будет мало, — это хорошо или плохо?

Примеры ситуаций: *хвалят, ругают, дают мороженое, дают горькое лекарство, ведут в цирк, ведут в гости, оставляют дома одного и др.*

Примечание: желательнее обратить внимание детей на то, что могут быть разные реакции на одну и ту же ситуацию.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 7 Противоположные признаки

Цели: систематизировать знания детей о сезонных изменениях в природе; активизировать использование антонимов в речи; активизировать мышление детей; обучать навыкам групповой работы в режиме «мозгового штурма».

Оборудование: пакет от подарка.

1. Противоречия в зиме.

Игрушка приходит на занятие с пустым большим пакетом от подарка.

И.: Как я люблю зиму! Ведь зимой мой самый любимый праздник — Новый год. И елку надо украшать, и Дед Мороз подарки дарит! Вот этот пакет я сохранила на память с прошлого праздника и жду — не дождусь нового! А еще можно на санках и лыжах кататься, и в снежки играть, и крепость строить! Зима — мое самое любимое время года, она такая хорошая...

В.: И не только ты любишь зиму. Думаю, нашим ребятам она тоже нравится. За что вы любите зиму?

В.: Согласна с вами, что Новый год и подарки — это хорошо. Но ведь зимой можно замерзнуть или поскользнуться на льду, а это плохо.

И.: Значит, выходит, что и в зиме тоже есть и хорошее и плохое?

И.: Это вы уже знаете, а вот вы сможете ответить, чем зима отличается от лета?

В.: А давай, Игрушка, поиграй ты с нашими детьми: ты будешь говорить, что бывает летом, а ребята — что бывает зимой.

И.: Хорошо. Я начинаю. Летом жарко, а зимой — ...

Д.: Холодно.

И.: Летом на деревьях листья, а зимой — ...

Д.: Листьев нет (или: Лежит снег).

Воспитатель подбирает вопросы так, чтобы дети при ответе могли использовать антонимы:

Летом день длинный, а зимой — ...?

Зимой солнце низко, а летом — ...?

Летом гуляют на улице много, а зимой — ...?

Зимой рябина сладкая, а летом — ...?

Зимой птицам голодно, а летом — ...?

Зимой земля покрыта снегом, а летом — ...? и др.

(Можно предложить детям самостоятельно придумать аналогичные вопросы.)

2. Игра на внимание.

В.: А сейчас давайте поиграем в игру «Зима-лето». (*Дети стоят на ковре.*) По команде «Зима!» вы должны сесть на корточки и хлопать себя — «греться», по команде «Лето!» вы встаете и бегаете.

Воспитатель называет не только слова «зима» и «лето», но и характерные признаки времен года (снег, гроза, холодно, лужи и др.), дети должны соответственно реагировать.

3. Проблемная ситуация.

И.: Моя бабушка живет далеко на юге и никогда не видела снега. А дедушка живет на Крайнем Севере, там снег никогда не тает. Что бы мне придумать, чтобы бабушка смогла потрогать снег, а дедушка — траву и деревья (только переезжать никуда они не хотят)?..

Обсуждение проводится в режиме «мозгового штурма»: сначала высказываются различные варианты (без критики), которые затем анализируются и из них выбираются наиболее удачные.

И.: Спасибо большое! Вы мне очень помогли! Я сейчас же напишу письмо и расскажу все, что вы придумали! Представляю, как обрадуются дедушка и бабушка. Это будет для них мой новогодний подарок! А вы придумали подарки для своих близких к Новому году? Если еще нет, то я вам тоже обязательно помогу!

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 8 Обобщающее занятие по противоречиям

Цели: систематизировать представления детей о противоречиях; оценить умение воспринимать объекты как совокупности противоположностей.

Занятие проводится по индивидуальным планам воспитателей.

Желательно обобщить основные темы: противоречия в предмете, противоречия в ситуации, противоречия в размере и количестве.

Рекомендуется рассматривать объекты, которые не обсуждались на предыдущих занятиях.

ЗАНЯТИЕ 9 Подсистемы человека

Цели: систематизировать знания о строении человека; развивать внимание, умение сравнивать, обобщать; развивать воображение.

Оборудование: бумажные части тела робота.

1. «Сборка робота».

9

Игрушка приходит на занятие и приносит различные части «тела», вырезанные из бумаги: голова, руки, туловище, ноги, шея.

И.: Вот я дома нашла какие-то круги, палочки; даже не знаю, что это такое...

В.: А ты давай разложи это на ковре, чтобы было удобно, и тогда посмотрим.

{Игрушка выкладывает на ковре в произвольном порядке все части.}

В.: Ребята, а вы тоже не знаете, что это такое?

В.: Верно, это части тела. Если их правильно разложить, то может получиться робот.

И.: Давайте я, я умею!

Начинает раскладывать неправильно: ноги к голове, две руки с одной стороны и др. Дети советуют, как сделать правильно.

И.: Вот теперь все как надо. И оказывается, что робот очень похож на человека.

В.: Мне кажется, что настоящий человек отличается от робота. Как вы думаете, ребята?

В.: А можно ли его «превратить» в человека?

Детские ответы по возможности «воплощаются в жизнь»: части тела робота соединяются между собой, дорисовываются черты лица, волосы; рисуется одежда и т. д.

2. Игра «Руки, ноги, голова».

Воспитатель называет различные части тела, нужно до них дотронуться. Кто ошибся — выбывает из игры.

3. Обсуждение «Что — для чего?».

Воспитатель называет различные части тела человека и задает вопросы, зачем они нужны. Желательно вначале рассмотреть более крупные подсистемы (голова, руки, ноги и др.), затем более мелкие, когда подсистема становится рассматриваемой системой (*Зачем на голове глаза, нос, рот и др. ? на руках — пальцы, ладони, локти и др. ?*).

В конце проводится обсуждение: *что, какие части не нужны человеку, являются лишними?* По желанию можно проанализировать последствия фантастических допущений: что бы произошло, если бы глаза были на затылке, уши — на коленях, пальцы — вместе с т. п.

В ы в о д : все, что есть у человека, ему необходимо и находится там, где нужно.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 10

Подсистемы предметов: объект «чайник»

Цели: систематизировать знания о посуде; обучить функциональному подходу восприятия подсистем; развивать диалектическое мышление; развивать умение прогнозировать.

Оборудование: настоящий и игрушечный чайники.

1. Обсуждение «Какой чайник лучше?».

Игрушка приходит на занятие вся замерзшая, хочет согреться и просит вскипятить чайник. Пока чайник греется, предлагается обсудить вопросы: *Зачем вообще нужен чайник? Можно ли его заменить другим предметом (кастрюлей, чашкой и др.), почему? Чем это будет неудобно? Что хорошего, что плохого в чайнике? Из чего сделан чайник? Бывают ли стеклянные чайники, почему? Что хорошего и что плохого в стеклянном (бумажном, из ткани, деревянном, пластмассовом) чайнике?*

2. Игра-эстафета «Наполни чайник».

Группа делится на несколько команд. Нужно наполнить водой чайник, находящийся на расстоянии. Каждый участник команды ложкой зачерпывает воду из стаканчика и бежит, чтобы перелить ее в чайник.

Побеждает команда, которая первой выполнит задание.

3. Анализ подсистем.

Предлагается проанализировать все подсистемы чайника в последовательности: название подсистемы; для чего нужна; что в ней хорошего и что плохого; что произойдет, если этой подсистемы не будет; что произойдет, если таких подсистем будет несколько.

Пример обсуждения.

— Из каких частей состоит чайник?

— Носик, ручка, стенки, дно...

— Зачем носик нужен?

— Чтобы из него наливать воду.

— Что хорошего и что плохого в носике?

— Хорошо, что через него вода льется струей, а плохо, что за него можно зацепиться и опрокинуть чайник.

— А если не будет носика?

— Это плохо, потому что вода из дырки будет выливаться, неудобно будет наливать.

— А если несколько носиков и сразу в три чашки наливать?

— Когда гости пришли — так удобнее будет, а если один дома, то через другие носики будет вода выливаться, их придется закрывать...

— Для чего нужна ручка? и т. д.

4. Подведение итогов.

Желательно организовать в виде чаепития (чайник — «герой» занятия — посередине стола).

1

ЗАНЯТИЕ 11 Подсистемы предметов: объект «машина»

Цели: систематизировать представления детей о транспорте; обучать системному анализу объекта; закрепить знание правил дорожного движения.

Оборудование: машина-грузовик, игрушечный или бумажный светофор, игрушки или рисунки различных машин.

1. Анализ подсистем.

Игрушка приезжает в группу на грузовике («чтоб быстрее добраться»).

Детям предлагается ответить на вопросы:

Зачем нужны машины?

Что хорошего и плохого в машинах?

Из каких частей состоит машина?

Зачем нужна каждая из частей?

Какими частями настоящая машина отличается от игрушечной?

2. Игра «Светофор».

Воспитатель «превращает» детей в машины и предлагает им «поездить», при этом соответственно реагировать на сигналы светофора.

Команды можно подавать голосом, а можно показывать соответствующий цвет светофора.

Возможны «ловушки», когда называется один цвет, а показывается другой (дети должны реагировать на изображение).

3. Обсуждение «Какие бывают машины по назначению».

Воспитатель предлагает детям назвать, какие специализированные машины они знают (пожарная, «Скорая помощь», «Молоко», «Хлеб», «Милиция» и др.).

Затем обсуждается, для чего нужны специализированные машины, чем (какими частями) они отличаются от других (и для чего нужны эти отличия, почему все машины не могут быть одинаковыми?).

В процессе обсуждения рекомендуется использовать рисунки разных видов машин или соответствующие игрушки.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 12 Обобщающее занятие по подсистемам

Цели: систематизировать восприятие объектов как совокупности взаимосвязанных частей; познакомить с приемами сочинения загадок; развивать воображение.

Оборудование: разборные игрушки.

1. Обсуждение «Конструкторы».

Приходит Игрушка и рассказывает;

— Мне вчера подарили конструктор, такая игра интересная, много частей, и что хочешь, то и собрать можно. А у вас в группе конструкторов нет, неинтересно.

В.: Почему неинтересно? У нас в группе много конструкторов, можно даже сказать, что у нас одни только конструкторы и есть!

И.: Как это так?

В.: Так ведь из частей состоит не только конструктор, а все остальное тоже. Вот, например, стул. Из каких частей он состоит?

И.: Четыре ножки, сиденье и спинка.

В.: Совершенно верно. Стул можно разобрать и получатся эти части, а можно из таких частей собрать новый стул. Вот и получается стул как конструктор: его тоже можно собирать и разбирать...

И.: Ой, точно! А еще что?

Воспитатель называет несколько объектов, затем раздает детям предметы или их изображения и предлагает по цепочке назвать все детали этих «конструкторов».

Примеры объектов: домик, пирамидка, кукольная кроватка, игрушечный телефон, фломастер, портфель.

В конце желательно проанализировать, чем эти «конструкторы» отличаются от настоящих.

2. Игра «Кто больше?».

Дети делятся на две команды, воспитатель показывает какой-либо предмет. Дети поочередно называют подсистемы. Выигрывает команда, которая назовет больше подсистем.

Упражнение можно организовать в виде эстафеты или игры с мячом.

3. Сочинение загадок.

В.: Сейчас я загадаю загадку, а вы попробуйте определить, как она «устроена», и отгадать ее. Что это такое: два колеса, руль и педали?

И.: В загадке называются только части. Это велосипед!

В.: А вот еще загадка: четыре ножки и сиденье. Что это?

Д.: Табуретка.

В.: Верно. А можно загадать и по-другому: четыре лучика и квадратное солнышко. Это тоже загадка про табурет, но здесь использованы сравнения.

И.: А попробуйте про очки придумать загадку.

В.: Хорошо. Из каких частей состоят очки?

И.: Так получается неинтересно, такую загадку очень легко отгадать!

В.: Не торопись, Игрушка! Мы ведь еще с ребятами не назвали, на что похожи эти части.

В.: А вот теперь загадка готова: два озера на ножках — что это? 1

И.: Такая загадка гораздо лучше. Значит, чтобы придумать загадку, надо назвать, из каких частей состоит предмет, и придумать, на что они похожи!

В.: Умница. Совершенно верно!

Воспитатель предлагает придумать несколько аналогичных загадок (детей можно разделить на группы).

4. Подведение итогов.

Игрушка на прощание высказывает мысль, что все окружающие предметы состоят из различных частей, что все вокруг является «конструкторами». Воспитатель предлагает детям над этим подумать и обсудить на следующем занятии.

ЗАНЯТИЕ 13 Метод «маленьких человечков»

Цели: познакомить с методом «маленьких человечков»; обобщить представления детей о свойствах твердых веществ; развивать воображение, умение инсценировать; развивать познавательный интерес, умение анализировать причины.

Оборудование: мяч.

1. Обсуждение «Что не делится на части?».

Воспитатель напоминает вывод Игрушки на предыдущем занятии (все предметы состоят из частей) и предлагает назвать, из каких частей состоит кирпич (бумага, мыло, проволока, камень и др.).

Обычно дети дают ответы типа: «Кирпич состоит из маленьких кусочков кирпича», «Мыло из маленьких кусочков мыла» и т. д.

Обобщая ответы детей, воспитатель указывает, что эти «маленькие частицы», из которых состоят вещества, называются «молекулы». Можно сказать, что кирпич состоит из молекул кирпича, вода — из молекул воды, бумага — из молекул бумаги и т. д.

О молекулах вы подробно узнаете, когда будете учиться в школе. А пока вы маленькие, вместо слова «молекулы» мы будем говорить «маленькие человечки». Разные предметы состоят из разных человечков. Дом, стол, машина не очень похожи друг на друга, но они все твердые, значит, и «человечки» там похожи. В твердых предметах «человечки» крепко держатся за руки...

2. Игра «Назови твердое».

Проводится игра с мячом. Тот, кто получил мяч, должен назвать различные твердые предметы. Кто ошибся или повторил — выходит из игры.

Дети нередко путают понятия «твердое» (в смысле «крепкое») и «жидкое» (в смысле «нежидкое»). Могут быть ситуации типа: «Нет, бумага не твердая, вот фанерка твердая...». При возникновении подобных ситуаций воспитатель уточняет задание: твердое — это то, что не жидкое. (Бумага — это не жидкость, она состоит из «твердых человечков», но они, наверное, не очень сильно держатся за руки, вот почему бумага легко рвется.)

3. Инсценировка «маленьких человечков».

Воспитатель «превращает» детей в «маленьких человечков» и предлагает изобразить проволоку, брусок, спичку (дети становятся в линию, держась за руки).

При этом анализируются свойства этих предметов: почему проволоку можно согнуть, а брусок нет; почему спичка не гнется, а ломается.

Как показать резинку, почему она растягивается, что происходит, если растянутую резинку отпустить? Продолжать растягивать? (Все ответы моделируются.)

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 14 «Твердые и жидкие человечки»

Цели: активизировать мышление детей; закрепить представления детей о свойствах жидких веществ; обучать умению сравнивать и анализировать свойства объектов.

Оборудование: бумажная коробочка, стакан с водой, кубики.

1. Решение проблемной ситуации.

Приходит Игрушка и рассказывает:

— В воскресенье я была на дне рождения у Снежной Королевы. На Севере все кругом такое красивое, сверкает, переливается... Особенно мне понравилась посуда — тонкая, прозрачная, искристая... Снежная Королева мне даже одну чашечку подарила на память. Я ее положила в коробочку, чтобы не разбить и привезла вам. Сейчас покажу...

Игрушка открывает коробочку, но там ничего нет, только мокрое дно.

Ой, а где же она делась? Как она могла исчезнуть?

И процессе обсуждения выясняется, что чашка у Снежной Королевы была сделана из льда, а лед растаял.

2. Сравнение твердых и жидких веществ.

В.: Оказывается, лед волшебный, он умеет превращаться. Лед — это твердое вещество, в нем «человечки» крепко держатся за руки. Когда становится тепло, они перестают держаться за руки, и получается жидкость, вода. А чем жидкие вещества отличаются от твердых? Что можно делать с водой, а что — со льдом?

Ответы детей желательно сопровождать соответствующим показом различных свойств твердых и жидких веществ: поставить рядом стаканы с водой и с кубиками льда (можно заменить обычными кубиками (они тоже твердые, но не тают)).

Можно показать следующие опыты: жидкость растекается, она может впитываться, принимает форму емкости, в которой находится; а твердые вещества сохраняют свою форму в любой емкости; «жидкие человечки» легко перемещаются (если дотронуться до воды, палец станет мокрым, а если до кубиков, то палец деревянным или пластмассовым не становится); вода занимает весь стакан, без «пустот», с кубиками так не получается (а в коробку кубики можно уложить плотно, почему?); если налить воду в тряпичный мешочек, она вытечет, а кубики останутся и др.

3. Игра «Замри».

Дети свободно перемещаются по группе. Когда воспитатель подает сигнал (бубном или колокольчиком), они превращаются в ледяных, т. е. должны замереть — «замерзнуть», повторный сигнал — «растаяли» и т. д.

4. Моделирование ситуации.

Воспитатель предлагает детям проинсценировать ситуацию «Сосулька весной»: *Что происходит, когда солнце*

пригревает? Что образуется на земле под сосулькой? Что происходит ночью?

5. Подведение итогов.

Можно предложить ответить на вопрос: «Бывает ли так, чтобы люди по воде ходили?»

ЗАНЯТИЕ 15

«Газообразные человечки»

Цели: активизировать мышление детей; систематизировать представления детей о свойствах газообразных веществ; развивать воображение, умение перевоплощаться и абстрагироваться.

Оборудование: карточки с «маленькими человечками».

1. Анализ проблемной ситуации.

Приходит Игрушка и рассказывает:

— Вчера я шла по улице, вспоминала, что есть «твердые человечки», они крепко держатся за руки; есть «жидкие чело-ночки», они за руки не держатся, а просто так ходят или стоят... И вдруг вижу: калитка впереди — то откроется, то закроется. Подошла поближе: никого нет. А калитка все равно то откроется, то закроется... Кто же ее открывал?

В результате обсуждения различных вариантов дети приходят к выводу, что это делал ветер.

2. Беседа о «газообразных человечках».

Примерные вопросы для беседы:

Что такое ветер?

Можно ли его увидеть, нарисовать?

По каким «следам» (признакам) люди узнают, что погода ветреная?

Ветер какой — твердый или жидкий?

Ветер — это сильная струя воздуха. Воздух состоит из «человечков газа»: эти «человечки» очень подвижные, они бегают в разные стороны, кто куда захочет. Если подуть на ладошку, можно почувствовать «газообразных человечков».

Некоторых «газовых человечков» можно увидеть, когда кипит вода, она превращается в пар, который хорошо виден (можно вспомнить или показать кипящий чайник).

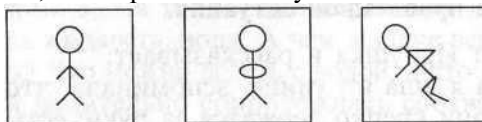
Во время беседы желательно использовать Игрушку, которая дает неправильные, ошибочные варианты ответа или сомневается в очевидном.

3. Игра «Маленькие человечки».

Воспитатель называет слова «твердые», «жидкие», «газообразные», а дети должны соответственно реагировать: братья за руки, спокойно ходить или бегать по группе. Порядок и темп команд — произвольный.

4. Работа с карточками «маленьких человечков» (МЧ).

Воспитатель подготавливает набор карточек, где символически изображены маленькие человечки: твердые — держатся за руки; жидкие — руки на поясе; газообразные — бегут.



Воспитатель на ковре выкладывает модели и предлагает детям ответить, что это такое может быть.

Примеры карточек	Объяснение карточки	Варианты ответов
<p>Я я я</p> <p>Х Х Х</p>	Что-то жидкое на чем-то твердом	Лужа на асфальте, роса на ветке, слеза на щеке и др.
<p>У</p> <p><i>т</i></p>	Что-то жидкое в чем-то твердом	Чай в стакане, бутылка молока, чернила в стержне, вода в бассейне и др.

— Что нужно изменить во второй схеме, чтобы это была не бутылка молока, а бутылка лимонада? (Добавить «газообразных человечков».)

5. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 16

«Цветные человечки»

Цели: активизировать мышление детей; развивать воображение, фантазию; обобщить представления о веществах в различных агрегатных состояниях; формировать экологическое мышление.

Оборудование: краски, кисточка, бумага, прозрачный кружок.

1. Анализ проблемной ситуации.

Приходит Игрушка грустная на занятие, дети и воспитатель волнуются: что случилось?

И.: Захотела я сейчас порисовать, чтобы принести вам рисунок на занятие, а у меня ничего не получилось... И акварельные краски у меня хорошие, и кисточка новая — в чем дело, не понимаю...

В результате дополнительных вопросов выясняется, что при рисовании Игрушка не обмакивала в воду кисточку, а пробовала рисовать сухой. 444

В.: «Человечки краски» твердые, но они спят. Их нужно умыть и разбудить. Когда кисточку макаем в воду, «человечки кисточки» берут за руки «человечков воды» и несут их на бумагу. А потом «человечки краски» и «человечки кисточки» вместе держатся, и, когда кисточку плотно прижимаешь при рисовании, они остаются на бумаге.

И.: Я все поняла, буду теперь рисовать. (*Берет кисточку не тем концом и обмакивает в краску.*) Опять ничего не получается!

В.: Почему ты кисточку не тем концом взяла?

И.: А какая разница?

В.: Этот конец острый, деревянный, с него «человечки воды» будут скатываться. А нужный конец кисточки пушистый, там много волосков — легко зацепиться «человечкам краски», и «человечки воды» не разбегутся.

2. Упражнение «Волшебная дорожка».

П.: Спасибо, теперь я все поняла и нарисую картину — волшебную дорожку... (*Игрушка «рисует» дорожку из квадратиков радужного цвета.*)

Например:

Белый Красный Желтый Зеленый Черный Голубой

В.: Какая красивая разноцветная дорожка получилась! А почему ты говоришь, что она волшебная?

И.: Потому что, когда по ней путешествуешь, меняешь цвет. Смотрите: вот кружок — он вначале белый, потом стал красным, затем желтым и т. д. (*Используется прозрачный кружок из полиэтилена или целлофана.*)

В.: А еще, наверное, этот кружок умеет превращаться в разные предметы?

И.: Конечно, если он на белой дорожке, то это одуванчик, медь он белый и круглый; на красной — это вишенка или помидор; на желтой — ...

В.: Подожди, дай ребятам сказать.

Игра «Разноцветный светофор».

Правила игры: воспитатель называет любой цвет. Дети, у которых этот цвет есть в одежде, держатся за него и проходят. У кого такого цвета нет, могут присоединиться к кому-нибудь или пробежать, чтобы их не поймали.

3. Упражнение «Волшебная дорожка» (продолжение).

В.: А можно, чтобы по твоей дорожке путешествовали «маленькие человечки»?

И.: Конечно, можно!

В.: Первыми будут «твердые человечки». Что это будет: белое и твердое?

Д.: Мел, стена, зубы...

Аналогичная игра проводится с другими цветами, совершают «путешествие» «жидкие и газообразные человечки».

Когда обсуждается сочетание «Черные газообразные человечки, что это?» (дым), желательно проанализировать, что хорошего и что плохого в дыме; высказывается пожелание, чтобы небо было всегда чистым, голубым.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 17

Обобщающее занятие по ММЧ

Цели: развивать познавательную активность; развивать умение сравнивать и обобщать; формировать умение моделировать физические процессы.

Оборудование: «черный ящик», мыло, соломинки, стаканчики с пеной, карточки МЧ.

1. Упражнение «Черный ящик».

Приходит Игрушка с черным ящиком и предлагает детям узнать, что в нем находится.

Отгадка: мыло.

Обсуждение: зачем оно нужно, что еще можно делать с мылом.

2. Беседа о мыльных пузырях.

И.: Сегодня мы с вами будем пускать мыльные пузыри!

В.: Хорошо, но давай вначале разберемся, как они получаются. Мыло ведь твердое. А пузыри какие?

В.: Откуда берется воздух внутри пузырей?

И.: Так мы же сами его надуваем!

В.: Мыло состоит из «твердых человечков». Но они очень шобят купаться. Когда рядом с ними вода, они отпускают руки и начинают плавать и брызгаться получается пена. Если мы шхотим выдуть пузырь, то на соломинку берем капельку воды, а и ней «человечки мыла». Когда мы начинаем дуть «чело- нечки» растягивают руки в стороны, запуская «газообразных человечков» внутрь...

И.: Почему пузыри так быстро лопаются?

В.: У человечков руки скользкие, мокрые, они уже не могут крепко держаться и отпускают их.

И.: А почему, когда пузырь лопнет, остается капелька воды?

2. Практическая работа.

И.: Давайте сами попробуем выдуть пузыри!

В.: Конечно!

Дети получают трубочки и стаканчики с пеной; можно ус- I роить соревнование: у кого самый большой пузырь, у кого дольше не лопнул и др.

3. Беседа о свойствах вещества.

И.: Сейчас я покажу опыт (*берет стакан, наполненный водой до середины*). Запомните, где сейчас вода (*отмечает , /шпигу воды на стакане*). Сейчас я брошу туда кубики. Смотрите, что произойдет.

Д.: Вода поднялась!

И.: Верно, а вы можете объяснить, почему так произошло?

В.: Наши дети могут не только рассказать, но и показать на кар- точках весь этот опыт и объяснить его.

Воспитатель вызывает несколько детей, дает им карточки с МЧ и предлагает смоделировать этот процесс.

И.: А что будет, если кубики достать?

Д.: Вода опустится снова.

П.: Сейчас проверим. Точно! Как это объяснить?

В.: Сейчас наши ребята тебе снова все расскажут и покажут.

И.: Спасибо, теперь мне все понятно.

4. Подведение итогов.

Воспитатель подчеркивает, что сегодня было последнее занятие с «маленькими человечками», но мы с ними не прощаемся, потому что молекулы — «маленькие человечки» — повсюду, из них состоит все, что нас окружает.

ЗАНЯТИЕ 18 Функции подсистем

Цели: систематизировать представления о назначении дома и его составных частей; развивать умение анализировать, видеть взаимосвязи; формировать диалектическое мышление.

Оборудование: кубики.

1. Анализ функций внешних подсистем дома.

Приходит Игрушка и приносит с собой кубики.

П.: Я смотрела мультфильм «Три поросенка» и решила построить себе домик из кубиков. Вот такой. (*Строит только стены «без окон, без дверей».*)

В.: А если дождь пойдет?

П.: Ой, я же крышу забыла сделать! (*Строит.*)

В.: Как же ты в дом заходить будешь, тоже через крышу?

П.: Нет, для этого дверь нужна. (*Строит.*)

В.: Подумай, чего еще в твоём доме не хватает?

После постройки «настоящего» дома воспитатель спрашивает, зачем вообще нужны дома, из каких частей они обычно состоят и для чего нужна каждая из них.

2. Игра «Строим дом».

Группа делится на две команды, на полу — кубики. Нужно построить как можно выше дом по принципу «кубик на кубик» за определенное время. Выигрывают строители, у которых дом выше.

3. Анализ функций внутренних подсистем дома.

И.: Я все поняла, теперь в моем доме и крыша, и окна, и двери есть. Приходите в гости, вот мой дом. (*На столе рисует квадрат — «пол».*)

В.: У тебя же в комнате ничего нет!

И.: А зачем что-то надо? Ведь так гораздо лучше: просторно, удобно!

Примерные вопросы для обсуждения:

1

Дом, в котором есть только стены и пол и нет никакой мебели, — что в нем хорошего, что плохого?

Где люди будут спать?

Спать на ковре: что хорошего, что плохого?

Где будут готовить еду и есть?

Есть на полу: что хорошего, что плохого?

Зачем нужны шкафы, стулья, лампа, телевизор и др.?

Одна комната: что хорошего, что плохого?

Зачем нужны кухня, коридор, спальня, ванная, туалет; почему нельзя, чтобы все находилось в одной комнате?

Что должно быть в кухне (коридоре, ванной комнате и т.д.), чего нет в обычных комнатах и для чего нужны эти предметы?

Воспитатель делает вывод:

— Дом построить нелегко, нужно много знать. Легче дом ил рисовать, но тоже нужно постараться, чтобы получился хороший, интересный рисунок. Задание домой: нарисовать дом.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 19 «Системный лифт»

Цели: развивать умение анализировать и обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт»; систематизировать правила поведения в лифте.

Оборудование: детские рисунки, «системный лифт» (наборное полотно), ручка, грибок, флажок.

1. Упражнение «Назови общее».

Перед началом занятия воспитатель вывешивает рисунки псих домиков.

В.: Как много интересн~~ид~~ домов, какие они все разные! А может быть, во всех рисунках есть что-нибудь общее, похожее, одинаковое?

Дети по цепочке начинают называть, перечисление заканчивает воспитатель словом «одноэтажные».

2. Анализ противоречий.

Примерные вопросы для обсуждения: Зачем нужны многоэтажные дома?

Почему раньше были только одноэтажные?

Что хорошо, что плохо в одноэтажном доме?

В многоэтажном доме?

В каком доме живут дети, а в каком хотели бы жить вы? Почему? Зачем в многоэтажном доме нужен лифт?

Что хорошего и что плохого в лифте?

Почему детям одним нельзя пользоваться лифтом?

Что делать, если нужно быстро подняться на верхний этаж, а самостоятельно заходить в лифт нельзя?

3. Игра «Лифтовой зверь».

Воспитатель читает детям стихотворение Э. Успенского про лифтового зверя и затем предлагает поиграть. На команду «Ночь!» дети должны показывать, как они «по этажам лазают, механизмы смазывают», на команду «День!» зверь сидит и твердит: «Детям без взрослых пользоваться лифтом запрещается!»: Уж как хочешь —

Верь не верь —

Но живет за лифтом зверь.

Любит он машинный запах,

У него отвертка в лапах.

Ночью чудищем лохматым Он съезжает по канатам,

По решеткам лазает,

Механизмы смазывает.

Провода, контакты, двери —

Все исправит, все проверит.

Он выходит только ночью,

Он людей пугать не хочет,

А под утро зверь-чудак Заползает на чердак,

В темноте весь день сидит И одно себе твердит:

«Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»

«Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»

Уж как хочешь —

Верь не верь —

Это очень мудрый зверь!

4. Введение понятия «системный лифт».

Воспитатель показывает рисунок домика

(схема на наборном полотне) и комментирует его.

В.: Этот трехэтажный дом необычный, в нем живут не люди, и разные предметы. На втором этаже живут они сами. Например, ручка.

На первом этаже живут, отдельные части этих предметов. На- ювите, из каких частей состоит ручка (соответственно показывает). А комнаты на третьем этаже — это места, в которых могут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ручка?

Итак, три этажа: места — предметы — части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт.

Воспитатель предлагает «покатать на лифте» грибок и флажок.

5. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 20 Надсистемы и подсистемы объекта

Цели: активизировать мышление детей; обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта.

Оборудование: «системный лифт», игрушки, наборы карточек.

1. Проблемная ситуация.

Приходит Игрушка.

И.: Сегодня на занятии мы с вами будем кататься на лифте. Но вначале попробуйте ответить на вопрос: «У меня есть друг Слоненок. Он живет в многоэтажном доме с лифтом, но никогда им не пользовался, почему?»

В процессе обсуждения дети высказывают различные варианты («слишком тяжелый», «не помещается», «боится сломать» и др.), контрольный ответ: «он живет на первом этаже».

2. Работа с «системным лифтом».

Воспитатель показывает схему дома (см. занятие 19) и комментирует ее.

В.: Нашим лифтом мы будем пользоваться очень часто, и ездить нам придется по всем трем этажам. Вспомним, что находится на каждом из этажей: на втором этаже, посередине, живут самые разные предметы...

И.: На первом этаже — части, из которых они состоят. А на третьем этаже находятся места, где эти предметы могут быть.

В.: Представьте себе, что на втором этаже этого домика живет ромашка (*помещает изображение на схему*). Что будет находиться на первом этаже?

Д.: Части цветка: лепестки, серединка, стебелек, листочки, корни.

В.: А что будет на третьем этаже, где может быть ромашка?

Д.: Клумба, букет, ваза с цветами, поляна в лесу...

Аналогично рассматриваются «торт», «гитара», после чего еще 2-3 объекта, предложенные детьми.

3. Игра «Вперед — назад».

Дети становятся в одну линию и закрывают глаза. Воспитатель дает команды «Вперед!», «Назад!», указывая количество шагов.

По окончании игры дети открывают глаза и смотрят, насколько согласованно они действовали (сохранилась ли линия?).

4. Работа с «системным лифтом».

В.: Все жители домика тоже вышли погулять, а потом забыли, кто на каком этаже живет. Помогите им вернуться.

Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, нужно расставить по порядку: место — предмет — часть (надсистема, система, подсистема).

Примерные наборы карточек:

рукав, платье, манжеты;

клюв, птица, голова;

дерево, лист, ветка;

комната, дом, улица;

стена, комната, обои.

При анализе двух последних вариантов дети убеждаются в том, что один и тот же объект («комната») может быть и системой и подсистемой в зависимости от других объектов, с ним связанных.

5. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 21 Обобщающее занятие по над- и подсистемам

Цели: закрепить представления о над- и подсистемах объектов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт».

Оборудование: «системный лифт», наборы карточек.

1. Упражнение «Назови этаж».

Приходит Игрушка.

И.: Мне очень понравилось кататься на лифте, давайте сегодня снова будем ездить. Только вначале повторим, на каком этаже что живет.

После этого воспитатель предлагает детям поиграть в игру: называется объект, а дети (хором или «на пальцах») указывают номер этажа.

Примерные объекты для игры:

обивка, сиденье, стул;

начинка, коробочка, конфета;

хвост, медведь, спина;

колесо, спица, велосипед;

буква, страница, книга.

2. Игра «Первый, второй, третий».

Воспитатель называет номер этажа, и дети должны соответственно реагировать: «третий» — «руки вверх», «второй» — «руки в стороны», «первый» — «руки вниз».

3. Работа в группах.

1

Каждая группа получает набор карточек. Их нужно разложить последовательно от надсистемы к подсистеме.

Для проверки дети выходят к наборному полотну, где объясняют свою точку зрения. Например: «Карточку с птицей ставим на второй этаж. Крыло — на первый этаж, потому что это часть птицы; а гнездо — на третий этаж, потому что это место, где находится птица».

Желательно, чтобы дети указывали дополнительные над- системы и подсистемы, которых нет на карточках. Например: «У птицы есть еще другие части: голова, туловище, хвост, лапки...» или «Птица еще может находиться в небе, в лесу на ветке, сидеть на крыше...».

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 22 Прошлое

Цели: обобщить представления детей о прошлом различных объектов; развивать умение инсценировать.
Оборудование: мяч.

1. Беседа «Что было раньше?».

Приходит Игрушка и начинает спрашивать у детей, а кем она была раньше, откуда она взялась? (А еще раньше? А еще раньше?).

И.: А про себя вы знаете, какими вы были раньше? Как вы выглядели, как разговаривали, что умели делать? Откуда вы появились?

2. Физкультминутка.

Воспитатель читает стихотворение В. Берестова «Про лягушат» и предлагает его инсценировать:

Раньше были мы икрою, ква-ква!

А теперь мы все герои,

Ать-два! 444

Головастики мы были,

Ква-ква!

Дружно хвостиками били,

Ать-два!

А теперь мы лягушата,

Ква-ква!

Прыгай с берега, ребята,

Ать-два!

И с хвостом и без хвоста Жить на свете — красота!

3. Игра с мячом «Чем было раньше?..».

Воспитатель называет различные объекты, а дети должны ответить, чем они были раньше (как появились).

Примеры объектов: дом, платье, книга, птица, машина, яблоко, молоко, рисунок, хлеб, дождь и др.

Рекомендуется по возможности выстраивать как можно более длинные цепочки. Например: хлеб раньше был мукой, мука — зерном, зерно — колосом, колос — зернышком и т. д.

Вывод: у любого предмета или существа есть прошлое, т. е. то, что с ним было раньше.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 23 Будущее человека

Цели: систематизировать представления о единицах измерения времени; формировать умение прогнозировать; обучать последовательному анализу рассматриваемой ситуации.

1. Упражнение «Что потом?».

Приходит Игрушка и рассказывает:

— Я очень люблю мультфильмы, сказки... Особенно мне интересно продолжение, знать, что будет потом. Я даже придумала игру, которая так и называется. Давайте поиграем. Вы у г ром встали — и что потом?

И.: Умылись — и что потом?

Аналогично формулируются вопросы ко всем действиям, совершаемым за весь день до момента «легли спать».

Далее последовательно рассматриваются темы: дни недели (*Сегодня вторник, а что потом? а потом?*), времена года (*Сейчас весна, а что потом?*), возрастные изменения (*Сейчас вам 4 года, вы ходите в садик, а что потом?*).

Можно использовать вопросы, предусматривающие отпеты с антонимами (например: *Сейчас вы маленькие, а потом?* (большие), *Сейчас вы дети, а потом?* (взрослые), *Сейчас вы низкие, а потом?* (высокие) и т. п.).

2. Игра «Большие — маленькие».

Правила игры аналогичны правилам игры «Карлики и великаны».

3. Беседа «Будущее человека».

В о п р о с ы д л я о б с у ж д е н и я :

Сейчас вы маленькие, а потом за один день вдруг станете взрослыми, так бывает?

А как бывает? Расскажите всю «цепочку» жизни человека (рождается, дошкольник, школьник, взрослый, старый, умирает).

Что происходит с человеком (какой он), чем занимается в каждом возрасте? (Дети могут приводить конкретные примеры о своих родителях, старших братьях и сестрах, бабушках и дедушках.)

4. Подведение итогов.

Желательно подчеркнуть, что у каждого ребенка впереди еще долгая-долгая жизнь, в которой будет много нового и интересного.

ЗАНЯТИЕ 24 Будущее предметов

Цели: развивать умение прогнозировать; формировать навык вариативного мышления; развивать воображение, умение фантазировать.

Оборудование: мяч.

1. Упражнение «Что потом?».

Воспитатель называет различные объекты, а дети отвечают, что с ними будет в дальнейшем.

Важно подчеркнуть, что возможен не один вариант развития, а множество (цветок может съесть корова, из него могут сделать украшение или духи, подарить или поставить в вазу, он может засохнуть и др.). Упражнение желательно проводить в быстром темпе в форме игры с мячом.

Примеры объектов: мука, яйцо, кирпич, бумага, апельсин, картошка, снег, дерево и др.

2. Игра «Съедобное — несъедобное».

Игра проводится с воображаемым мячом. Воспитатель имитирует движение, как бросают мяч, и называет разные слова.

Кмш «то съедобное, дети «ловят» (делают такое движение), если несъедобное — не ловят (отталкивающие движения).

Такая игра «понарошку» активизирует внимание детей, по- Ню.инет одновременно играть всем детям, проходит гораздо организованнее, чем при использовании реального мяча.

3. Фантазирование.

Игрушка предлагает детям придумать про нее сказку.

Вначале произносится первое предложение, а затем дети по цепочке развивают сюжет.

Воспитатель помогает ребятам, задавая вопросы: *И что и, что потом? Кого они потом увидели? Куда они потом пошли? Что они потом стали делать? и т. д.*

Желательно, чтобы в конце воспитатель полностью распиная полученную сказку.

4. Подведение итогов.

Вывод: у каждого предмета или существа есть будущее, по оно является неопределенным, поскольку мы точно не знаем, что произойдет.

ЗАНЯТИЕ 25 «Системный оператор»

Цели: познакомить с моделью анализа объектов «пятак- I им пси»; развивать внимание.

Оборудование: «пятакранка» (наборное полотно), мороженое, книга.

1. Знакомство с системным оператором.

Приходит Игрушка и видит схему на наборном полотне:

И.: Что это такое?

В.: Что тебе это напоминает, на что это похоже?

И.: Если бы тут был один прямоугольник, то было бы похоже на экран телевизора, а так не знаю.

В.: Здесь пять экранов, и такой рисунок называется «пятак- жраика».

И.: Еще это похоже на лифт, но на лифте можно ездить только вверх и вниз, а здесь — еще в стороны.

В.: Действительно, этот лифт может ездить во всех направлениях: если поехать вниз — узнаешь части, из которых состоишь; поедешь вверх — узнаешь места, где можешь быть; поедешь назад — узнаешь прошлое, вперед — будущее.

Воспитатель предлагает прокатить Игрушку по всем экранам.

2. Игра «Вверх — вниз — вперед — назад».

Дети стоят в кругу. По команде «Вверх!» дети поднимают руки вверх, по команде «Вниз!» опускают вниз, по команде «Вперед!» делают шаг вперед, по команде «Назад!» — шаг назад.

Команды подаются в произвольном темпе и последовательности, игра может проходить с выбыванием.

3. Путешествие по «пятакранке».

Воспитатель предлагает покатаь на «пятакранке» самые любимые предметы: игрушки, мороженое эскимо и книгу сказок.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 26 Обобщающее занятие по «системному оператору»

Цели: закрепить умение системного анализа объекта; закрепить умение пользоваться моделью «пятакранка»; формировать диалектическое мышление.

Оборудование: «пятакранка», мешок, различные предметы.

1. Анализ противоречий.

1

Приходит Игрушка с мешком.

И.: Мне так в прошлый раз понравилось на «пятакранке» кататься, что я сегодня целый мешок игрушек принесла: они тоже хотят покатаься!

В.: Но ведь их так много, это будет очень долго! Что делать?

И.: А давайте будем катать те игрушки, которые обладают и хорошими и плохими свойствами. Если игрушка только хорошая или только плохая, ее катать не будем.

И.: Договорились. Итак, ребята, этот предмет хороший или плохой? Докажите, почему так думаете.

П р е д м е т ы: бутылка, конфета, расческа, часы, мыло, имели, лампочка и др.

1) результате обсуждения оказывается, что у всех предме- юи есть что-то хорошее и что-то плохое в зависимости от конкретной ситуации.

2. Игра «Хорошо — плохо».

Если воспитатель говорит «Хорошо!», дети должны хло- п.т., если «Плохо!» — топать, «И хорошо и плохо!» — и хло- П.гп. и топать.

Команды произносятся в произвольных темпе и последовали мюсти.

3. Работа с «системным оператором».

И.: Как же нам быть? У всех предметов есть и хорошее и плохое, значит, всех нужно покатаать...

В.: Мы всех и покатаем, только не по всем экранам. Кто-то поедет вниз, кто-то вверх, кто-то в прошлое, а кто-то в будущее...

И.: Хорошая идея, так и сделаем!

Воспитатель поочередно помещает на центральный экран предметы и по согласованию с детьми «катает» их.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 27 Анализ сказки по «системному оператору»

Цели: формировать умение системного анализа сказки; разви- нать умение анализировать, обобщать, прогнозировать; обучать ис- т.т. использованию приема «наоборот»; развивать воображение, эмпатию.

Оборудование: сказка «Колобок», рисунок или игрушка Колобок, «пятиэкранка».

1. Упражнение «Какую сказку загадали?».

Приходит Игрушка с книгой «Колобок», которую прячет за спиной.

И.: Здравствуйте, ребята! Вы сказки любите?

И.: Какие сказки вы знаете?

И.: Попробуйте отгадать мою любимую сказку.

Игрушка загадала сказку «Колобок». Желательно, чтобы дети отгадывали сказку при помощи различных вопросов по сюжету сказки, а не просто старались угадать название.

2. Анализ сказки по «системному оператору».

И.: Кому еще нравится эта сказка?

И.: Знаете, почему эта сказка моя самая любимая? Обычно все сказки хорошо заканчиваются, а эта грустно. И мне так жалко Колобка, он был такой веселый, такой хороший, а Лиса его взяла и проглотила! Мне такой конец совсем не нравится, и я люблю придумывать другой конец к этой сказке, чтобы Колобок мог спастись...

В.: А ты можешь ребят научить так придумывать?

И.: Конечно!

В.: Но вначале давайте вспомним приключения Колобка. *(Достаёт и показывает рисунок Колобка.)*

И.: Поможет нам все вспомнить «пятиэкранка».

(Воспитатель помещает Колобка в центральную клетку.)

И.: Вот наш Колобок лежит на окошке, остывает.

(Воспитатель может дорисовать ставни к прямоугольнику.)

И.: Потом Колобок едет на лифте вниз. Из каких продуктов его бабушка испекла?

И.: Теперь Колобок едет вверх. Где он был в начале сказки?

И.: Прошлое Колобка? Чем он был раньше, откуда он появился?

И.: А что произошло потом?

Желательно, чтобы ответы детей были приближены к тексту сказки, а Игрушка «дополняла» ответы детей фрагментами сказки типа: «по сусекам поскребла» и т. д.

И.: Давайте пока не будем говорить о том, что Лиса съела Колобка, а поиграем, как будто Колобок и от нее тоже убежал.

3. Подвижная игра «Лиса и Колобок».

Правила игры (аналогично игре «Кошки-мышки»): дети образуют круг, выбираются Лиса и Колобок. Лиса догоняет Колобка, он от нее убегает. Дети в кругу перед Лисой опускают руки, а Колобка пропускают.

4. Фантазирование.

И.: В игре Колобок смог убежать от Лисы и она его не съела. А почему в сказке Лиса захотела съесть Колобка, какой он был?

(Воспитатель может помочь детям, называя слова: вкусный, румяный, гладкий, аппетитный, с вкусным запахом и т. д.)

И.: В сказке Лиса съедает Колобка, потому что он такой вкусный, румяный, аппетитный. Мы с вами хотим, чтобы было наоборот, чтобы Лиса его не съела. Может быть, и свойства Колобка тоже надо изменить на противоположные: если он станет невкусным, нерумяным, будет не таким аппетитным — Лисе его есть не захочется, не правда ли?

В.: Все правильно²ты говоришь, Игрушка! А как Колобок может стать невкусным?

Возможные варианты: посыпать на себя соль, обвалиться в пске, залезть в лужу, прокатиться через муравейник и т. д.

И.: Мог ли Колобок сделать так, чтобы от него исходил неприятный запах?

Аналогично рассматриваются и некоторые другие свойства.

И.: Вот если бы Колобок в сказке сделал так, как мы с вами придумали, съела бы его Лиса или нет?

И.: А такая новая сказка про Колобка вам нравится?

И.: Мне тоже. Давайте в следующий раз попробуем придумать другие приключения Колобка, хорошо? А пока до свидания и спасибо, что помогли спасти Колобка!

ЗАНЯТИЕ 28

Использование ресурсов для сочинения сказки

Цели: обучать приемам сочинения загадок; развивать умение сравнивать и обобщать; развивать навыки фантазирования; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Оборудование: рисунки Колобка и Ежика.

1. Сочинение загадок.

Приходит Игрушка и приносит рисунок Колобка.

И.: Отгадайте загадку, и вы узнаете, с кем дружит Колобок.

Этот зверь вам всем знаком, ест мышей, пьет молоко.

Но на кошку не похож, этот зверь — колючий...

(Игрушка показывает рисунок ежика.)

И.: Правильно. Что вы узнали про ежика из загадки?

Давайте попробуем сами сочинить загадку. Ежик — какой?

(Дети называют признаки: колючий, круглый, маленький, серый...)

Что еще, кроме ежика, бывает колючим (круглым, маленьким, серым...)?

Получается загадка: «Колючий, а не елка; круглый, а не колобок; маленький, а не муравей; серый, а не волк».

Поздравляю, эту загадку мы с вами придумали сами, ее никто раньше не знал.

2. Игра «Колючий — не колючий».

По команде «Колючий!» (или «Ежик!») дети («колючки») расставляют пальцы в стороны, по команде «Не колючий!» (или «Гладкий!»), или «Колобок!») пальцы сжимают в кулак.

Темп и последовательность команд произвольные.

3. Сочинение сказки.

Последовательность вопросов:

Почему Колобок дружит с Ежиком?

Чем они похожи и чем различаются?

Однажды Ежик говорит Колобку: «Вот если бы и ты был колючим, тебе тоже в лесу некого бояться было бы». А как Колобок может стать колючим?

Покатался Колобок под елками, иголки прилипли — и стал как Ежик и вместе покатались. А навстречу семейка зайчат: все хотят с Колобком поздороваться. Он иголки быстро стряхнул — и прыг на руки! А Ежика все боятся трогать — уколется можно. А как все же можно его погладить?

Поиграли с зайчатами, покатались дальше. У них еще много приключений будет. А вот про деда с бабой мы чуть не забыли. Они же были голодные, испекли Колобка, а он убежал. Совсем им больше кушать нечего... Или в лесу что-то можно найти?

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 29

Другая точка зрения

Цели: систематизировать представления детей о жанре сказки; познакомить с приемом описания объектов с другой точки зрения; развивать эмпатию.

Оборудование: «волшебная палочка».

1. Беседа «Сказка и не сказка».

Приходит Игрушка.

И.: Я тоже сказки умею сочинять. Послушайте. Снесла курочка яичко, и баба сделала омлет.

В.: Какая же это сказка, это не сказка!

И.: Ладно, вот другая. Жила-была девочка, однажды бабушка у нее заболела, отнесла ей девочка пирожки — вот она и выздоровела!

В.: И это не сказка!

И.: Почему не сказка?

В.: Сейчас тебе ребята объяснят, чем сказка отличается от не сказки. Что бывает в сказке и что бывает «по правде».

2. Игра «Замри — отомри».

В.: А еще в сказках бывает волшебная палочка (показывает). И сейчас мы поиграем в игру: до кого палочкой дотронусь, тот заколдован. Расколдовать его могу только я или тот, кто еще сам не заколдован, может дотронуться, хорошо?

3. Прием «Другая точка зрения».

И.: А еще в сказках предметы могут разговаривать. Дана йте волшебной палочкой оживим предметы в группе и послушаем, о чем они говорят.

Воспитатель дотрагивается до различных предметов, а дети от их лица рассказывают: что эти предметы любят, чего хотят, чего боятся, с кем дружат и т. д.

Примеры объектов: цветок, доска, стульчики, сандалики, игрушки и др.

4. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ 30 Обобщающее занятие за год

Проводится по индивидуальным планам воспитателей.

Желательно включить упражнения и задания, охватывающие основные изученные темы (противоречия, «системный лифт»), ММЧ, «пятиэкранка», другая точка зрения, ресурсы).

Занятие можно провести вместе с Игрушкой в виде праздника.

**Занятия по ТРИЗ с
детьми шестого года**
(второй год обучения)

ЗАНЯТИЕ 1 А1

Повторение пройденного

Цели: развивать навыки внимания, наблюдательности; повторить основные темы первого года обучения; развивать воображение.

Оборудование: карточки с рисунками, «пятиэкранка».

1. Игра «Что изменилось?».

Приходит Игрушка, спрашивает у детей, как они провели лето, чем занимались, рассказывает о себе. Предлагает вспомнить, что было на занятиях в прошлом году, а затем предлагает поиграть в игру «Что изменилось?».

Правила игры: на столе выставляются в ряд 5-7 карточек, нужно запомнить их последовательность. Потом дети отворачиваются или закрывают глаза, а воспитатель вносит различные изменения: переставляет местами, убирает или добавляет новые. Дети должны назвать, что изменилось.

Игра проводится 2-3 раза, в конце игры остается 4-5 карточек.

2. Упражнение на противоречие.

В объектах, изображенных на картинках, нужно выделить противоречия: назвать, что в них хорошего и что плохого (для кого большие — для кого маленькие; для кого тяжелые — для кого легкие и др.).

3. Работа по «пятиэкранке».

Для тех же объектов нужно назвать надсистему (*где встречаются?*) и подсистему (*из каких частей состоят, из какого материала сделаны?*). Затем рекомендуется вспомнить, какие бывают «маленькие человечки».

4. Игра «Твердое, жидкое, газообразное».

По команде «Твердое!» нужно всем взяться за руки; по команде «Жидкое!» — руки на пояс и стоять или ходить по группе; по команде «Газообразное!» — нужно бегать.

Воспитатель может называть конкретные названия каких-то однородных объектов (дерево, молоко, дым и др.), дети должны соответственно реагировать. В конце можно показать «спектакль» с участием всех человечков. Например, мячик плавает в воде или открытый флакон одеколона.

5. Работа по «пятиэкранке» (продолжение).

Назвать прошлое и будущее объектов на карточках.

6. Практическая работа.

В.: В прошлом году на занятиях с Игрушкой вы научились *ти* ходить, что хорошего и что плохого есть в разных предметах и ситуациях, учились ездить по «пятиэкранке», познакомились с «маленькими человечками» и пробовали говорить от лица реальных предметов, угадывая их мысли и чувства...

В этом году на занятиях вы будете сочинять много разных сказок, будете придумывать разные интересные предметы... Вы станете маленькими волшебниками... А ведь еще бывают и настоящие волшебники, которые живут в сказках и делают разные чудеса.

Попробуйте представить себе, как выглядит волшебник, и нарисуйте его.

Желательно сразу же обратить внимание детей на то, что рисунки должны быть оригинальными, непохожими на другие.

В конце занятия демонстрируются работы всех детей и в каждой воспитатель отмечает что-то положительное, интересное, своеобразное.

Упражнение 1 Б «Что я вижу?»

Нужно назвать все, что видишь вокруг: вначале среди большой группы объектов (*Что я вижу на прогулке? Что я вижу в музыкальном зале? За окном?* и т. д.), затем по отдельным крупным и мелким объектам (*Что я вижу на стене? Что и «из/су на чашке?* и т. д.).

Воспитатель отмечает необычные, оригинальные ответы.

ЗАНЯТИЕ 2 А

Прием фантазирования «Дробление — объединение»

Цели: развивать аналитико-синтетические умения; познакомить с приемом фантазирования «дробление — объединение»; развивать воображение.

Оборудование: рисунки мифологических существ.

1. Беседа о Волшебнике «Дели-Соедини».

И.: Шел по городу волшебник... Его никто не видел, но все видели, что он делал: стоял велосипед — он его разобрал по деталям; росло дерево — он с него сбросил все листья, а потом и ветки; приготовили пирог — он его разделил на кусочки... А в другой раз шел и делал все наоборот: кирпичи лежали — он построил дом; бревна плыли — сделал плот; цветы росли — составил букет...

В.: Как вы думаете, как могут звать такого волшебника?

В.: Да, действительно он умеет все разделять и соединять, поэтому его так и зовут Дели-Соедини. Сегодня на занятии мы попробуем выполнить его задания...

2. Упражнение на дробление и объединение объектов.

Воспитатель показывает один какой-либо объект и спрашивает у детей: «Сколько?»

В.: Вы говорите, что один, а Дели-Соедини утверждает, что много! Расческа одна, но в ней много зубчиков; книга одна, но в ней много страниц... Назовите еще предметы, которые могут быть «один, но много».

В.: А еще этот волшебник — великий изобретатель. Он придумывает разные предметы, которых раньше не было. Взял и соединил стиральную машину и утюг, что получилось? Нравится ли вам это изобретение?

Воспитатель называет несколько «проектов» (чашка и блюдце, веник и тряпка, карандаш и линейка, стол и лампа и др.) и предлагает обсудить, для чего нужен такой предмет, что в нем хорошего, что плохого.

3. Игра «Раздели-соедини».

Воспитатель называет различные части тела и команды «Дели!» или «Соедини!». Например: «Руки — соедини!», «Ноги — раздели!», «Головы — соедини!», «Пальцы — раздели!» и др.

Дети указанные части должны соединить (сблизить, объединить, иногда с кем-то в паре) или разъединить (показать изолированно, отдельно).

4. Фантазирование.

В.: Дели-Соедини — это Волшебник, поэтому он очень любит сказки... Вначале он сказки делит... Попробуйте узнать, какую сказку он разделил, если известны ее «части»: дед, бабка, курочка, яйцо, мышка...

Аналогично разделяются еще несколько сказок.

В.: Эту сказку он начал делить, но не успел до конца. В ней 14-п, собака, кошка, мышка... Кто еще?

(Дети называют остальных персонажей сказки «Репка»); (Шчлогично рассматривается еще несколько сказок.)

В.: Потом волшебнику уже расхотелось делить и он начал соединять... И вот с какими сказочными героями он нам предлагает придумать сказку: Змей-Горыныч, Буратино, Русалка, 1 иомики, Винни-Пух...

Вначале сообща выбирается главный герой, его друзья и праги, место действия, «проблема» (что случилось с главным героем), а затем коллективно придумывается сказка.

Желательно, чтобы воспитатель выполнял организующую и направляющую функцию, помогал выбрать наиболее лучший вариант из числа предложенных детьми, а не давал свой, уже готовый. Рекомендуются воспитателю делать по ходу соответствующие записи, чтобы в конце можно было прочитать детям готовую сказку (окончательный вариант).

5. Практическая работа.

В.: А еще Дели-Соедини — художник. Это именно он придумал и нарисовал русалку, дракона, кентавра...

(Воспитатель показывает соответствующие изображения и обсуждает с детьми, как они «сделаны», из каких состоят частей.)

В.: Попробуйте и вы нарисовать необычных животных, соединив части различных других животных...

6. Подведение итогов.

Упражнение 2 Б «Если бы...»

Предлагается придумать объект с необычными свойствами или функциями: «Если бы деревья стали усатыми...», «Если бы лужи могли петь...», «Если бы дома могли летать...», «Если бы люди перестали спать...» и др. и описать последствия такого допущения.

ЗАНЯТИЕ 3 А Метод фокальных объектов (МФО)

Цели: познакомить с игрой «Да-нетка»; систематизировать представления о свойствах объектов; развивать умение переносить свойства с одного объекта на другой; развивать фантазию.

Оборудование: различные игрушки.

1. Игра «Да-нетка».

На столе в линию выложено семь предметов (или картинок), нужно отгадать, какой именно задумал воспитатель. (На вопросы можно отвечать только «да» или «нет».)

Вначале с воспитателем играет Игрушка, чтобы показать детям правила игры. Предметы; щетка, арбуз, иголка, краски, ботинок, гвоздь, флажок.

В.: Я загадала какой-то предмет. Отгадай его, только вопросы должны быть такие, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет». Игра называется «Да-нетка».

И.: Это краски?

В.: Нет.

И.: Это справа или слева от красок?

В.: Я не могу ответить на такой вопрос. Спроси иначе.

И.: Это справа от красок?

В.: Нет.

И.: Значит, это слева. Это арбуз?

В.: Нет.

И.: Это справа от арбуза?

В.: Да.

И.: Значит, это иголка!

В.: Да. Ты смогла отгадать после пяти вопросов. Может быть, ребята смогут быстрее?

И.: Сейчас посмотрим!

Игра проводится 2-3 раза. Ее можно усложнить, можно предложить плоскостную «Да-нетку»: расположить на столе в произвольном порядке 9—10 предметов, с четким разграничением: вверху, внизу, справа, слева. Нужно отгадать задуманный объект.

2. Упражнение «Назови признаки».

Воспитатель оставляет на столе 3-4 предмета из далеких друг от друга тематических групп. Например, гвоздь, ботинок, арбуз...

Нужно назвать как можно больше признаков этих предметов. Можно организовать соревнование: к какому из предметов получится подобрать больше всего признаков (подсчитывать по ходу, можно при помощи фишек).

В Физкультминутка «Мальчики — девочки».

И |;i слово «Мальчики!» руки нужно поставить на пояс, на | и ню «Девочки!» — взяться за «юбочку».

Кроме слов «мальчики» и «девочки», в игре используются реальные имена (в том числе и сказочных героев). При проведении физкультминутки желательно использовать «попушки» (имена Саша, Женя; слова *жадина, зазнайка, соня*) и отслеживать реакцию детей на них.

4. Использование приема МФО.

И.: Мальчики очень любят играть с машинками, а девочки — с куклами. А давайте попробуем придумать такие машинки и кук- Им. которых еще никто никогда не видел, которых нигде никогда не было. Вначале будем придумывать куклы (потому что мальчики девочкам всегда уступают, не так ли?), а потом машинки.

Воспитатель называет некоторые признаки из п. 2 и поочередно присоединяет их к объекту, предлагая детям принять участие в обсуждении: *Как такое может быть? Для чего это может быть полезным?* и др.

Желательно присоединять только нетипичные, нехарактерные для данного объекта признаки, которые позволяют получить интересные идеи. Например: сладкая кукла, острая кук- па, кукла с косточками; машинка со шнурками, круглая машинка, машинка с «ушком» и др.

В конце работы желательно проговорить последовательность придумывания новой игрушки.

5. Практическая работа.

Рисование самой интересной куклы, самой интересной машинки (по выбору ребенка).

6. Подведение итогов.

Можно проговорить процесс усовершенствования игрушки: выбирается игрушка для преобразования, называется несколько объектов, а их отличительные признаки «примеряются» к исходной игрушке.

Упражнение 3 Б «Необычное в обычном»

Воспитатель обращает внимание детей на любую обычную ситуацию (с деревьев падают листья, на завтрак принесли кашу, проехала машина, пробежала собака и др.) и предлагает придумать необычное (волшебное, фантастическое) объяснение данной ситуации. Например: с деревьев падают листья, потому что они уходят на работу; от этой каши станешь великаном; эта машина может ездить без шофера, она сама думает, куда поехать, и др.)

ЗАНЯТИЕ 4 А Прием фантазирования «Увеличение — уменьшение»

Цели: познакомить с приемом фантазирования «увеличение — уменьшение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций; воспитывать умение сопереживать; формировать коммуникативные навыки.

Оборудование: мяч.

1. Знакомство с волшебником.

В.: Сегодня к нам пришел еще один волшебник, он тоже невидимка, но он очень много чего умеет делать. Он умеет все превращать в большое или маленькое. Это он сделал так, чтобы появились гномики и Дюймовочка, чтобы были лилипуты и великаны. Его зовут Великан Крошка, потому что он сам тоже может быть громадным великаном ростом с...

(Воспитатель предлагает детям предположить, какого роста может быть великан, и на все их предположения отвечает: «Нет, еще больше!», пока не назовут «до космоса».)

Еще он может уменьшаться и становиться таким крошечным, как...

Аналогично воспитатель предлагает назвать детям различные степени уменьшения (можно в форме игры с мячом), контрольный ответ — «маленькие человечки» (молекулы).

2. Решение проблемных ситуаций.

И.: Я тоже хочу изменять свой рост, как этот великан!

В.: Для чего тебе это нужно?

И.: Так интереснее, много можно сделать и успеть.

В.: Ребята, а вы бы хотели уметь изменять свой рост, как Великан Крошка? Когда бы хотели быть большого роста, когда маленького?

И Л представьте, что Волшебник взял и выполнил ваши

И. мииин, п вы все превратились в великанов, а вот это (вос- мм * 11 • 11. показывает на столики) — крыши ваших домов. А | и Н'пепь нам попасть домой, где вы будете жить?

И.: Хорошо ли быть великаном, почему?

И.: Тогда Великан Крошка превращает вас в маленьких, | "чистых человечков, меньше муравья. Вот вечером за вами и | адик придет ваша мама, но ведь вас даже не увидит и не \< 'п.ппиг, чтобы забрать домой. Что вы будете делать?

И.: Нр авится ли быть крошками?

И.: Л на самом деле вы и так и большие и маленькие, и и, пикапы и крошки. Большие вы для кого? А маленькие по сравнению с чем?

27

Физкультминутка «Великаны — Крошки».

По команде «Великаны!» дети идут на носочках с подня- I ымп руками, по команде «Крошки!» — передвигаются на кор- I очках, руки на коленях.

Воспитатель дополнительно использует слова, показывающие сравнение (типа «для слона», «для мухи» и др.), и названия сказочных героев (мальчик-с-пальчик, Бармалей и др.).

4. Обсуждение сказки-задачи.

Жил-был мальчик. Было ему 5 лет. Звали его Кузя. Он был веселый, любил бегать, прыгать, рисовать, играть в разные игры, но был у него недостаток: он все время всех дразнил. (Одиому мальчику он говорил, что у него короткий нос, другому — что у него большие уши, девочке — что у нее толстые щеки... И поэтому с Кузей никто не хотел водиться.

И вот однажды вечером, когда мальчик ложился спать, он разозлился, что с ним никто не дружит, и решил, что

назавтра он будет не просто дразнить ребят, но и нарисует их портреты с короткими носами, длинными зубами, толстыми щеками, большими ушами... И довольный сам собой, уснул...

Но его мысли подслушал Великан Крошка и превратил его в мальчика, которого никто никогда не видел: уши у него стали даже больше, чем у слона, они были до самой земли и еще немножко больше...

Когда Кузя проснулся, он вначале даже не понял, что с ним случилось, что это за такие громадные подушки рядом с ним лежат, но когда подошел к зеркалу, то увидел, что это у него стали такие уши...

Кузя горько заплакал, но слезами горю не поможешь: уши меньше не стали. И надо умываться, завтракать, идти в детский сад...

Обсуждение: как «обращаться» с ушами в этих ситуациях: *могут уши как-то помочь или только мешают, как их можно использовать?* (Вместо полотенца — салфетки; как быть, если шапка на уши не надевается, а без шапки идти холодно; как идти по улице, если уши «подметают» землю и др.)

— Наконец-то Кузя добрался в детский сад, его сразу же окружили ребята: ведь такого они никогда не видели... Кузя приготовился заплакать, думая, что ребята начнут его дразнить, но никто его не обзывал, всем было его очень жалко. Но тут пришла воспитательница и сказала:

— Кузя, какие у тебя замечательные уши! Как тебе повезло!

— А что хорошего в таких громадных ушах, одни неприятности...

— Ты ошибаешься. Ребята, давайте поможем Кузе придумать, чем такие уши могут быть полезными, что в них может быть хорошего?

Вопрос переадресовывается детям.

В этот день в садике было интересно, как никогда. Кузины уши использовали как гамак и как горку; в бассейне на них плавала вся группа; когда играли в футбол, Кузя отбивал мячи ушами и они летели прямо в ворота; когда стало жарко, Кузя замахал ушами так, что ветром нескольких маленьких ребят подняло на дерево, но потом Кузя подставил уши и они благополучно спустились...

Вечером Кузя лег спать без одеяла: зачем, ведь можно и ушами укрываться...

— Хороший был день, и ребята были такие хорошие. Больше никогда никого не буду дразнить, — подумал Кузя, засыпая.

Воспитатель предлагает детям придумать окончание сказки.

5. Практическая работа.

Нарисовать портрет волшебника Великана Крошки (великан должен быть сразу и большим и маленьким).

6. Подведение итогов.

Упражнение 4 Б «Маленькое в большом»

Воспитатель обращает внимание детей на то, что очень многие «большие» объекты (машина, дом, экскаватор и др.) имеют «маленькие»: «Машина большая, а педали в ней маленькие» или «Дом большой, а кирпичи — маленькие» и т. д. и предлагает детям назвать другие подобные объекты.

ЗАНЯТИЕ 5 А Свойства и признаки

Цели: развивать пространственное воображение; систематизировать знания о признаках объектов; обучать навыкам переносить примы к и с одного объекта на другой; развивать фантазию, умение переносить примы к и с одного объекта на другой; развивать внимание.

Оборудование: карточки с рисунками.

1. Игра «Прятки».

Игра начинается с сообщения воспитателя о том, что Игрушка где-то спряталась и ее нужно найти. Просто перебирать различные места будет долго и неинтересно, лучше задавать целенаправленные вопросы, ведущие к сужению круга поиска. Можно провести аналогию, нарисовав дерево с крупными ветками.

П: Представьте себе, что на этом дереве нам нужно найти какой-то один листочек. Можно, конечно, перебирать листочки по одному, пока не найдешь нужный. А можно и другим способом: узнавать по вопросам, где он находится.

Этот листочек где? Этот листочек выше большой ветки? Этот листочек справа от маленькой ветки? и т. д. (Вопросы воспитателя сопровождаются соответствующими показами на рисунке.)

После этого предлагается найти Игрушку по вопросам, предполагающим деление пространства на части. Желательно, чтобы она была спрятана в каком-либо шкафу. Тогда можно задать дополнительные вопросы: *На какой полке и с какой стороны она находится?*

2. Выделение признаков.

Воспитатель на столе выставляет 6—7 карточек с рисунками из разных тематических групп. Затем указывает свой объект, а дети должны называть признаки данных объектов.

Например, даны карточки: крокодил, ромашка, нож, лодка, облако, мяч. Воспитатель называет свойство «цвет», дети по порядку указывают признаки: зеленый, белая с желтым, серый, коричневая, белый, разноцветный; воспитатель называет свойство «размер», дети — большой, маленькая, маленький, большая, большое, маленький; воспитатель называет свойство «вес», дети — тяжелый, легкая, легкий, тяжелая, легкое, легкий и т. д.

Примеры свойств: форма, вещество, запах, «съедобность», гладкость, температура и др.

При этом сразу же нужно показывать, что есть признаки, которые могут изменяться: мяч может быть и большой и маленький; лодка может быть и синяя, и зеленая, и красная; и деревянная, и резиновая и т. д.

3. Игра на переключение внимания «Цвет, вес, размер».

По команде «Цвет!» дети поднимают руки над головой, соединив их как крышу (похоже на карандаш), по команде «Вес!» — руки в стороны, показывая чаши весов, по команде «Размер!» — кладут одну руку на другую («линейка»).

Воспитатель называет в произвольном порядке различные свойства и признаки (например: цвет, красный, вес,

размер, легкий, зеленый, маленький, цвет...), дети должны правильно на них реагировать.

4. Изменение признаков.

Воспитатель предлагает детям разделить все карточки на две группы и объяснить свой вывод.

— Несмотря на то что можно найти множество разнообразных признаков деления, главным отличием является то, что среди объектов есть предметы живой и неживой природы.

После этого воспитатель оставляет на столе только «неживые» объекты. Затем по каждому объекту выбирается 1—2 признака, которые нужно изменить и представить последствия такого изменения. Например: *Что было бы, если бы ножи стали очень-очень острыми или очень-очень большими, как дом? Что было бы, если бы мячи стали очень тяжелыми (или очень легкими)?* и т. д.

При этом воспитатель подчеркивает, что изменились бы и функции данных объектов, они бы уже не смогли выполнять свою роль (очень тяжелый мяч для игры использовать нельзя, а что с ним теперь можно сделать?).

5. Практическая работа.

Нарисовать привычный объект, изменив какие-нибудь признаки.

1.1 ч рисования всем детям можно предложить один и тот же объект и какие необычные признаки у него могут быть.

11.1 пример, арбуз круглый, полосатый, растет на земле. М. • мяю нарисовать арбуз другой формы и цвета, растущим на к р< но или передвигающимся самостоятельно и т. п.

Упражнение 5 Б «Аналогия»

Носнитатель предлагает детям придумывать различные ана- к >і им: прямые (*Начто похоже это облако? Этот листок, как...?*), Ии признакам (*Цыпленок эюелтый, как...? Шарик легкий, как...?*), но функциям (*Мячик прыгает, как...? Девочка поет, как...?*).

ЗАНЯТИЕ 6 А Развитие ассоциативности

Цели: обучать навыкам ассоциативного мышления; развити. навыки театрализации, перевоплощения.

Оборудование: карточки с рисунками, бумага, чернила.

1. Игра «Теремок».

Приходит Игрушка, напоминает детям сюжет сказки «Теремок» и предлагает поиграть в «теремок».

Воспитатель раздает всем детям различные картинки или предметы, и все по очереди «стучатся» в «теремок».

«Зайти» в него можно только, если «гость» докажет, что он чем-то похож на «хозяина» (имеет сходство по каким-то признакам).

Вариант игры

— Тук, тук! Кто в теремочке живет?

— Я — пчелка. А ты кто?

— А я ножницы!

— А чем вы на меня похожи?

— У тебя жало острое, а у нас — концы.

— Заходите в гости! и т. д.

Игру можно провести два раза: вначале «хозяином» будет Игрушка, и все дети должны доказать сходство с ней, а затем в роли «хозяина» выступает каждый последующий «гость» (а «хозяин» становится почетным гостем).

При проведении игры во второй раз детям можно предложить обменяться картинками или раздать новые.

2. Игра-театрализация.

Воспитатель называет предметы, изображенные на картинках, а дети должны их изобразить (внешнее сходство, или действие с ним, или издаваемые звуки и т. д.).

При этом воспитатель не дает пояснений, как выполнять задание, но оценивает лучшие варианты.

3. Упражнение «Кляксы».

Игрушка показывает на листе бумаги большую кляксу и предлагает детям придумать, на что она похожа. При этом кляксу можно поворачивать в разные стороны.

Затем воспитатель предлагает детям самим сделать кляксы: лист бумаги согнуть пополам и на одну сторону капнуть чернил (гуаши), после чего лист складывается и на двух сторонах получаются отпечатки («кляксы»).

Полученные кляксы нужно дорисовать, превратить в законченные рисунки.

Можно устроить выставку готовых работ.

4. Подведение итогов.

29

Упражнение 6 Б «Что я знаю, что не знаю»

Воспитатель прячет любой предмет, говорит детям его название и предлагает ответить, что они могут и чего не могут сказать об этом предмете, не видя его.

Вариант упражнения

В.: Я спрятала мячик. Что вы о нем можете сказать, а что — нет, если вы его не видели?

Д.: Можно сказать, что он круглый. Не знаем, какого цвета, какого размера, что на нем нарисовано, какой он — резиновый или пластмассовый — и т. д.

Для выполнения упражнения желательно подбирать объекты, ранее незнакомые детям и являющиеся какими-то интересными, необычными. Развитие ассоциативности (продолжение)

Цели: активизировать мышление детей; систематизировать и ш м и я об объектах круглой формы; развивать ассоциативное мышление; обучать алгоритму составления ассоциативных ППГ1ДОК.

Оборудование: «черный ящик», расческа.

1. Проблемная ситуация «Волшебный кружок».

И приходит Игрушка, рисует кружок и предлагает детям отгадать, что это такое.

Дети высказывают свои предположения (яйцо, черепашка, голова и др.), при этом воспитатель вносит необходимые изменения и рисунок, но на все предложения Игрушка отвечает «нет».

В.: Ребята больше не знают, что это такое может быть. (кажи нам сама.

И.: Да это же просто кружок, самый обыкновенный!

В.: Нет, это не простой кружок, а волшебный — ведь он умеет превращаться и в черепашку, и в цыпленка, и в лягушонка и др.

2. Упражнение «Назови круглое».

Дети встают и по очереди называют различные круглые предметы, которые есть в группе. Кто не смог ответить или повторил — о, садится.

3. Дорисовывание фигур.

И.: Сейчас я нарисую несколько картин (начинает рисовать на нескольких листах одновременно).

— Ой, сколько времени!

Мне срочно нужно убегать! До свидания!

Дорисуйте, пожалуйста, сами!



Примеры линий:

Воспитатель предлагает дорисовать линии до законченных фигур. Желательно, чтобы дети представили несколько вариантов. Затем проводится обсуждение и выбираются наиболее интересные, неповторяющиеся сюжеты.

4. Упражнение «Да-нетка».

Воспитатель предлагает отгадать, что находится в «черном ящике»: «Этот предмет нужен всем людям, чтобы они были красивыми».

Ответ: «Расческа».

5. Сочинение загадки.

Последовательность сочинения.

Ответить, на что похожа расческа (3-4 названия). Например, на пилу, на забор, на траву.

Ответить, чем расческа отличается от этих объектов. Например, от пилы — тем, что расческа не пилит; от забора — тем, что на нее нельзя залезать; от травы — тем, что не растет.

Составить загадку, используя слова-связки «как», «но не». Например: «Как пила, но не пилит; как забор, но нельзя лазить; как трава, но не растет. Что это такое?».

6. Подведение итогов.

Воспитатель разучивает с детьми загадку и предлагает ее загадать родителям.

Упражнение 7 Б

«Чем похожи, чем отличаются»

Во время проведения различных режимных моментов (умывание, еда, раздевание, сборы на прогулку и др.) воспитатель предлагает сравнивать близкие по значению объекты.

Например, чем похожи и чем отличаются ложка и вилка, простыня и пододеяльник, сандалии и тапочки, куртка и пальто, полотенце и платок, шапка и кепка и др.

ЗАНЯТИЕ 8 А Прием фантазирования «Оживление»

Цели: познакомить с приемом фантазирования «Оживление»; активизировать мышление детей; развивать воображение, фантазирование.

Оборудование: рисунки или игрушки сказочных персонажей.

1. Знакомство с Волшебником.

В.: Сегодня у нас на занятии будет Волшебник, которого нам все хорошо знаете по сказкам. Благодаря этому Волшебнику из снега подружилась девочка Снегурочка, заговорило полено — и получился Буратино, а один герой сказки не только смог разговаривать, но даже и петь песни несмотря на то, что был всего лишь куском теста... (Воспитатель показывает соответствующие рисунки или игрушки.)

Чем, по-вашему, занимается этот Волшебник?

В.: Приведите еще примеры, когда в сказках разговаривают и оживают разные предметы.

2. Проблемный диалог об отличительных признаках живого.

При обсуждении необходимо выяснить, чем живые существа отличаются от объектов неживой природы. Причем, если дети называют отличия по второстепенным признакам, Игрушка приводит контраргументы, показывая, что эти признаки свойственны и неживым объектам.

Например:

Д.: Живое движется.

И.: Машина тоже движется, разве она живая?

Д.: Живые разговаривают.

И.: Рыбы и цветы не разговаривают, разве они неживые? и т. д.

Таким образом дети приходят к выводу, что существуют признаки, характерные только для живых объектов: они рождаются, растут, дышат, питаются, размножаются, умирают.

3. Физкультминутка «Замри-отомри».

Дети в произвольном порядке двигаются по группе, по команде «Замри!» нужно остановиться и не двигаться. Команды чередуются в произвольном темпе и порядке.

4. Фантазирование.

В.: Давайте и мы с вами попробуем придумать сказку, а Волшебник Оживления нам поможет. Вначале нужно выбрать предмет, о котором мы будем сочинять сказку.

В.: Почему вдруг этот предмет ожил, из-за чего?

В.: Если предмет оживает, то он должен уметь расти, питаться, рождаться, иметь детей; можно, чтобы он двигался и разговаривал. Как он это будет делать?

Желательно не только обсудить соответствующие изменения, но и попробовать придумать «настоящую» сказку-приключение этого героя.

5. Практическая работа.

Нарисовать портрет Волшебника Оживления.

Упражнение 8 Б «Другая точка зрения»

Воспитатель предлагает детям представить себя различными объектами и описать свои ощущения: *Что вы любите? Чего боитесь? С кем дружите? О чем мечтаете? Что вам не нравится?* и др.

Желательно рассматривать не только цельные объекты, но и их части (во время воздействия): опишите, что чувствует язык, когда вы едите мороженое; что чувствует шляпка гвоздя, когда вы его забиваете.

ЗАНЯТИЕ 9 А Волшебник Времени

Цели: познакомить с приемом фантазирования «Изменение времени»; развивать диалектичность и вариативность; систематизировать знания о сезонных изменениях в природе; развивать воображение.

1. Беседа «Быстро — медленно».

Приходит Игрушка, вся запыхавшаяся.

В.: Что с тобой, почему ты так дышишь тяжело?

И.: Я бегом бежала, боялась опоздать.

В.: Посиди, отдохни пока, а мы с ребятами обсудим, почему ты так спешила. Разве нельзя было опоздать, а мы бы подождали?

И.: Да, вот вы все говорите, что опаздывать плохо, но я так устала, пока добежала, и вообще есть пословица «Поспешишь — людей насмешит». Больше не буду никогда так торопиться!

В.: Но есть еще и другая пословица «Дорога ложка к обеду». Как вы ее понимаете, ребята?

И.: Так что же получается? И торопиться плохо, и медлить, тянуть тоже плохо? А как хорошо?

В.: Хорошо, когда знаешь, какие дела нужно делать быстро, а какие — медленно. Вот, например, когда переходишь через дорогу, нужно идти быстро или медленно? Почему?

И.: Конечно, быстро, даже бежать нужно, а не идти, чтоб машина не наехала!

В.: А что ребята скажут?

В.: А когда с прогулки пришли, как нужно раздеваться?

И.: Медленно, чтобы одежду не помять, осторожно в шкафчик повесить, все аккуратно сложить...

В.: Ребята, как вы думаете?

И.: Пускай сейчас ребята сами скажут, что нужно делать быстро, а что медленно. (Как нужно умываться, обедать, убирать игрушки, рисовать, подметать, говорить и т. д.)

2. Фантазирование.

В.: Чтобы все всегда успевать, никогда не спешить и не опаздывать, нужно дружить с Волшебником Времени.

И.: Что это за Волшебник? Я никогда о таком не слышала.

В.: Этот Волшебник может управлять временем, он умеет время ускорять и замедлять, останавливать и перепутывать... Если время остановится, то ничего не будет расти, изменяться, все останется таким же, как и сейчас; если время перепутается, то может получиться так, что вначале нужно дом построить, а только потом завезут кирпичи...

Во многих сказках этот Волшебник время ускоряет, помните: «И растет ребенок там, не по дням, а по часам...» Представьте, если бы и с вами такое случилось: привели вас сегодня утром в детский сад, а когда пришли забирать, прошло не 10 часов, а 10 лет, и вам уже не 5 и 6 лет, а 15 или 16...

Обсуждение: *Какова будет реакция родителей на такие изменения? В какой одежде дети пойдут домой — ведь сейчас холодно? Чем будут заниматься дома — ведь они большие, чтобы играть с игрушками? Что будут делать завтра утром: в садик их не отведешь — уже большие, а в школу не возьмут — они ничего не знают, как быть? Что хорошего и что плохого, если так быстро стать взрослым? Хотели бы вы, чтобы так получилось?*

3. Физкультминутка «Времена года».

Воспитатель предлагает детям вспомнить поры года, их характерные признаки и придумать, какими движениями можно изобразить разные времена года.

Например, зимой холодно — нужно «греться», весной распускаются цветы, осенью улетают птицы, идет дождь — нужно «прятаться под зонтиком», летом жарко — можно «позагорать», «искупаться».

Воспитатель называет команды в произвольном порядке, дети должны соответственно реагировать.

4. Фантазирование (продолжение).

Воспитатель предлагает представить, если бы и на самом деле времена года могли сменяться очень быстро: каждый

день утром весна, днем лето, вечером осень, ночью зима. Чем и для чего было бы это хорошо, чем неудобно?

Желательно рассмотреть ситуацию не только с «детской» точки зрения (по ночам на санках кататься, переодеваться постоянно, как быть с Новым годом и др.), но и с других различных сторон: что будет с растениями (утром семена — вечером урожай), с птицами (отлет в теплые края, высиживание птенцов), с животными, с людьми и др.?

5. Практическая работа.

Нарисовать так Волшебника Времени, чтобы было видно, что это именно этот Волшебник, а не какой-нибудь другой.

6. Подведение итогов.

Упражнение 9 В «Чем отличаются похожие?»

Воспитатель предлагает найти различия в двух похожих предметах (два окна, два дерева, два стульчика, две руки и т. д.).

Вывод: даже похожие предметы могут различаться.

ЗАНЯТИЕ 10 А

Волшебник Времени (продолжение)

Цели: развивать диалектическое мышление; познакомить с приемом разрешения противоречий во времени; систематизировать знания детей о последовательности протекания различных событий; развивать навыки фантазирования.

Оборудование: несколько наручных часов, наборы карточек.

Приходит Игрушка, на каждой руке и ноге — часы (можно и на хвосте).

В.: Здравствуй, Игрушка! Ты такая необычная сегодня...

И.: Это я специально часы надела, чтобы вовремя прийти. Мы же прошлый раз говорили, что опаздывать нельзя...

В.: Но зачем тебе так много часов, целых четыре штуки?!

И.: Вдруг одни сломаются или время начнут неправильно показывать...

В.: Ребята, а вы как думаете, действительно ли нужно так много часов?

И.: Ладно, согласна, мне и самой не очень-то удобно на ноги смотреть, а особенно на хвост... (*Воспитатель помогает снять лишние часы*).

В.: Что с часами теперь будешь делать?

И.: Я буду играть в часового...

В.: Что это за игра?

И.: Часовой — это тот, кто стоит на часах. Вот я положу их на пол и буду на них стоять.

В.: Ребята, а вы как думаете, кто такой часовой?

(*Обобщая ответы детей, воспитатель говорит, что часовой — это человек, который что-нибудь охраняет, сменяясь с другими по очереди — «по часам».*)

2. Обсуждение «Было так, стало наоборот».

И.: Значит, в часового не получится поиграть, жалко...

В.: Не огорчайся, Игрушка, есть и другие игры с часами. По часам люди могут узнавать время. А Волшебник Времени может творить разные чудеса, он может делать так, чтобы все становилось наоборот.

И.: Как это наоборот?

В.: Например, что-то было маленьким, а прошло время — и стало большим... Или что-то было горячим, а прошло время — стало холодным... Было так, а стало наоборот...

И.: Что это такое: было маленьким, а стало большим?

В.: Например, цветок: был маленький, а потом время прошло и он вырос.

И.: Еще что это может быть?

И.: А вот так может быть: было большим, а стало маленьким?

И.: Что это такое? Было горячим, а стало холодным.

И.: Было твердым, а стало мягким. Что это такое?

И.: Какую интересную работу делает Волшебник Времени: все может изменить наоборот!

3. Игра на внимание «Наоборот».

Воспитатель называет различные движения, которые нужно выполнять. При этом если воспитатель показывает часы, то «вмещивается» Волшебник Времени и нужно показывать противоположное движение.

Игра может проходить в быстром темпе с выбыванием участников.

4. Обсуждение «Путаница времени».

У воспитателя несколько наборов карточек, представляющих собой различные последовательности событий. Например: маленький ребенок — школьник — взрослый — пожилой; ветка с листочками — ветка с цветами — ветка с яблоком — яблоко на тарелке; зима — весна — лето — осень; цыпленок — курица — яйцо — яичница.

Воспитатель выставляет карточки, перепутывая очередность, например: взрослый — школьник — пожилой — ребенок.

В.: После игры Волшебник Времени совсем запутался, и вот что получилось. Разве так бывает? Давайте поставим все по порядку.

Желательно обсудить ситуации, почему последовательность событий должна быть именно такой, почему нельзя их менять местами.

Рекомендуется устно проговорить несколько ситуаций по схеме *что за чем* (последовательность действий: как

приготовить чай, как пришить пуговицу, как застелить кровать и т. п.) и обсудить, какие действия можно менять местами, какие нет (например: приготовить чай можно по-разному: «заварка, потом кипяток» или «кипяток, затем заварка»; а вот положить одеяло, а сверху — простыню будет неправильно).

5. Практическая работа.

Нарисовать рисунок с «ошибками»: как не бывает. Воспитатель может показать примеры подобных рисунков из детской литературы: в саду ловят рыбу, птицы летают с парашютами, у человека на одной ноге ботинок, на другой — валенок; будка стоит на крыше дома и т. п.

Упражнение 10 Б «Чем похожи различные?»

Воспитатель предлагает найти сходство в двух различных предметах из одной тематической группы (тарелка и чашка; стол и стул; кошка и собака; цветок и дерево и др.).

Вывод: даже различные предметы могут иметь сходство.

ЗАНЯТИЕ 11 А Морфологический анализ

Цели: активизировать мышление детей; систематизировать знания детей о составных частях объекта и их вариантах; развивать воображение.

Оборудование: «черный ящик», рисунок дома.

1. Игра «Да-нетка».

Приходит Игрушка и предлагает отгадать, какой рисунок лежит у нее в «черном ящике». (Нарисован домик: ^ .)

2. Рисование «новый дом»;

В.: А почему ты дом нарисовала?

И.: Потому что я решила построить себе новый дом и сейчас только про него и думаю...

В.: Но твой рисунок не очень интересный; таких домов много, они все похожи друг на друга, это не очень интересно...

И.: Да и сама знаю, но я по-другому домики не умею рисовать. Может, ребята помогут?

В.: Конечно, помогут. Ребята, предложите, как построить необычный дом для нашей Игрушки.

В.: Существует способ, как придумывать новое. Нужно вначале разобраться, из каких частей состоит предмет. Из каких частей состоит домик?

В.: Значит, в домике должны быть... (*перечисляются подсистемы, названные детьми*). Но ведь их все можно сделать по-другому, смотри. Вот у тебя нарисовано квадратное окошко. А какое еще окно может быть?

(*Воспитатель рисует на листе различные варианты окон, предложенные детьми.*)

Аналогичная работа проводится со всеми остальными подсистемами.

В.: А теперь выбирай, какие стены, окна, двери... тебе нравятся больше всего.

Игрушка «выбирает» (обводит или подчеркивает) и затем рисует дом из этих частей (дети могут помогать Игрушке).

3. Рисование «Необычное животное».

В.: Ну, что? Помогли тебе ребята?

И.: Да, большое спасибо. Только у меня еще одна проблема есть. Я хочу, чтобы у меня было домашнее животное. Но я не знаю какое. Оно должно уметь охранять дом, как собака; еще я хочу, чтобы оно давало молоко, как корова; хочу, чтобы умело быстро бегать, как конь; но чтобы я не упала, у него должны быть горбы, как у верблюда, и рога, как у оленя, чтобы можно было держаться... А еще хорошо, чтобы у него был красивый хвост, как у павлина, и оно умело летать...

В.: Да, такого животного я никогда не встречала... А может быть, тебе завести не одно, а нескольких животных: собаку, корову, коня, павлина, оленя и др.

И.: Нет, так не получится. Им всем тогда надо будет и много места, и много еды, и ухаживать за всеми надо. Вот если бы был один такой зверь...

В.: Давай попробуем его нарисовать, а потом ты попросишь Волшебника Оживления, чтобы он тебе помог его оживить.

Воспитатель повторяет описание животного, а дети должны его нарисовать (рисование может быть коллективным на большом листе бумаги).

В.: Игрушка, посмотри, вот ребята тебе нарисовали животное, о котором ты мечтаешь.

И.: Спасибо, ребята, а как его зовут?

И.: Вы про него сказку не можете придумать?

4. Фантазирование.

33

Сюжет сказки строится как обыгрывание ситуаций применения различных частей этого животного: другие («обычные») животные смеются над ним, а он доказывает необходимость этих частей.

5. Подведение итогов.

Упражнение 11 Б «Каким это бывает?»

Воспитатель предлагает называть различные варианты, какими может быть представлен объект (желательно использовать наглядность): какими бывают листья деревьев (ствел, часов, расчесок, конфет и др.)?

Можно устроить выставку под соответствующим названием.

ЗАНЯТИЕ 12 А Прием фантазирования «Наоборот».

Цели: познакомиться с приемом разрешения противоречий «наоборот»; активизировать словарный запас путем использования антонимов; развивать чувство юмора, воображение.

1. Упражнение «Антонимы».

Возможен необычный «вход» в занятие, настраивающий детей на то, что все будет «наоборот». Например, Игрушка приходит вверх ногами, говорит «До свидания!», детям предлагается лечь в кровати и т. п.

В.: Сегодня на занятии у нас будет все наоборот. Вначале потренируемся называть «наоборотные» слова.

Скажу я слово «далеко», вы скажете мне «близко»,

Скажу я слово «высоко», а вы ответьте «низко».

Скажу я слово «потолок», что скажете вы?

Скажу я слово «потерял», вы скажете?

Затем воспитатель делит детей на две группы: первая группа называет любые слова, отвечающие на вопрос «какой?», а вторая должна называть антонимы. Затем группы меняются местами.

2. Упражнение «Перевертыши».

Игрушка рассказывает стихотворение:

Ехала деревня мимо мужика, глядь — из-под собаки лают ворота.

Лошадь ела кашу, а мужик овес.

Лошадь села в сани, а мужик повез.

Обычно реакция детей — смех. Игрушка читает стихотворение еще раз, затем просит «перевести» каждую строчку, сказать, как надо говорить.

Анализируется, в каком случае было смешнее и почему, как «устроены» смешные предложения.

Воспитатель предлагает детям самим придумать смешные «ки-«перевертыши», используя прием «наоборот».

3. Физкультминутка «Наоборот».

Воспитатель называет различные предложения «наоборот», дети должны их «перевести» и выполнить задание правильно. Например: «Ладошам хлопнуть в девочек», «Ковру встать на мальчиков», «Стульчикам сесть на детей» и т. п.

4. Фантазирование по приему «наоборот».

Воспитатель называет несколько знакомых сказок и предлагает заменить свойства героев на противоположные, а затем рассказать сюжет новой сказки. Например: «Добрый волк и три жадных поросенка, которые за ним гонятся...», «Злая Красная Шапочка и ее бабушка Атаманша не дают покоя никому в лесу...», «Голодный Колобок захотел всех съесть...».

Несколько сказок желательно проговорить на уровне сюжета, а одну попробовать рассказать подробно.

5. Подведение итогов.

Воспитатель предлагает высказать свое мнение о занятии, выражая свои мысли «наоборот».

Упражнение 12 Б «Путаница»

Нужно придумывать предложения про обычные ситуации, как «не бывает». Например, девочка баюкает куклу — бывает, кукла баюкает девочку — не бывает; дедушка собирает грибы — бывает, грибы собирают дедушку — не бывает и др. Прием фантазирования «Бином фантазии»

Цели: познакомиться с приемом фантазирования Джанни Ро- дари «Бином фантазии»; активизировать словарный запас; развивать тактильную память, воображение.

Оборудование: два «волшебных мешочка», игрушки — живые и неживые объекты.

Упражнение «Волшебный мешочек».

В один мешочек заранее кладутся 4-5 небольших игрушек — различные животные, в другой 4-5 предметов.

Пара детей достает игрушки из двух мешочков, узнавая предмет на ощупь, а потом проверяя себя. Затем нужно составить несколько предложений с этими словами. Например, «слон» и «молоток» («Хобот у слона похож на молоток») или «крокодил» и «гитара» («На гитаре была наклейка с крокодилом»).

1. Игра «Руки-ноги».

Воспитатель называет различные команды, представляющие собой сочетания слов «руки», «ноги» и разных предлогов, например: «руки под ногами», «ноги на руках», «руки через ноги», «ноги за руками» и др.

Примеры предлогов: за, над, перед, под, около, в, у, на, без, с, до, к, на, через и др.

2. Фантазирование.

Из каждого мешочка выбираются по одной игрушке и составляются различные сочетания слов с самыми разнообразными предлогами. Например, конь в машине, конь возле машины, машина у коня, машина на коне, конь для машины, машина без коня и др.

Затем выбирается несколько необычных сочетаний (например, машина для коня, конь на машине, конь без

машины и др.) и придумывается сюжет сказки о том, как такое может быть.

Желательно один из сюжетов развить в цельную сказку (рекомендуется сочинять по цепочке).

3. Практическая работа.

Сделать иллюстрацию к придуманной сказке.

4. Подведение итогов. «Слова на букву»

Воспитатель называет любую букву, и дети должны назвать любые слова, которые начинаются с этой буквы. Количество слов желательно подсчитать и отметить наиболее интересные.

Рекомендуется выбирать часто встречающиеся буквы, желательно согласные.

ЗАНЯТИЕ 14

Обобщающее занятие по приемам фантазирования

Оборудование: карточки с рисунками, «пятиэкранка».

Занятие проводится по индивидуальному плану воспитателей. Целью занятия является систематизация знаний детей по основным приемам фантазирования: «дробление — объединение», «увеличение — уменьшение», «ускорение — замедление», «оживление».

Для придумывания новых объектов можно также использовать приемы — «метод фокальных объектов» и «морфологический анализ».

ЗАНЯТИЕ 15 А

Рассказ по картинке: аналитико-синтетические виды работы

Цели: формировать аналитические умения; активизировать словарный запас путем составления предложений; развивать память, наблюдательность; активизировать восприятие за счет использования различных органов чувств.

Оборудование: рисунки отдельных предметов, сюжетная картина.

1. Дидактическая игра «Проверка памяти».

Воспитатель показывает детям рисунок с изображением какого-либо отдельного объекта, предлагает внимательно на него посмотреть и все запомнить. Затем рисунок убирается, и дети должны ответить на вопросы по его содержанию. Например, нарисована кукла. Могут быть заданы вопросы (используются вопросы с ловушками): *Какого цвета волосы? На ногах носки или гольфы? Какое было платье — синее или зеленое (а оно красное)? С какой стороны карман (а кармана вообще не было)?* и др.

Желательно, чтобы воспитатель фиксировал количество вопросов и правильных ответов на них.

Аналогичная игра проводится и с другим рисунком (желательно принадлежащим к другой тематической группе).

2. Работа по картине «Что делает?», «Кто что делает?»

Воспитатель вывешивает картину с произвольным сюжетом. Нужно назвать все изображенные на ней объекты. После этого можно проанализировать, из каких частей они состоят. Затем предлагается ответить на вопрос *«что делает?»* применительно к каждому объекту (желательно называть не одно действие, а несколько, например «дерево» не только «стоит», но и «растет», «наклоняется», «тянется к солнцу», «дает тень» и др.).

3. Игра на внимание «Уши, глаза, нос».

Воспитатель в произвольном порядке называет части тела, «отвечающие» за органы чувств: уши, глаза, нос, руки, язык.

Дети должны дотронуться или показать эту часть тела.

Воспитатель может «сбивать» детей, показывая неправильные варианты.

Игру можно провести в кругу на выбывание.

4. Использование различных органов чувств для описания картины.

В.: В игре назывались разные части тела. Зачем они нужны? Зачем нужны глаза (уши, язык, руки, нос)?

В.: Когда мы с вами называли, что есть на картине, мы говорили только о том, что можно увидеть. Но ведь человек может еще и слышать, и дотрагиваться, и пробовать на вкус, и ощущать запахи... Представьте себе, что вы очутились на этой картине. *Какие звуки вы бы услышали? Какие запахи бы почувствовали? Если бы вы могли дотронуться до всех предметов, что бы вы о них могли сказать? Что на картине можно «попробовать»? Какой у этого вкус?*

5. Практическая работа.

Воспитатель убирает картину и предлагает ее по памяти нарисовать (основные³⁵ объекты с учетом их местоположения, цвета, размеров).

По окончании рисования желательно сделать выставку и сравнить картину с детскими работами. В конце делается вывод о том, кто самый наблюдательный в группе. («Художественные достоинства» картин не оцениваются.)

6. Подведение итогов.

Упражнение 15 Б

«Увеличиваем предложение»

Воспитатель называет любое нераспространенное предложение (*девочка играет, собака бежит, солнце светит*

и др.), его нужно «увеличить»: вставить в него другие слова.

Упражнение можно проводить в виде соревнования: кто придумает самое длинное предложение из исходного.

Можно предлагать детям самим вначале придумывать нераспространенные предложения об окружающих объектах, а затем их дополнять.

ЗАНЯТИЕ 16 А

Рассказ по картинке: «системный оператор»

Цели: развивать внимание, наблюдательность; обучать построению причинно-следственных цепочек; развивать навыки прогнозирования и фантазирования.

Оборудование: сюжетная картина, схема на наборном полотне.

1. Дидактическая игра «Что изменилось».

Воспитатель вызывает одного из детей и предлагает всем остальным внимательно его рассмотреть и запомнить.

Затем воспитатель вместе с этим ребенком удаляется в спальню (раздевалку) и помогает сделать различные изменения (в причёске, одежде, позе и т. д.). По возвращении группа должна назвать произошедшие изменения. Игра проводится 3-4 раза.

2. Работа по картине «Что было? Что будет?».

Вывешивается картина, которая анализировалась на предыдущем занятии.

В.: Прошлый раз мы рассматривали эту картину, обсуждали, что на ней изображено, что видим *сейчас*. Раньше мы уже говорили, что у каждого предмета есть прошлое и будущее. Давайте представим, что было до того момента, который мы видим на картине?

Рекомендуется обсуждать не только главных действующих лиц, но и второстепенных, в том числе неодушевленные предметы. Временной отрезок может быть различной длины: можно представлять предшествующие события, которые произошли как несколько минут назад, так и несколько лет назад.

Аналогично обсуждается и «будущее» (что будет потом?) различных объектов.

3. Игра на внимание «Было, будет и сейчас».

Воспитатель обращает внимание детей на то, какими они были раньше, предлагает показать им себя «маленькими» (ползают, хныкают, сосут палец и др.). Затем обсуждается, как ведут себя взрослые (ходят степенно, важно; гуляют под ручку, работают и др.).

Правила игры: по команде «Было!» надо вести себя как «маленькие», по команде «Сейчас!» — обычное поведение, по команде «Будет!» — изображать «больших».

Воспитатель называет команды в произвольном порядке, иногда вставляя слова типа *малыши, взрослые, пятилетки* и др.

4. Рассказ по картине.

Воспитатель составляет схему

на наборном полотне, где первый прямоугольник обозначает предшествующие события (что было до этого?), центральный прямоугольник — «картина» (что изображено сейчас?), третий прямоугольник — последующие события (что будет потом?).

Предлагается построить рассказ по этой схеме: нужно выбрать любой объект, рассказать, что было вначале, затем описать его действия на картине и придумать последующие события.

Желательно составить несколько рассказов о разных объектах.

5. Практическая работа.

Нарисовать рисунок на тему «Что было?» или «Что будет?», используя сюжет картины.

6. Подведение итогов. «Составь предложение»

Воспитатель называет два существительных, нужно составить с ними предложение.

Упражнение проводится с постепенным усложнением: вначале слова с «привычной связью» (девочка + книга = девочка читает книгу; дом + улица = на улице строят дом), затем пары слов, более далеких по смыслу (девочка + жираф = девочка в цирке увидела жирафа; дом + солнце = солнце освещает окна в новом доме), и наконец, далекие по смыслу слова (девочка + колдун = девочка любила читать сказки про колдунов; дом + ракета = для космонавтов ракета как дом).

ЗАНЯТИЕ 17 А

Рассказ по картине: выразительные средства речи

Цели: активизировать словарный запас; обучать навыкам сравнения; систематизировать представления о признаках объектов. ³⁶

Оборудование: рисунки для раскрашивания.

1. Упражнение «Комплименты».

Приходит Игрушка очень нарядная, украшенная и разукрашенная.

В.: Какая ты сегодня красивая! У тебя какой-то праздник?

И.: Да, у меня сегодня День рождения!

В.: Ой, а мы не знали! Что же мы с ребятами можем тебе подарить?

И.: Можно, вы обо мне будете разные хорошие слова говорить?

В.: Конечно, можно! Ребята, Игрушка хочет, чтобы мы ей подарили много комплиментов!

Дети называют разные достоинства Игрушки, желательно, чтобы признаки назывались не только напрямую (с яркими глазами, сообразительная и др.), но и через сравнения (глаза сверкают как алмазы, умная как компьютер и др.).

И.: Спасибо, мне очень приятно. А друг другу вы умеете делать комплименты?

Дети по цепочке говорят друг другу комплименты. Работа по картине: признаки и сравнения признаков.

В.: Игрушка, мы тебе подарим картинку, о которой мы говорим уже несколько занятий (*показывает картинку*).

И.: Спасибо. А можно, чтобы вы и предметам на картинке тоже сказали комплименты?

В.: Это нелегко, но мы попробуем. Только давай, чтобы ребята называли не только достоинства разных предметов, но и любые другие признаки.

И.: Хорошо.

Игрушка показывает различные объекты на картинке и задает вопросы: *Какой?* и *На что похож?* Дети отвечают. Упражнение можно провести в виде соревнования.

2. Физкультминутка «Каравай».

Все дети становятся в круг. В центре помещается Игрушка. Дети поют «Каравай», но кроме слов *Вот такой ширины, вот такой высоты и др.*, нужно добавлять и изображать и дополнительные признаки: *Вот такой красоты, вот такой лег- коты, вот такой вкусноты, вот такой белизны* и т. п.

3. Упражнение «Раскраска».

Воспитатель предлагает придумать предложения по картине. Первой вызывается Игрушка, которая называет несколько предложений, но без прилагательных (*Мальчик идет по улице, Котенок играет со щенком на крыльце и др.*).

В.: Твои предложения правильные, но они похожи на чернобелые рисунки.

И.: Разве предложения можно раскрашивать?

В.: Конечно, можно. Только не красками, а словами. Вот закрой глаза и повтори свои предложения: ты можешь ответить, какой именно это был мальчик, какая была улица, какими были котенок и щенок?

И.: Нет, не получается.

В.: Если я тебе помогу и скажу, что мальчик был маленький, светловолосый, в зеленом костюме...

И.: Теперь получается!

В.: Я назвала признаки, описала, каким был мальчик. Слова-признаки как бы раскрашивают речь. Попробуй теперь и ты вместе с ребятами придумать предложения с признаками.

Воспитатель может называть предложения без прилагательных, дети должны их «раскрасить»: повторить, вставив как можно больше соответствующих прилагательных.

4. Практическая работа.

Воспитатель раздает детям черно-белые рисунки, которые необходимо раскрасить.

Желательно подбирать интересные по сюжету рисунки, возможно дорисовывание серии рисунков по типу комиксов.

Рисунки можно подарить Игрушке.

5. Подведение итогов.

Желательно обсудить, какое настроение сегодня у Игрушки, какое вообще бывает настроение, как влияет настроение на то, как мы воспринимаем окружающее.

Упражнение 17 Б «Комплименты»

Нужно научиться придумывать комплименты вначале окружающим людям, затем предметам, явлениям, событиям.

Предложения могут начинаться словами «Ах, какой ты!..», «Ах, какое у тебя!..», «Ах, как ты!..» и т. п.

ЗАНЯТИЕ 18 Обобщающее занятие по рассказу по картинке

Цель: обобщить знания детей о приемах рассказа по картинке: анализ сюжета, составление предложений, использование органов чувств, развитие сюжета во времени, выразительные средства речи.

Занятие проводится по индивидуальным планам воспитателей, в виде конкурса на лучший рассказ: дети делятся на группы, каждая группа получает свою сюжетную картинку.

Рассказ может вестись от лица различных изображенных объектов.

Можно предложить пофантазировать, представить себя на картинке: *Что, с кем и зачем ты будешь делать?*

Какое у тебя настроение, почему? Что ты будешь делать потом? Что останется на память об этом событии? и др. *Прогнозирование: объект «больница»*

Цели: развивать диалектическое мышление; познакомить с приемами прогнозирования; развивать воображение; ориентировать детей на здоровый образ жизни.

Оборудование: градусник.

1. Отгадывание задуманного слова.

37

Воспитатель предлагает детям при помощи различных вопросов узнать, какое слово задумано. Вопросы комментируются, выделяются «слабые», «неинтересные» и «сильные», «хорошие», «интересные».

Задумано слово «градусник». После того как дети его отгадали, воспитатель показывает градусник и проводит краткую беседу: зачем нужен градусник (термометр); почему температуру нельзя узнавать «на глаз», а нужен прибор; какие градусники дети знают.

При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что чаще всего с градусником мы «встречаемся», когда болеем.

2. Противоречия в объекте «больница».

В.: Если у человека высокая температура, если он серьезно болен, то его могут положить в больницу. А зачем? Почему дома нельзя лечиться?

В.: Значит, в больнице хорошо то, что там ...

В.: Дети часто не хотят лечиться в больницу, плачут, говорят, что в больнице плохо. Почему?

В.: Значит, больница какая: хорошая или плохая?

(Воспитатель добивается полного ответа по схеме: «Объект имеет «хорошее» и «плохое». «Хорошее» в том, что ..., «плохое» потому, что ...».)

Желательно обсудить, что могут делать дети, чтобы меньше болеть и не попадать в больницу.

3. Игра на внимание.

Воспитатель предлагает детям вспомнить сюжет сказки «Айболит»: *Кто лечился «под деревом»? Почему звери шли к Айболиту? Зачем Айболит отправился в Африку?*

Далее воспитатель подчеркивает, что заболеть могут только живые существа, а не предметы, и предлагает поиграть: когда прозвучит название животного или человека, нужно быстро встать, на все остальные слова — дети сидят.

Воспитатель читает произвольный отрывок из сказки «Айболит».

4. Обсуждение «Больница будущего».

Беседа состоит из нескольких этапов.

Упражнение 22 Б

1. Прошлое: Люди болели и раньше, но тогда больниц не было. Как они лечились?

2. Прогноз-1: В больнице сейчас есть и хорошее и плохое. А в больнице будущего плохого не станет. Как это может быть? (При обсуждении используются детские ответы из п. 2.)

3. Прогноз-2: Больница нужна, чтобы лечить людей. Представим себе, что в будущем больниц не будет, как тогда будут люди лечиться?

4. Прогноз-3: В совсем далеком будущем люди вообще никогда не будут болеть. Как такое может быть? (*Специальные прививки или таблетки, или все станут механические, как роботы, и др.*)

5. Подведение итогов.

Упражнение 19 Б «Раньше и сейчас»

Воспитатель обращает внимание детей на различные предметы быта и предлагает представить, какими эти предметы были раньше («у древних людей»).

Например: *Мы сейчас сидим на стульях, а у древних людей были стулья? А как они сидели?* и т. п.

ЗАНЯТИЕ 20 А

Прогнозирование: объект «самолет»

Цели: обучать алгоритму сочинения загадок по признакам; развивать диалектическое мышление; формировать навыки прогнозирования и фантазирования; развивать внимание.

1. Сочинение загадок.

Игрушка предлагает загадку:

Он гудит и чертит мелом.

Он рисует белым-белым, на бумаге голубой, над моею головой.

Сам рисует, сам поет!

Что же это? ...

Затем предлагается ответить на вопросы: *Самолет какой? Что делает?* и составить собственные загадки по схеме: *Какой? Что такое же? Что делает? Что делает такое описанное действие?* Например: быстрый, а не ветер, летает, а не орел и др.

2. Противоречия в объекте «самолет».

Обсуждение: зачем нужен такой вид транспорта, как самолет, что хорошего и что плохого в самолетах.

3. Игра на внимание.

Воспитатель предлагает вспомнить, какие еще летательные аппараты дети знают (вертолет, воздушный шар, ракета); совместно придумывается, как их можно показать (самолет — руки в стороны, вертолет — руки вращаются над головой (пропеллер), воздушный шар — руки соединены в круг над головой, ракета — руки вытянуты над головой или др.).

Далее воспитатель называет эти слова в произвольном порядке, дети должны соответственно реагировать.

В игру можно вставлять без предварительного обсуждения названия сказочных «летательных аппаратов» (ступа, ковер-самолет и др.), чтобы оценить быстроту реакции детей.

4. Обсуждение: самолет будущего.

Беседа состоит из следующих этапов.

1. Как в сказках перемещались по воздуху, какие волшебные предметы были, как ими можно было «управлять».

2. Прогноз-1: В самолетах сейчас есть и хорошее и плохое. А в самолетах будущего плохого не станет. Как это будет? (При обсуждении используются детские ответы.)

3. Прогноз-2: Самолет нужен, чтобы быстро доставлять людей в другое место. Представим себе, что в будущем самолетов не будет, какие могут быть еще способы быстрого перемещения? (Дети могут использовать фантастические идеи из фильмов и мультфильмов.)

5. Практическая работа.

Нарисовать необычный самолет (каких никто никогда не видел).
Рекомендуется вначале кратко обсудить, какие бывают самолеты и чем может отличаться необычный самолет от обычного.

6. Подведение итогов.

Упражнение 20 Б «Исчезновения»

Воспитатель предлагает детям рассмотреть последствия различных исчезновений: *Что произойдет, если исчезнут все деревья* (дома, книги, магазины, комары, одежда и др.)?

Можно выстраивать цепочки, показывающие последовательность разворачивания событий.

ЗАНЯТИЕ 21 А

Фантазирование (объект «магазин»)

Цели: активизировать мышление детей; развивать диалектичность и вариативность мышления; развивать внимание; систематизировать знания детей о товарно-денежных отношениях.

1. «Отгадайка».

Приходит Игрушка с опозданием.

В.: Что случилось? Почему ты опоздала?

И.: Задержалась...

В.: А где ты была, что так задержалась?

И.: Попробуйте сами отгадать!

Дети задают разные вопросы, отгадка «была в магазине».

После чего проводится краткое обсуждение, по каким причинам можно было задержаться в магазине.

2. Противоречия в объекте «магазин».

В.: Да, лучше, наверное, в магазин не ходить, там столько всяких неприятностей может быть...

И.: Лучше, чтоб вообще магазинов не было!

В.: Как же без магазинов?

И.: Легко и просто! Все, что предназначено для еды, можно самим выращивать на огороде. Кроме того, люди сами могут шить себе одежду, делать мебель...

В.: Но ведь есть много вещей, которые люди самостоятельно не смогут сделать: телевизор, машину, холодильник... *{Дети дополняют.}*

И.: Такими вещами можно меняться. У всех есть много друзей: мы им будем давать то, что не надо нам, а они — нам!

В.: Ребята, а как по-вашему, нужны магазины или нет? Лучше или хуже будет, если магазинов не станет?

В конце вывод по схеме: «В магазине есть и плохое и хорошее. Хорошо то, что ..., плохо то, что ...».

3. Обсуждение: какие бывают магазины?

Примерные вопросы к беседе:

Какие магазины дети знают?

Зачем нужны специализированные и универсальные магазины?

Если были бы только специализированные магазины: что в этом хорошего, что плохого?

Если были бы только универсальные магазины: что в этом хорошего, что плохого?

Фантазирование: придумаем специализированный магазин, которого еще не было. Например: «Все для бабушек», или «Все для ленивых», или «Все для любителей ходить по лужам». Что могло бы продаваться в этих магазинах?

4. Игра на внимание.

В.: В магазине есть покупатели, которые хотят что-то купить, им что-то надо, т. е. они как бы говорят: «Дай!», а продавцы, которые что-то продают, отдают, как бы говорят: «На!»

Правила игры: на слово «покупатель» дети показывают жест «Дай!», на слово «продавец» — жест «На!».

Воспитатель может использовать и другие слова с тем же значением: «купить», «попросить», «взять», «продать», «отдать», «предложить» и др. Обсуждение «Зачем нужны деньги?»

Обсуждение по вопросам:

Зачем нужны деньги?

Почему нельзя, чтобы было все бесплатно: приходи и бери кому сколько надо?

Фантазирование: вместо денег возможны другие способы оплаты. Например, «камешками» или «улыбками». Что в этом хорошего, что плохого?

5. Практическая работа.

Придумать и нарисовать «детские» деньги.

Желательно провести обсуждение, что можно было бы покупать на эти деньги в детском саду, и организовать экономическую игру с использованием «детских» денег.

6. Подведение итогов.

Упражнение 21 Б «Знакомство»

Воспитатель приносит какую-нибудь незнакомую игрушку и предлагает детям с ней «познакомиться», задавая как можно больше разных вопросов (на которые сам отвечает).

Желательно упражнение повторить 2-3 раза, фиксируя каждый раз количество вопросов.

ЗАНЯТИЕ 22 А Прием фантазирования: эвритм (объект: велосипед)

Цели: активизировать интерес детей; развивать диалектичность и вариативность мышления; формировать умение выстраивать причинно-следственные цепочки; развивать внимание, фантазирование.

Оборудование: карточки с рисунками.

1. Игра «Да-нетка».

Игрушка приходит на занятия раньше времени и предлагает отгадать, почему она так быстро добралась, что {какой предмет?} ей помогло?

О т в е т : велосипед.

После этого проводится обсуждение: зачем нужен велосипед, всегда ли зимой можно кататься на велосипеде; что хорошего и что плохого в велосипедах?

2. Использование приема «эвритм».

Обсуждение по вопросам:

Какие бывают велосипеды и для чего нужно такое разнообразие?

Каких видов велосипедов не существует, но было бы хорошо и полезно, чтобы они были?

Представим, что в мире остался только один велосипед. Для чего он будет использоваться? Как все люди смогут его увидеть?

Представьте себе, что велосипед есть, а кататься на нем нельзя. Почему? (При анализе причин желательно их сгруппировать: зависимость от «состояния» велосипеда (нет педалей, спущено колесо и др.), зависимость от «состояния» владельца (больной, занят, есть машина и др.), зависимость от внешних факторов — гололед, дождь, на грядках в огороде и др.).

3. Игра на внимание.

В.: На велосипеде лучше кататься там, где машин нет. Или можно пофантазировать, что машины сразу будут останавливаться, если едет велосипед.

Воспитатель предлагает разучить детям считалочку: «Стоп, машина, стоп, машина, стоп, машина, стоп!» {Дети стоят в кругу.} После того как ее несколько раз хором проговорили, вводятся различные усложнения. Например: слово «стоп» — хлопком; слово «машина» — притопом; все слова заменяются соответственно на хлопок и притопы; первое слово произносится хором, затем каждый произносит фразу про себя, а последнее слово — снова вслух. Необходимо стремиться к полной согласованности.

4. Фантазирование.

Воспитатель предлагает детям назвать 4-5 разных слов или выбрать несколько рисунков из числа предложенных. Затем предлагается стать изобретателями, представив, что будет, если велосипед объединить с каждым из этих объектов (описание по схеме: для чего будет нужен такой предмет, что в нем будет хорошего, что плохого).

5. Практическая работа.

Нарисовать необычный велосипед, которого никто никогда не видел.

6. Подведение итогов.

«Почемучка»

Воспитатель предлагает детям задавать вопросы со словом «Почему?».

Тему желательно ограничивать: «Задавайте вопросы о детях нашей группы» (о том, что вы видите на столе; на тему «птицы» и др.).

ЗАНЯТИЕ 23 А

Прием фантазирования:эвроритм (объект: мороженое)

Цели: обучать навыку составления определений; развивать диалектичность и вариативность мышления; развивать внимание и наблюдательность; развивать воображение.

Оборудование: конверт с «письмом», картинки с рисунками.

1. Упражнение «Определение».

Игрушка приходит на занятие с конвертом.

И.: У меня есть в Африке друзья. Вы их, наверно, видели по телевизору: это мартышка, удав, попугай и слоненок. Им там живется очень весело и интересно. Но вот я получил от них письмо, где они пишут, что бананы им уже надоели и им хотелось попробовать что-нибудь вкусное, необычное, например мороженое. Они его еще никогда не ели. Но мороженое в Африку не пошлешь, оно растает еще по дороге. И поэтому они попросили меня в письме рассказать, что это такое...

Воспитатель предлагает, чтобы дети объяснили, что такое мороженое.

При этом часто возникает ситуация, когда вместо связного определения называются отдельные признаки. Например: «это белое», «это лед», «это в стаканчике» и др.

На такие ответы Игрушка реагирует контрпримерами типа: «Значит, вата — это мороженое, она ведь тоже белая?», «Значит, на улице сейчас мороженое?», «Значит, если на палочке — это уже не мороженое?» и т. п.

Необходимо постараться сформулировать определение как можно точнее.

2. Работа по приему «эвроритм».

Обсуждение по вопросам:

Что плохого в мороженом?

Что нужно делать, чтобы этого плохого не было?

Какие бывают виды мороженого?

Придумывание новых видов мороженого.

Представьте, что в мире осталась только одна порция мороженого. Что с ним будут делать?

Представьте себе, что мороженое есть, но его никто не ест. Почему? (При анализе причин желательно их сгруппировать: связанные с мороженым, связанные с человеком, внешние обстоятельства).

3. Игра на внимание «Бывает — не бывает».

Дети стоят в кругу, воспитатель называет различные виды мороженого и места, где оно может быть (в том числе и нереальные).

Если такое бывает (мороженое с изюмом, растаявшее мороженое, мороженое в магазине и др.), дети должны подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши; если не бывает (мороженое с капустой, жареное мороженое, мороженое в скворечнике и др.), дети машут руками («протестуют»).

Игра проводится в быстром темпе, можно на выбывание.

4. Фантазирование.

Воспитатель предлагает детям назвать 4—5 разных слов или выбрать несколько картинок из числа предложенных.

Затем предлагается стать на время изобретателями, представив, что будет, если мороженое объединить с каждым из этих объектов (обсуждение: для чего такое мороженое нужно, чем это будет хорошо, чем плохо).

5. Практическая работа.

Нарисовать такую обертку для мороженого, чтобы сразу было понятно, что это именно мороженое, а не конфеты или печенье.

Предварительно рекомендуется еще раз обсудить, какими признаками мороженое отличается от других сладостей.

6. Подведение итогов.«Вопросы»

Воспитатель предлагает детям задавать вопросы со словами *что? где? когда?*

Желательно задать тему, но при этом дети должны видеть объекты, о которых спрашивают, а не представлять их мысленно.

41

ЗАНЯТИЕ 24

Обобщающее занятие по придумыванию новых объектов

Цель занятия: обобщить различные способы придумывания нового: приемы прогнозирования, эвроритм, прием «универсализация — специализация».

Занятие проводится по индивидуальным планам воспитателя.

Занятие желательно провести в виде сюжетной игры по типу «Лаборатория изобретателей». Каждая группа получает название какого-либо известного объекта для усовершенствования.

Рекомендуется, чтобы группы могли не только рассказать о своем изобретении, но и продемонстрировать его

(рисунок, поделку, аппликацию и др.).

Примерные объекты для усовершенствования: зонтик, тарелка, кровать, настольная лампа, молоток, зубная щетка, телефон и др.

ЗАНЯТИЕ 25 А Понятие о классификации

Цели: систематизировать знания детей о различных классификациях; научить использовать прием «сужение круга поиска» при отгадывании; развивать абстрактное мышление.

Оборудование: карточки: цветы (2-3 вида), деревья (1-2 вида), звери (1-2 вида), птицы (2-3 вида), рыбы (1-2 вида), мебель, транспорт, посуда, одежда — по 1-3 карточки каждой темы. Могут быть использованы и другие тематические группы, но при этом необходимо внести изменения в содержание занятия.

1. Упражнение на классификацию объектов.

Приходит Игрушка, приносит с собой много карточек (15-20) с изображением разных объектов.

И.: Ребята, помогите мне, пожалуйста.

В.: Что случилось?

Упражнение 22 Б

И.: На этих карточках нарисовано все, что мне нравится (показывает и называет некоторые объекты). Но их очень много, и, когда мне нужно что-то найти, я трачу очень много времени, чтобы их все просмотреть.

В.: Значит, тебе нужно навести среди них порядок.

И.: Как это можно сделать, чтобы все запомнить и быстро находить нужную?

В.: А что ребята посоветуют, как по порядку разложить карточки?

В.: Есть еще такой способ. (*Мелом чертит на полу круг и делит его по вертикали пополам.*) Вот круг, он разделен на две части. На какие две группы можно разделить твои карточки?

Дети высказывают свои предположения, в конце приходят к выводу, что удобнее все карточки разделить на «живое» и «неживое».

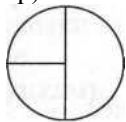
Далее воспитатель предлагает нескольким детям помочь Игрушке разложить карточки в круг, затем при помощи остальных детей проверяет.

И.: Я еще вот что придумала (делит полукруг «живое» на две части по горизонтали).

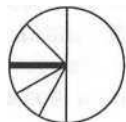
В.: Ты хочешь, чтобы мы карточки полукруга «живое» тоже разделили на две части?

И.: Попробуйте!

Воспитатель обсуждает ситуацию с детьми и приходит к выводу, что «живое» можно разделить на растения и животных (растительный и животный мир).



И.: А если я еще вот так линии проведу, вы сможете разложить? («Растения» делит на два сектора, а «животные» — на три.)



После обсуждения карточки группируются на «цветы», «деревья», «звери», «рыбы» и «птицы».

2. Игра на переключение внимания.

Воспитатель называет слова «птица», «рыба», «зверь», а дети должны соответственно реагировать («летать», «плыть», «перемещаться на четвереньках»),

В игре могут быть использованы и конкретные названия («воробей», «щука», «медведь» и др.).

3. Упражнение на классификацию (продолжение).

И.: Да, получилось все сразу легко и понятно. А как вот с этими картинками быть?

В.: Мы их тоже можем разложить на группы. Ребята, подскажите, как это можно сделать?

Обобщая ответы детей, можно сказать, что вариантов разделения может быть очень много. Можно делить по цвету, размеру, форме или материалу, из которого изготовлен объект. Но чаще всего удобнее делить по назначению, по тому, зачем (для чего) нужен данный объект. Поэтому предлагаемые предметы можно разделить на «мебель», «посуду», «транспорт», «одежду».

Несколько детей раскладывают карточки по секторам, затем следует проверка выполнения.

В.: Ну, вот, Игрушка, наши ребята справились с твоей задачей: все карточки разложили, ничего не забыли.

И.: Спасибо вам, ребята, помогли мне. Теперь давайте поиграем в «Да-нетку».

4. Игра «Да-нетка».

Игрушка загадывает один из объектов, лежащих в кругу. Воспитатель задает вопросы и показывает в кругу, как сужается поле поиска:

— Это живое?

-Да.

— Это растение?

— Нет.

— Это птица?

— Нет.

— Это рыба?

— Нет.

— Это заяц?

-Да.

Затем загадывает воспитатель и дети должны задавать аналогичные вопросы.

5. Практическая работа.

Нарисовать предметы, которые любят дети.

6. Подведение итогов.

Упражнение 25 Б «Род — вид»

Воспитатель называет родовое понятие («фрукты», «обувь», «насекомые» и т. д., а дети должны назвать как можно больше видов.

Упражнение можно проводить в виде игры-соревнования: кто знает больше всех объектов данного рода (во время игры воспитатель раздает палочки или фишки, которые затем подсчитываются), становится «знатоком»: получает медаль с изображением апельсина, ботинка.

Упражнение 28 Б

Для активизации детей можно договориться, что «знатоком» можно становиться только по одной теме; а в игре на другую тему они не участвуют или их результаты не засчитываются.

ЗАНЯТИЕ 26 А Классификация животного мира

Цели: систематизировать знания об отличительных признаках представителей животного мира; развивать умение сравнивать и обобщать; формировать навыки выделения существенных признаков; развивать внимание.

Оборудование: карточки с рисунками, «пятиэкранка».

1. Упражнение на выделение существенных признаков.

Приходит Игрушка.

И.: Ребята, я совсем запуталась, кто такие птицы, а кто такие рыбы и звери. Я раньше думала, что птицы — это те, которые летают, а вот курица не летает, а она птица. Бывают летучие мыши, но они относятся к зверям... Я думала, что рыбы — это те, кто плавают, но плавают и утки, и крокодилы, и бобры, и даже я сама умею плавать...

В.: Не волнуйся, Игрушка, мы тебе поможем разобраться. Давай посмотрим на всех этих животных на «пятиэкранке».

На наборное полотно — «пятиэкранку» — воспитатель поочередно помещает изображения птиц, рыб, зверей и анализирует подсистемы (части, которыми данные существа отличаются от других), надсистемы (преимущественная среда обитания), прошлое (как появляются на свет), будущее (что происходит потом).

Желательно в «центральный экран» помещать 2—3 карточки с изображением животных (например, щука и камбала, лебедь и орел, белка и медведь), чтобы при анализе дети называли признаки, общие для всего данного класса, а не конкретного вида.

В конце делается вывод: птицы — это те, кто летает, появляется из яиц, имеет клюв, крылья, тело, покрытое перьями; рыбы — это те, кто плавают, живут в воде, появляется из икры, имеет чешую, жабры, не имеет ног; звери — живут на земле, могут уметь плавать и летать, появляются из «животика» мамы и вскармливаются молоком, тело покрыто кожей (чаще — мехом), имеют четыре лапы. Данное определение не является строгим, в него может вноситься множество исключений, особенно если рассматривать по одному признаку. Главное, что дети должны понять, что определяющим является не один какой-то признак, а их совокупность.

Желательно обсудить, что общего есть у всех классов (чем рыбы, птицы и звери похожи), почему их всех можно назвать одним словом — «животные» (потому что они все «живут»: рождаются, питаются, дышат, размножаются, умирают).

2. Игра «Летает — не летает».

Воспитатель называет разных живых существ, если оно летает, имитируются соответствующие движения. Игра проводится в быстром темпе на выбывание. Затем проводятся аналогичные игры «Плавают — не плавают», «Ползает — не ползает».

3. Упражнение «Четвертый лишний».

Воспитатель называет четыре слова, среди них одно лишнее. Надо его найти и объяснить свой выбор.

Примеры слов:

корова, коза, заяц, лошадь;

ворона, воробей, страус, голубь; медведь, волк, лиса, слон; гадюка, кобра, гусеница,

удав; щука, селедка, карась, пингвин; бабочка, жук, ласточка, муравей; петух, лебедь,

утка, гусь; поросенок, баран, щенок, котенок;

Примечание: возможно несколько разных вариантов исключения, если дети могут их обосновать.

4. Игра «Да-нетка».

Воспитатель загадывает животное, дети при помощи вопросов должны его отгадать.

5. Практическая работа.

Нарисовать (или вылепить) фантастическое животное «чудо-юдо-рыба-птица-зверь», которое должно обладать соответствующими признаками.

6. Подведение итогов.

Упражнение 26 Б «Знатоки»

Выполняется аналогично упражнению 25 Б, но нужно называть как можно больше видов различных классов животного мира: домашние животные, дикие животные; животные, обитающие в Беларуси; северные, южные животные; рогатые животные, рыбы, домашние птицы, перелетные птицы, змеи, насекомые и т. д.

«Знатокам» можно вручить медали.

ЗАНЯТИЕ 27 А Сочинение сказок про животных

Цели: активизировать мышление детей; систематизировать знания детей о сказочных животных; развивать логическое мышление; развивать воображение.

1. «Да-нетка» «Сказочный герой».

Приходит Игрушка и говорит, что загадала животное — сказочного героя, которого нужно отгадать.

Игру можно провести 2-3 раза, возможные герои сказок: крокодил Гена, черепаха Тортилла, Серый Волк («Красная шапочка»), мышка-норушка («Теремок») и др.

В конце желательно в виде игры с мячом провести обсуждение. **Упражнение 22 Б** *Каких еще сказочных героев-животных знают дети? Чем сказочные животные отличаются от настоящих? (Разговаривают, носят одежду, живут в домах, ходят на работу и др.)*

2. Прослушивание сказки.

В.: Все звери имеют много общего: у них четыре лапы, хвост, туловище, голова... Но каждый зверь чем-то отличается от других: у всех зверей уши короткие, а у зайца — длинные; медведь большой, а хвост у него совсем маленький; у жирафа длинная шея, а у слона длинный нос — называется хобот; у зебры шкура полосатая, а у ежика — «колючая» и т. д.

Воспитатель может предложить детям назвать свои примеры отличительных особенностей различных животных.

В.: В начале занятия мы называли много сказок про животных, но есть такие сказки, которые объясняют, чем одни животные отличаются от других; например, почему у слона такой нос, почему у медведя короткий хвост, отчего у верблюда горб? и др.

Воспитатель в качестве примера кратко пересказывает сказку Р.Киплинга «Слоненок».

«Раньше у слонов никакого хобота не было. Был только нос, вроде как лепешка, величиной с башмак. Этот нос болтался во все стороны, но никуда не годился: ведь им ничего нельзя было сделать.

В это самое время жил-был один Слоненок, он был маленький, но очень любопытный. Он ко всем в Африке приставал с расспросами. Но чаще всего ему доставались тумачи, а не ответы, потому что он всем надоел своими вопросами.

А в одно прекрасное утро он вдруг спросил:

— Что кушает на обед крокодил?

Все звери громко закричали, чтобы он замолчал и стали его колотить. Но и это не отбило у него любопытство, тогда ему сказали:

— Ступай на берег реки Лимпопо, и там ты все узнаешь.

И Слоненок пошел. А до этой минуты он никогда не видел крокодила и даже не знал, как он выглядит.

Когда он подошел к берегу мутной реки Лимпопо, то увидел на берегу какое-то бревно.

— Извините, а вы не знаете, где живет Крокодил?

— Зачем он тебе? — ответило бревно (на самом деле это и был Крокодил).

— Я хочу у него спросить, что ест крокодил на обед.

— Крокодил — это я. А если ты хочешь узнать, что у меня на обед, подойди ко мне поближе, я шепну тебе на ухо...

Слоненок нагнул голову близко-близко к зубатой, клыкастой крокодиловой пасти, и крокодил схватил его за маленький носик:

— Мне кажется, что сегодня на обед у меня будет Слоненок...

Слоненку это очень не понравилось, и он закричал:

— Пустите, пожалуйста, мне очень больно!

Но крокодил продолжал тянуть, и Слоненку, чтобы удержаться на берегу, пришлось сесть на задние ножки и тянуть нос назад. Он тянул, тянул, и нос у него начал вытягиваться. А крокодил бил хвостом по воде и тоже тянул, тянул, и чем больше он тянул, тем длиннее вытягивался нос у Слоненка...

Но Слоненок оказался сильнее, и крокодил в конце концов отпустил нос, который уже был вытянут почти до самой земли...

Вы, конечно, догадались, что крокодил вытянул Слоненку нос в самый настоящий хобот — точь-в-точь такой, какие имеются у всех слонов.

Сначала Слоненку новый нос ужасно не понравился, а потом он понял, что так гораздо лучше...»

Рассказ желательно прервать и поинтересоваться у детей, почему Слоненку понравился новый нос.

В.: Действительно, хоботом можно отмахиваться от мух, не нагибаясь рвать траву, а бананы рвать прямо с дерева; можно самому себе сделать душ, когда жарко; хоботом даже можно петь песни; но самое главное, что Слоненку больше никто не давал тумачков, ведь своим новым носом он всегда мог дать сдачи любому обидчику...

3. Фантазирование.

Предлагается придумать свою сказку, объясняющую какую-либо особенность животного.

П о с л е д о в а т е л ь н о с т ь с о ч и н е н и я .

Давным-давно этой особенности не было. Чем это было плохо?

(Например, ежики были гладкими.)

— Как появилась эта особенность?

(Придумать сюжет, как появились колючки: уснул под елкой, нашел мешок с гвоздями, прилепил кожуру каштана и др.)

— Как изменилась жизнь, что стало хорошего?

В конце работы воспитатель рассказывает получившуюся сказку.

4. Практическая работа.

Нарисовать серию рисунков к придуманной сказке (можно предложить придумать аналогичную).

5. Подведение итогов.

Упражнение 27 Б «Почемучка»

Придумывание вопросов со словом *почему?* про различных животных. Наиболее интересные вопросы желательно записывать и использовать при проведении викторины для родителей на выпускном вечере.

ЗАНЯТИЕ 28 А Классификация растительного мира

Цели: систематизировать знания детей о растениях; развивать умение переключать внимание; развивать логическое мышление; формировать навыки самостоятельного проведения классификации.

Оборудование: карточки с рисунками, «пятиэкранка».

1. Упражнение на выделение существенных признаков.

Приходит Игрушка.

И.: Сейчас весна, так хорошо на улице. Все вокруг зеленое, все растет... И день уже такой длинный стал, не такой, как зимой; и я, и вы тоже за зиму выросли. Значит, мы все — растения...

В.: Ты, наверное, что-то путаешь...

И.: А вот и нет. Растения — это то, что растет. Значит, и день, и я, и вы (и волосы на голове, и ногти на руках) — тоже растения, ведь мы все растем. Правда, ребята? В конце делается вывод: существенный признак для растения — не рост (увеличение в размере), а то, что оно растет в земле (т. е. постоянно находится в одном месте, не передвигается), имеет корни, стебель, листья; питается водой, «воздухом» и «землей»; появляется из семян.

И.: И что же, все-все растения имеют такие признаки?

В.: Давай проверим.

На наборном полотне — «пятиэкранке» — воспитатель поочередно выставляет по одной карточке растений из разных классов — груша, каштан, одуванчик, подсолнух и др. На карточке может быть изображена часть растения: лист, цветок, плод и т. д.

Вначале следует кратко «прокатить» по «пятиэкранке» каждое растение, а затем обсудить, что у них было общего («главные» подсистемы, происхождение, питание, размножение) и чем они отличаются (надсистемой, практическим применением).

2. Игра «Назови растения».

Проходит в виде игры с мячом или по «цепочке». Нужно назвать как можно больше различных растений, не повторяясь.

3. Упражнение на классификацию.

Воспитатель показывает много различных карточек с растениями и предлагает придумать, на какие группы их можно разложить.

Желательно начертить круг и вначале выделять более крупные классы, а затем внутри них проводить дополнительную классификацию (при этом линии деления на крупные классы можно выделять одним цветом, а на подклассы — другим).

Вариант проведения упражнения.

В.: Здесь нарисован круг, который разделен на пять частей, а у меня есть карточки: береза, ромашка, мухомор, капуста, малина...

Давайте придумаем название каждой части круга. (Дети называют «деревья», «цветы», «грибы», «овощи», «ягоды», и воспитатель соответственно раскладывает карточки.)

В.: А эти растения куда надо положить (ель, яблоня, пальма с бананами, анютины глазки, тюльпаны, подснежник, василек, боровик, морковь, свекла, лук, черника, клубника)?

Желательно, чтобы дети раскладывали карточки по выделенным пяти группам самостоятельно, при минимальной помощи воспитателя.

4. Игра на переключение внимания.

Когда воспитатель называет слово «фрукты», дети поднимают руки вверх и становятся на носочки («фрукты растут на деревьях»). Когда звучит слово «овощи», нужно сесть на корточки и руками опереться о пол («овощи «сидят» в земле»). Когда произносится слово «ягоды», нужно показать, как собирают ягоды, наклоняясь за каждой ягодкой.

В процессе игры воспитатель произносит и конкретные названия (например, слива, апельсин, картофель, земляника, крыжовник и др.).

5. Упражнение на классификацию (продолжение).

Воспитатель предлагает посмотреть внимательно на круг и подумать, нельзя ли внутри каждой из пяти частей растения разделить еще на какие-нибудь группы.

В результате выделяются следующие группы (названия условные):

- деревья: «с иголками», «с листьями», «со съедобными плодами — фруктами»;
- цветы: «выращивает человек», «растут сами» (в лесу, поле, на лугу);
- грибы: съедобные, несъедобные;
- овощи: «подземные» и «наземные»;

— ягоды: «лесные» и «садовые».

Желательно, чтобы дети устно добавляли названия других растений из этой же группы (*А какие еще цветы, которые растут сами, вы знаете? А еще какие-нибудь «подземные» овощи бывают?*).

По желанию воспитатель может выделить дополнительные группы (можно разделить фруктовые деревья на растущие «у нас» и «не у нас», ввести понятие «комнатные цветы» и др.).

В конце необходимо подчеркнуть, что групп, на которые можно разделить растения, на самом деле не пять, а гораздо больше; но дети еще имеют недостаточно знаний для этого.

6. Игра «Да-нетка».

Дети по очереди загадывают любое растение из числа карточек, лежащих в кругу. Воспитатель направляет игру, наглядно показывая, как сужается круг поиска при использовании правильных вопросов. Можно организовать соревнование: кто задаст меньше всего вопросов, чтобы отгадать карточку.

7. Подведение итогов.

«Вопрошайка»

Придумывание различных вопросов о растениях. Наиболее интересные вопросы желательно записывать и использовать при проведении викторины для родителей на выпускном вечере.

Упражнение 22 Б

ЗАНЯТИЕ 29 Обобщающее занятие за год

Цель: продемонстрировать знания детей, полученные на занятиях в течение года.

Занятие проводится по индивидуальным планам воспитателей.

Желательно проведение заключительного занятия в виде интеллектуальной игры («Поле чудес», «Звездный час», «Что? Где? Когда?» или др.) с элементами театрализации, с Игрушкой в роли ведущего, с конкурсами, призами, возможно присутствие родителей.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МИНИМУМ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

ТРИЗ — теория решения изобретательских задач, автор — отечественный изобретатель, писатель-фантаст Г. С. Альтшуллер.

РТВ — развитие творческого воображения, курс РТВ — составная часть ТРИЗ.

Противоречие — предъявление к одному объекту противоположных требований. Например, один и тот же объект хороший и плохой, большой и маленький, крепкий и некрепкий, горячий и холодный и т. п.

Приемы разрешения противоречий — объяснение, как один объект может обладать противоположными признаками.

Наиболее распространенные приемы разрешения противоречий:

во времени —

в одно время объект обладает одним признаком, в другое — противоположным (например, сосулька и большая и маленькая: вначале большая, потом маленькая — растаяла);

в пространстве —

одна часть объекта обладает одним признаком, другая — противоположным (например, утюг и холодный и горячий: подошва горячая, а ручка холодная);

в системах —

один объект обладает одним признаком, но вместе с другими объектами обладает противоположным (например, спички и крепкие и некрепкие: одна спичка легко ломается, а много спичек трудно сломать);

в отношениях —

объект для одного обладает одним признаком, а для другого — противоположным (например, фильм и хороший и плохой: кому-то нравится (хороший), а кому-то нет (плохой)).

Система — любой рассматриваемый объект, совокупность его элементов и связей между ними, имеющая качества, которыми элементы по отдельности не обладают. Например, объект — самолет. Его элементы — крылья, кабина, шасси, двигатели и др. — летать не могут. А если их соединить определенным образом, то получается, самолет, который обладает системным качеством — способностью летать.

Подсистемы — составные части (элементы), из которых состоит система.

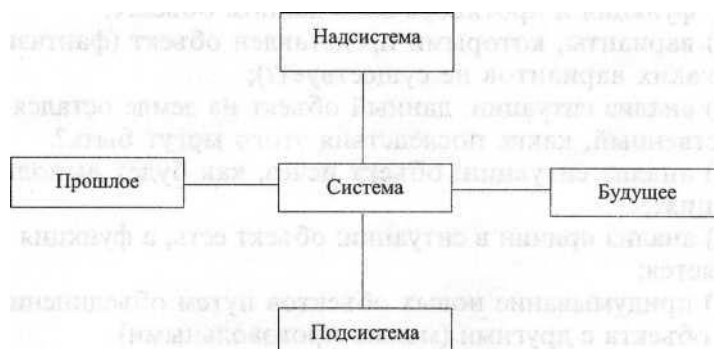
Надсистема — система более высокого ранга, в которой рассматриваемая система является частью.

тем и надсистем объекта в прошлом, настоящем и будущем. Системный оператор можно изобразить в виде схемы: «девятискринки»



Системный оператор — способ анализа системы, подсистем

или «пятискринки» (для детей):



«Да-нетка» — вид загадки, в которой отгадывать нужно при помощи вопросов, на которые можно ответить только «да» или «нет». Задачи «Да-нетки» решаются постепенным сужением круга поиска. «Да-нетки» бывают объектные (загадывается один объект) и ситуационные.— «детективные» (загадывается ситуация, нужно выяснить, что произошло).

Кроме того, выделяются числовые «да-нетки» (загадывается число, которое нужно отгадать при минимальном количестве вопросов), линейная «да-нетка» (предметы выстраиваются в линию, нужно определить, какой загадали), плоскостная (предметы располагаются на плоскости), объемная (предметы располагаются в пространстве).

Функция — цель, обычное назначение объекта (ответ на вопрос: *Для чего нужен объект?*).

Прогнозирование — прием фантазирования, при котором будущее объекта рассматривается на трех уровнях:

1) в объекте будущего отсутствуют недостатки («плохое»), которые есть в настоящем. Функция объекта сохраняется. Например, карандаши не будут ломаться;

2) объекта не будет, а функция будет выполняться. Например, чертежи и рисунки выполняются на компьютере. Объекта (карандаша) нет;

3) объекта нет и функция не нужна. Карандашей нет, чертить и рисовать не нужно, как это может быть?..

Эвритм — прием фантазирования, при котором конкретный объект рассматривается по плану:

1) функция и противоречия в данном объекте;

2) варианты, которыми представлен объект (фантазирование: каких вариантов не существует?);

3) анализ ситуации: данный объект на земле остался один-единственный, какие последствия этого могут быть?;

4) анализ ситуации: объект исчез, как будет выполняться функция?;

5) анализ причин в ситуации: объект есть, а функция не выполняется;

6) придумывание новых объектов путем объединения данного объекта с другими (можно произвольными).

Метод фокальных объектов — прием фантазирования, при котором на исходный (фдкальный) объект переносятся свойства других объектов. Автор приема — Ч. Вайтинг (США).

Морфологический анализ — прием фантазирования объекта, при котором вначале выделяются составные части исходного объекта, а затем придумываются различные варианты, которыми могут быть представлены эти части. Новые объекты получаются путем комбинации различных вариантов. Автор приема — Ф. Цвикки (Швейцария).

Метод маленьких человечков (ММЧ) — прием, позволяющий объяснить и смоделировать внутреннее строение объектов и взаимодействия между ними. ММЧ позволяет наглядно описать агрегатное состояние вещества. Для этого используются «маленькие человечки», обладающие разными характеристиками: «твердые человечки» крепко держатся за руки и стоят на одном месте; «жидкие человечки» не держатся за руки, могут слегка касаться и перемещаться; «газообразные человечки» быстро бегают.

Литература

Альтшуллер Г. С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения // Шанс на приключение. / Сост. А. Б. Селюцкий. Петрозаводск, 1991.

Ардашева Н. И. и др. Истории про... Ульяновск, 1993.

Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., 1991.

Гин А. А. «Да» и «нет» говорите... // Педагогика+ТРИЗ. Гомель, 1997. Вып. 2.

Гин С. И. Мир фантазии. М., 2000.

Гин С. И. Мир человека. М., 1993.

Дидактические игры для развития творческого воображения детей / Сост. А. И. Никашин. Ростов-н/Д, 1991.

Дьяченко О. М. Воображение дошкольника. М., 1986.

Заика Е. В. Комплекс игр для развития воображения // Вопр. психологии. 1993. № 2.

«Золотой ключик» творческого мышления / Под ред. Т. А. Сидорчук Челябинск, 2000.

Киплинг Р. Сказки. М., 1986.

Корзун А. В. Веселая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн., 2000.

Ладюшкина С. Н. Цикл занятий по РТВ с детьми дошкольного возраста (рукопись в фонде ЧОУНБ). Новосибирск, 1990.

Ладюшкина С. Н. Сказочные задачи (рукопись в фонде ЧОУНБ). Новосибирск, 1989.

Мурашкова И. Н., Валюмс Н. П. Картинки без запинки. СПб, 1995.

Мурашкова И. Н. Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста // «Педагогика + ТРИЗ». Гомель, 1997.

Мурашкова И. Н. Когда я стану волшебником // Познание. Рига, 1993.

Нестеренко А. А. Страна загадок. Ростов н/Д, 1993.

Родари Дж. Грамматика фантазии. М., 1978.

Сидорчук Т. А. Программа формирования творческих способностей дошкольников. Обнинск, 1998.

Сидорчук Т. А., Гуткович И. Я. Методы развития воображения дошкольников. Ульяновск, 1997.

Сидорчук Т. А., Кузнецова А. Б. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине. Ульяновск, 1997.

Страулинг А. М. Росток. Программа по ТРИЗ-РТВ для детей дошкольного возраста. Обнинск, 1995.

Творческие задания в работе с дошкольниками / Под общ. ред. Т. А. Сидорчук. Челябинск, 2000.

Шустерман М. Н. Новые приключения Колобка. М., 1993.

От автора	3
Занятия по ТРИЗ с детьми пятого года (первый год обучения)	7
Занятия по ТРИЗ с детьми шестого года (второй год обучения)	50
Теоретический минимум для воспитателя	106
Литература	110

Гин Светлана Ивановна

ЗАНЯТИЯ ПО ТРИЗ В ДЕТСКОМ САДУ Пособие для педагогов дошкольных учреждений
Четвертое издание

Редактор *Р. В. Михновец* Компьютерная верстка *Я. В. Демидовой*

Подписано в печать 15.03.2008. Формат 60х84/16. Бумага офсетная. Гарнитура Таймс. Печать офсетная.
Уел. печ. л. 5,6. Уч.-изд. л. 4,3. Тираж 1000 экз. Заказ 258.

Издатель и полиграфическое исполнение: Республиканское унитарное предприятие «Информационно-вычислительный центр Министерства финансов Республики Беларусь».

ЛИ № 02330/0056921 от 01.04.2004.

ЛП № 02330/0056683 от 29.03.2004.

220004, г. Минск, ул. Кальварийская, 17.

Республиканское унитарное предприятие «Информационно-вычислительный центр Министерства финансов Республики Беларусь»

По проекту Лаборатории образовательных технологий «**Универсальный решатель**»

Издана серия учебно-методических пособий учителей для начальных классов:

Сборник программ школьного компонента Министерства образования Республики Беларусь (1-4 классы).

Пособия представляют собой подробные поурочные разработки для учащихся 1-4 классов, включающие рекомендации по проведению каждого урока, примерные схемы диалогов, анализ возможных трудностей, приложения. Пособия дополнены литературными произведениями. Ученики изучают свойства предметов, приобретают навыки системного, диалектического и творческого мышления, управляемого воображения. Рассматривают мир человека с разных точек зрения: биологической, психологической, социальной.

Методологическую основу курсов составляют приемы развития мышления из теории решения изобретательских задач (ТРИЗ).

По вопросам приобретения обращайтесь: тел./факс (017) 294 77 16, тел. (017) 294 72 82 Оплату можно произвести почтовым переводом на р/с 3012200929069 в ф-л 500 МУ ОАО «Беларусбанк» кол 601, УНП 100049849 и получить издание по почте <http://www.ivcmf.by> e-mail: lit@ivcmf.by
Лиц. Министерства информации РБ № 02330/0056921 от 01.04.2004 г. до 01.04.2009 г.

9 7 8 9 8 5 6 8 4 7 5 2 6

В пособии раскрыты основные понятия ТРИЗ - теории решения изобретательских задач.