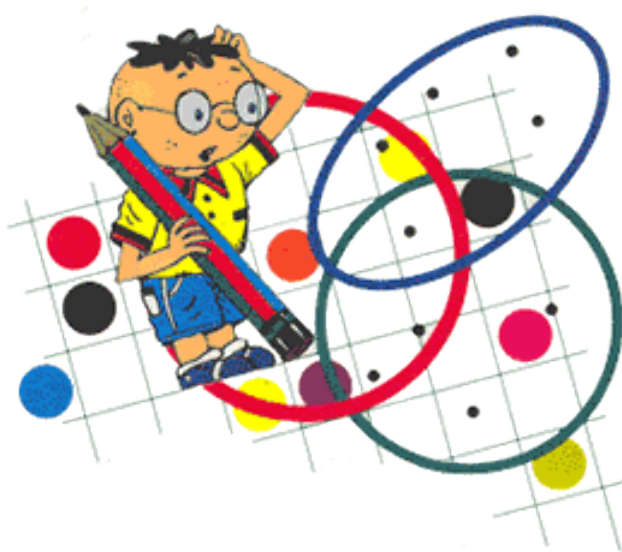




Общественная организация «Волга-ТРИЗ»  
Международной ассоциации ТРИЗ



Ресурсный центр  
муниципального автономного дошкольного образовательного  
учреждения Белоярского района  
«Детский сад комбинированного вида «Снегирек» г. Белоярский»



**От поиска - к успеху!**

Сборник методических разработок № 5

г. Белоярский  
2020 год

Составители: Прядеина А.А., Гладченко И.В заместители заведующего по воспитательно-методической работе МАДОУ «Детский сад «Снагирек» г. Белоярский»

Рецензент: Сидорчук Т.А., доцент кафедры дошкольного образования ИПК ПРО, сертифицированный специалист Международной ассоциации ТРИЗ к.п.н., г. Ульяновск.

Ответственный за выпуск: Павлова М.Ю., заведующий МАДОУ «Детский сад «Снегирек» г. Белоярский».

Сборник методических материалов. МАДОУ «Детский сад «Снегирек» г. Белоярский» (под ред. Прядеиной А.А., Гладченко И.В. г. Белоярский, 2020 - 30 с)

В сборнике представлены игры и игровые упражнения для детей дошкольного возраста, разработанные педагогами Ресурсного центра МАДОУ «Детский сад «Снегирек» г. Белоярский» с использованием методов технологий ОТСМ-ТРИЗ-РТВ (Общей теории сильного мышления, теории решения изобретательских задач и Развития творческого воображения)

Данная работа организована в рамках деятельности Ресурсного центра и Региональной инновационной площадки с целью поиска оптимальных путей развития интеллектуально-творческих способностей и ранней одаренности дошкольников.

Рекомендуется педагогам дошкольных образовательных учреждений, реализующих развивающие программы дошкольного образования.

## Содержание

1. Памятка педагогам. Об умных играх для умных ребят.....	3
2. Универсальное пособие в познании ребенка.....	4
3. Алексанян К.Г. Формирование основ системного мышления Игровой тренинг для детей 5-6- лет. «День рождения утюга».....	6
4. Березовенко Е.Ю. Ознакомление с именами признаков. Игровой тренинг с детьми 2-3 лет. «Каталочки-развивалочки».....	8
5. Драная А.Ж. Универсальное пособие «Модель окружающего мира» в познавательном развитии детей.....	10
6. Ефремова Н.Б. Развитие функционального мышления. Игровой тренинг с детьми 5-6 лет.....	12
7. Коробейникова Л.Д. Решение проблемных задач. Игровой тренинг с детьми 5-6 лет.....	15
8. Купина Н.В. Детский познавательно-исследовательский проект детей 6-7 лет «Дрессбокс».....	17
9. Курбатова Т.А. Метод ММЧ в моделировании. Игровой тренинг для детей 6-7 лет «Дорожное полотно».....	20
10. Титкова Т.Н. Методы развития мыслительных способностей. Игры для детей 5-7 лет.....	22
11. Ткач Г.П. Способы составления творческих рассказов по сюжетной картине. Игровой тренинг с детьми 3-4- лет.....	23
12. Ульзутуева Л.Г. Методы формирования музыкальной культуры. Игровой тренинг с детьми 6-7 лет. «Музыкальное кафе».....	25
13. Филиппова Н.В. Формирование грамматического строя речи. Игровой тренинг для детей 6-7 лет. «В стране «Грамматика».....	27
14. Шпинь Н.А. Составление рассказа по картине. Игровой тренинг с детьми 6-7 лет. «Охота за подробностями».....	29

## **Памятка педагогам**

### **Об умных играх для умных ребят**

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Но проблема не в поиске одаренных гениев, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления.

Отвечая целям и задачам современного образования педагоги Ресурсного центра МАДОУ «Детский сад «Снегирек» г. Белоярский», используют в работе с детьми дошкольного возраста методы ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологий. С помощью методов данных технологий педагоги разрабатывают игры и игровые тренинги, которые развивают в детях исследовательские навыки, способность быстро входить в новые предметные области; анализировать новые ситуации; ставить и решать нетиповые проблемы; обучать работе с информацией.

В играх, предложенных педагогами в данном сборнике, детям предлагается самим приложить усилия, проявить деятельность, смекалку и диалектическое мышление, подойти к вопросу не на ситуативном, а на системном уровне и в результате выполнить большую часть работы, рационально найдя лучшее решение и сохранив максимально возможное количество времени и сил.

Во время игр и игровых тренингов педагогу важно строить взаимодействие с детьми на следующих позициях:

- Боритесь с желанием читать лекции и долго объяснять заданную ситуацию.
- Если ребенок не понял, чего вы от него хотите, то стоит перенести разговор на другое время.
- Не давите на ребенка такими словами, как «давай быстрее», «думай сам», «это неправильно».
- Внимательно выслушивайте мнение каждого ребенка, рассматривайте любую версию.
- Не давайте отрицательных оценок, критических высказываний в адрес ребенка.
- Чаще используйте слова восхищения: «интересно», «необычно», «любопытно», «замечательно», «здорово», «отлично», «восхитительно», «прекрасно» и т.д.
- Сопровождайте процесс общения только положительными эмоциями: радостью нового познания, открытия, радостью творчества, удовлетворенностью похвалой, самоутверждением, осознанием собственной значимости.

Желаем успеха!

## Универсальное пособие в познании ребенка

(выступление воспитанников подготовительной группы на региональном семинаре-стажировке «ОТСМ-ТРИЗ технология – как средство развития способностей и становления успешности детей дошкольного возраста»)

**Ребёнок 1.** Уважаемые педагоги! Мы дети подготовительной группы «Жемчужинка» МАДОУ «Детский сад «Снегирек» г, Белоярский» представляем вашему вниманию универсальное пособие, которое помогает нам познавать окружающий мир.

В нашей группе это пособие представлено в виде робота Робика и называется «Умняшка». А в других группах оно представлено другими персонажами.



В пособии находится 6 познавательных секторов, сектор чувств и эмоций, сектор вопросов, сектор причинно-следственной связи, сектор признаков и сектор фантазирования.

У робота Робика есть 5 помощников – анализаторов (органов чувств): с помощью анализаторов мы познаем окружающий мир и собираем информацию об объектах. К анализаторам относятся глаза, руки, язык, уши, нос. Глаза смотрят, а голова видит значение признаков. Руками мы ощупываем объект, а голова чувствует значение признаков. Язык пробует на вкус, а голова воспринимает значение признаков. Уши слушают, а голова слышит. Нос нюхает, а голова чувствует значение признаков.

У Робика всегда с собой компьютер, на котором расположены 17 признаков. С помощью признаков мы учимся описывать объекты по модели: Объект – Имя признака – Значение имени признака. Объекты делятся на рукотворный и природный мир. Например (объект стол-имя признака форма-значение имя признака- квадратный).

На телефоне Робика расположены 7 моделей вопросов: восполняющий, описательный, субъективный, почемучкин, оценочный, воображаемый, уточняющий. С помощью их мы учимся правильно задавать разные типы вопросов.

В верхней части робота Робика расположен алгоритм причинно-следственной связи. Мы учимся устанавливать причинно-следственные связи. Например: земля повернулась к солнцу, поэтому наступила весна; наступила весна, потому что земля повернулась к солнцу. Изменение произошло по признаку температура.

**Ребёнок 2.** Мы очень любим фантазировать. И в этом нам помогают наши волшебники, которые



живут в волшебной шкатулке.

Например:

-волшебник «Увеличения – Уменьшения» (живёт в сказке «Мальчик-спальчик» где Мальчик-спальчик был очень маленьким, а людоед огромного размера)

-волшебник «Оживления – Окаменения» (живёт в сказке «По щучьему велению» где ведра сами ожили и пошли, а печка сома поехала)

-волшебник «Дробления – Объединения» (живет в сказке «Русалочка» где человек объединился с рыбой)

-волшебник «Могувсе – Могутолько» (живёт в сказке «Золотая рыбка» где рыбка могла исполнять все желания)

-волшебник «Наоборот» (живёт в сказке «Гадкий утёнок» где утёнок был сначала не красив, а потом превратился в прекрасного лебедя.

-волшебник «Изменения времени» (живёт в сказке «О потерянном времени» где 4 злых и старых волшебника превратились в детей, а дети в стариков)



А ещё у нас есть коробочка ума, где собраны схемы моделей мышления. Каждая модель имеет свою схему по ним мы анализируем сказки, составляем описательные рассказы по сюжетной картине, по серии картин пейзажам портретам натюрмортам и т. д.

**Ребенок 3.** Предлагаем вашему вниманию книгу «Законы мира». Мы учимся

выстраивать реальную картину мира.

- **«Любой объект имеет место»** (Книга – стоит на полке, посуда – в шкафу, ковёр – на полу, дерево на улице, воздух на земле и т.д.)

- **«Любой объект может быть опасен и полезен»** (Бумажный листочек: опасен тем, что им можно порезать палец, загореться, а полезен тем, что на нём можно писать, рисовать и т.д.)

- **«Любой целый объект состоит из частей»** (Мяч – оболочка и воздух; тесто – мука, соль, яйцо, вода... человек – голова, туловище, ноги, руки ...)

- **«На любой объект бывает объект лучше»** (На любую песню бывает песня лучше, на любые часы бывают часы лучше и т.д.)

- **«Любой объект изменяется во времени»** (Автомобиль был идеей человека, а потом стал реальностью; игрушка была новой, а со временем стала старой; яблоко было свежим, а со временем сгнило, хлеб был тестом и т.д.)

- **«В любом объекте есть положительное и отрицательное»** (Хорошо



когда один- плохо когда много, плохо когда один- хорошо когда много. Один ребёнок в маленькой комнате хорошо, а двадцать детей плохо; много лампочек в большой комнате хорошо, в маленькой комнате плохо).

жидким.

Это универсальное пособие – самый лучший помощник детей и педагогов.

## Формирование основ системного мышления Игровой тренинг для детей 5-6- лет «День рождения Утюга».

**Цель:** Создать условия для усвоения обобщенной модели систематизации объектов. Развивать умение достраивать информацию и прогнозировать развитие систем.

**Педагог:** Сегодня будем отмечать день рождения! А чей день рождения вы угадаете с помощью игры «Да-нет».

*(Дети задают вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет», и угадывают объект).*

**Педагог:** Правильно, сегодня день рождения Утюга! *(открывает коробку, достает утюг. Помещает таблицу шестиэкранку на доску).*

**Педагог:** А это дом Утюга. Вот он – просторный трехэтажный. Мы сейчас находимся здесь в центре.



Это его главная комната, где определяется его главная функция. Какая?

**Дети:** Изменять рельеф объекта с помощью признака температуры.

**Педагог:** Предлагаю спуститься в подвал. Нас встречает вопрос. *(Схема восполняющего вопроса).* Задайте его. О чем мы можем узнать в этой комнате?

**Дети:** Какие части есть у Утюга?

**Педагог:** В подвале хранятся запчасти Утюга — на случай, если он сломается. Как думаете, какие части здесь можно найти?

**Дети:** Корпус, система управления, нагревательный элемент, электричество.

**Педагог:** Рассмотрим Утюг поближе. Сколько на нем разных кнопочек, ручка, провод ... Вы знаете, для чего они? Что умеет делать наш Утюг?

*(Дети рассматривают утюг, высказывают предположения, что утюг умеет делать сам. Формулировка идеального конечного результата, как правило, содержит слово «сам/само/сама». Это ситуация, когда нужное действие выполняется само по себе, без дополнительных затрат).*

**Педагог:** Мы с вами узнали, что Утюг сам нагревается до нужной температуры, сам показывает, когда нагревается (лампочка или световой индикатор). Благодаря тому, что у утюга есть резервуар для воды, он сам отпаривает (кнопка или переключатель подачи пара). Он сам брызгает водой (кнопка распыления воды). Он сам равномерно распределяет пар (отверстия по всей площади подошвы).

**Педагог;** А сейчас мы на лифте поднимемся на самый верх. Нас встречает вопрос. *(Схема уточняющего вопроса).* Задайте его.

**Дети:** Верно ли, что Утюга есть друзья подобные ему. Утюг дружит с чайником, блендером, пылесосом, феном). Это всё бытовые электроприборы.

**Педагог:** А что помогает Утюгу выполнять его главную функцию?

**Дети:** Это действия рук человека.

**Педагог.** В комнате слева располагается музей Утюга. И нас снова встречает вопрос. (*Схема субъективного вопроса*). Задайте его.

**Дети:** Что я думаю о прошлом утюга?

**Педагог:** О чем мы можем узнать в этой комнате? Здесь мы узнаем о его прошлом. Давайте выстроим линию развития Утюга.

(*Дети выстраивают из картинок линию развития утюга*).

**Педагог:** Но все ли так хорошо у современного Утюга? Пройдем в комнату справа, где нас встречает вопрос. (*Схема оценочного вопроса*). Задайте его.

**Дети:** Что хорошего у современного Утюга?

**Педагог:** Давайте назовем его плюсы и минусы.

**Дети:** Плюсы - разглаживает бельё, отпаривает, регулируется температура. Минусы - можно обжечь руку, устает рука, можно спалить бельё.

**Педагог:** А сейчас мы с вами побудем в роли изобретателей. Предлагаю вам взять три картинки с изображением объектов (*можно вытягивать карточки от любой игры из мешочка*) и назвать признак, который они подарят утюгу.

*Дети выбрали картинки с изображением ножниц, солнца и газеты* Дети:

Ножницы острые по рельефу - отдадут признак рельеф.

Солнце по цвету яркое - отдаст признак цвет.

Газета сообщает новости - отдаст признак части.

**Педагог:** Присоединим эти свойства и функции к утюгу. Получим



утюг, который режет, светит и сообщает новости. Теперь с помощью ассоциаций додумайте новую модель утюга. Например, сам отрезает торчащие ниточки, сам освещает гладильную доску и в процессе глажки выводит новости на маленький встроенный экран. Хотели бы вы себе такой утюг?

**Педагог:** А зачем еще может пригодиться утюг? Кроме того, как гладить и отпаривать одежду, как он еще может пригодиться?

**Дети:** жарить на утюге яичницу, высушивать утюгом гербарий...

**Педагог:** Что же мы пожелаем нашему утюгу?

**Дети:** Никогда не ломаться, потреблять мало энергии



**Ознакомление с именами признаков**  
**Игровой тренинг с детьми 2-3 лет**  
**«Каталочки-развивалочки»**

**Цель:** Усвоение детьми способов познания имен признаков

**Педагог:** Ребята, сегодня ваши игрушки приготовили вам игры. А какие именно поймете по схемам, которые они привезли. Черепашка, какую игру хочет с вами поиграть? *(Дети снимают с черепахи признак «место»).*

О каком признаке объекта спрашивает значок?

**Дети:** Объект, в каком месте ты находишься?



**Педагог:** Где находится эта игра? *(Дети подходят к столу, который обозначен такой же схемой «место».* На столе прозрачные стаканы с изображением объектов: собака по размеру большая и маленькая, цветы по цвету красный и желтый, рыбки по форме треугольная и круглая. Рядом прозрачные стаканы с изображением места: будка по размеру большая и маленькая, рукавичка по цвету красная и желтая, аквариум по форме треугольный и круглый).

**Педагог:** Ребята кто это к нам в гости пришел? *(Педагог добивается ответов от детей характеризующие признаки объектов).* Давайте поможем им найти их домики.

**Дети:** *вставляют стакан в стакан так, чтобы объекты попали в свои домики, проговаривая: большая собака в большую будку, маленький щенок в маленькую будку, красный цветок в красную рукавичку, желтый цветок в желтую рукавичку, треугольная рыбка в треугольный аквариум, круглая рыбка в круглый аквариум.*



Значок «место» помещается на пособии. Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задает.

**Педагог:** Ребята, посмотрите, в какую игру хочет с вами поиграть белочка? *(Дети снимают с белки признак «температура»).* О каком признаке объекта спрашивает значок?

**Дети:** Объект, какой ты по температуре?

**Педагог:** Где находится эта игра? *(Дети подходят к столу, который обозначен схемой «температура»).* Посмотрите, какие коробочки лежат, интересно, что в них?

*Педагог предлагает детям просунуть руки поочередно в каждую коробочку и определить, какой объект в коробке по температуре.*



**Дети** ощупывают объект и говорят: в этой коробке объект по температуре горячий, в этой коробке объект по температуре теплый, в этой коробке объект по температуре холодный.

*Педагог предлагает отметить коробку с горячим объектом кружком красного цвета, коробку с теплым объектом-кружком желтого цвета, коробку с холодным объектом – кружком синего цвета.*

**Педагог:** А какой помощник умной головы помог определить нам температуру объектов

**Дети:** узнали с помощью руки. *Значок «температура» помещается на пособии.*

**Педагог:** А вот и уточка, игру привезла, хочет с вами поиграть? *(Дети снимают с уточки признак «рельеф»)*. О каком признаке объекта спрашивает значок?

**Дети:** Объект, какой ты по рельефу?

**Педагог:** Где находится эта игра? *(Дети подходят к столу, который обозначен такой же схемой «рельеф»)*. Возьмите по одному колобку, а второй колобок точно такой же по рельефу найдите внутри коробки. Что нужно сделать, чтобы узнать о рельефе объекта?

**Дети:** Потрогать руками, руки – помощники умной головы.

*Активизация словаря: в речь ребенка включаются слова: пупырчатый, шероховатый, твердый, гладкий, мохнатый, колючий и т. д.*

**Педагог:** А бегемот тоже хочет с вами поиграть. *(Дети снимают с бегемота признак «форма»)*. О каком признаке объекта спрашивает значок?

**Дети:** Объект, какой ты по форме?



Найдите эту игру. *(Дети подходят к столу, который обозначен такой же схемой «форма»)*.

**Педагог:** Ребята, что находится в этих контейнерах? *(Фигуры)*. Они одинаковые? *(Нет)*. Давайте их потрогаем и определим, какие они по форме.

*Педагог предлагает разложить фигуры на ковре и поиграть с ними.*

**Игра «Мы по полю шли, шли»**

-Мы по полю шли и на желтые фигуры пришли. *(Дети встают на любые желтые фигуры)*. Какой признак с нами играл? *(Цвет)*.

- Мы по полю шли и на фигуры без углов пришли. *(Дети встают на круглые по форме фигуры)*. Какой признак с нами играл? *(Части)*.

-Мы по полю шли и на две зеленые фигуры пришли. *(Дети встают на две зеленые фигуры)*. Какие признаки с нами играли? *(Количество, цвет)*.

-Мы по полю шли и на маленькие синие фигуры пришли. *(Дети встают на маленькие по размеру и синие по цвету фигуры)*. Какие признаки с нами играли? *(Размер, цвет)*.

-Что нужно сделать, чтобы узнать форму объекта? *(Посмотреть на объект или обследовать руками. Глаза и руки – помощники умной головы)*.

-Молодцы ребята, мы поиграли во все игры, которые привезли нам игрушки.

## Универсальное пособие «Модель окружающего мира» в познавательном развитии детей

В среднем дошкольном возрасте начинается знакомство детей с моделью окружающего мира. Детям дается понятие, что все, что нас окружает - это объекты **природного и рукотворного мира**. Природа бывает **живой и неживой**.



**Живая природа** - дышит, питается, и размножается. **Неживая природа** - не дышит, не питается и не размножается. Неживая природа состоит из жидких веществ (например: море, река, водопад), твердых веществ (например: камень, песок, лед) и газообразных веществ (например: небо, воздух, дым, туча, радуга)

В старшем дошкольном возрасте продолжается знакомство детей с моделью окружающего мира. Дети узнают, что природный мир делится на животных, растения, грибы, микробы.

*Животный мир* делится на птиц, человека, животных, рыб, насекомых, пауков, земноводных, ракообразных, червей, пресмыкающихся и моллюсков.

*Растения* делятся на деревья, (они имеют один ствол с корой, ветки), кусты (имеют много стволов с корой), и травы (имеют мягкие стволы). У растений есть ствол, ветки, листья, цветы и семена.

*Грибы* бывают съедобными и несъедобными (ядовитыми) для человека, но полезными для зверей.

*Микробы* бывают вредные и полезные для человека, а для природы они все необходимы.

С помощью схем дети описывают любую группу животных, например:

**Рыбы.** У рыб есть голова, живот, плавники, они размножаются икрой, тело рыб покрыто чешуей.

**Птицы.** У птиц есть голова с клювом, живот, конечности - 2 лапки и 2 крыла, размножаются яйцами и тело птицы покрыто перьями.

**К рукотворному миру** относятся все объекты, сделанные руками человека. Объекты рукотворного мира объединяют в группы: посуда, мебель, транспорт и т.д.

С детьми проводятся разнообразные игры, с помощью которых они узнают много интересного об окружающем мире.

**Игра "Все в мире перепуталось"** Эта игра учит группировать объекты природного и рукотворного мира по разным признакам. Для игры необходимы круги, поделенные на 3, 4 и 11 секторов. Каждый сектор отмечен схематическим символом, обозначающим представителей природного и рукотворного мира.

	<p>Вариант 1. Круг поделен на 11 секторов Играющие должны разложить иллюстрации птиц, человека, животных, рыб, насекомых, пауков, земноводных, ракообразных, червей, пресмыкающихся и моллюсков по секторам в соответствии с обозначенной схемой.</p>
	<p>Вариант 2. Круг поделен на 3 сектора. Играющим предлагается разложить картинки с изображением объектов по секторам в соответствии со схемой на природный мир (живая и неживая природа) и рукотворный мир.</p>
	<p>Вариант 3. Круг поделен на 4 сектора. Играющим предлагается разложить картинки с изображением объектов природного мира по секторам в соответствии со схемой на растения, грибы, моллюски, насекомые.</p>

Игры и упражнения на классификацию очень важны для развития ребенка. Благодаря им воспитывается речевая активность, гибкость мышления. Ребенок начинает понимать, что можно использовать различные виды классификации. По мере того как у объекта связи и отношения с другими объектами, он может находиться совершенно в разных группах, в соответствии с тем, какой признак будет определяющим.

Например игра с коробками. Для игры необходимы разнообразные коробки (не менее 20 шт.). Рассматривая коробки, педагог задает вопросы:

**Педагог:** Для чего людям нужны коробки? Какое их главное дело? **Дети:** Удерживать внутри разные объекты.

**Педагог:** Что можно положить в коробки?

**Дети:** Игрушки, обувь, одежда, конфеты, книги и др.

**Педагог:** Рассмотрите эти коробки и скажите по каким признакам они отличаются ?

**Дети:** Цвет, форма, размер, вес, рельеф, материал, звук.

**Педагог:** По материалу, какие здесь стоят коробки?

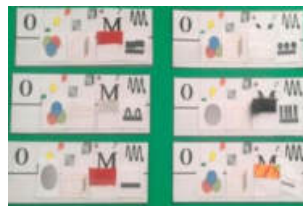
**Дети:** Железные, деревянные, покрытые мехом, тканью, целлофановой пленкой, пластиковые, картонные.

Предложить детям сгруппировать коробки по разным признакам

**Игра " Найди объект по заданному признаку".**

**Педагог предлагает детям** взять схему, на которой изображены признаки. Нужно найти коробку по заданным признакам и описать её.

**Дети:** Моя коробка по цвету коричневая, прямоугольная по форме, покрыта тканью и по рельефу гладкая.



**Игра "Раздели - не ошибись»** нужно взять объекты, выбрать признак и разделить их на противоположные группы

**цвет** - одноцветные - многоцветные объекты, темные и светлые

**форма** - плоские и объемные,

**материал** - однородный и смешанный.

Игры, приведенные выше – лишь пример того, как можно на основе некоторых приемов ОТСМ-ТРИЗ технологии использовать стандартный учебный материал для формирования нестандартного творческого мышления, научить детей мыслительным операциям: анализу, синтезу, сравнению, классификации.

Ефремова Н.Б.  
воспитатель

### **Развитие функционального мышления Игровой тренинг с детьми 5-6 лет**

**Цель:** Развитие функционального мышления через восприятие окружающего мира.

**Педагог:** Человек окружил себя огромным количеством объектов для своего удобства. Все окружающие нас объекты для чего-то нужны, т. к. способны выполнять главное дело, иначе – функцию (на доске карточка **Ф**). Перечислите, какие функции могут выполнять объекты.

**Дети:** удерживать, направлять, перемещать, оставлять след и т.д.

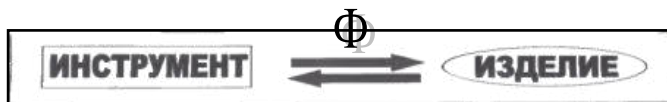
**Педагог:** Давайте сыграем в игру «Мои друзья». Я – карандаш, что еще оставляет след?

**Дети:** краска, фломастер, помада, грязный палец, веточка на снегу.

**Педагог:** Я – чашка, что еще может удерживать?

**Дети:** ваза, кастрюля, стакан, ложка, коробка и т.д.

**Педагог:** Когда мы говорим о функции, то всегда должны помнить о следующем алгоритме:



**Педагог:** Что такое в данном алгоритме инструмент, а что - изделие?

**Дети:** Инструмент – это то, чем мы выполняем работу, а изделие – то, что изменяется под действием инструмента. Функция – работа инструмента.

**Педагог:** Предлагаю выложить на пособие связь двух объектов, выбрав на столе картинки и карточки с функциями.

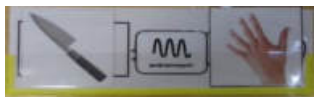
*Дети выкладывают на пособие и рассказывают следующие варианты функциональных связей*



Лопата перемещает песок



Ножницы разделяют бумагу



Нож деформирует руку

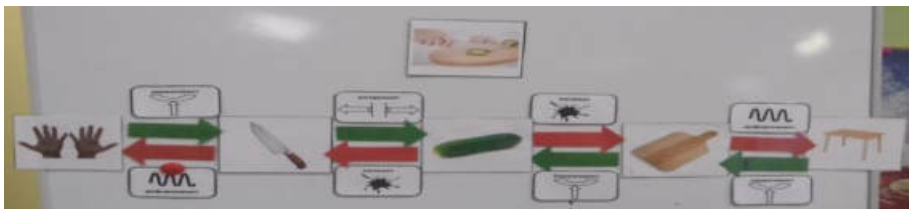


Вилка удерживает сосиску

**Педагог:** Функции бывают не только полезными, ради которых создаются объекты, но и вредными. Предлагаю выложить цепочку функций для предложенных ситуаций.

*Примерные ситуации: девочка чистит зубы, мама моет посуду, папа заколачивает гвоздь.*

*На доске дети выкладывают цепочку функций для данной ситуации, обозначая зеленой стрелочкой полезную функцию, а красной – вредную функцию*



**Дети:** Ситуация – мама режет ножом огурец.

Рука удерживает нож: удерживать – полезная функция, обозначается зеленым цветом;

нож разделяет огурец: разделять - полезная функция, обозначается зеленым цветом;

огурец пачкает доску: пачкать – вредная функция, обозначается красным цветом;

доска деформирует стол: деформировать - вредная функция, обозначается красным цветом;

В обратную сторону цепочка функций следующая:

Стол удерживает доску: удерживать – полезная функция, обозначается зеленым цветом;

доска удерживает огурец: удерживать – полезная функция, обозначается зеленым цветом;

огурец пачкает нож: пачкать – вредная функция, обозначается красным цветом;  
нож деформирует руки: деформировать - вредная функция, обозначается красным цветом.

**Педагог:** Мы знаем, что все объекты выполняют две главных функции, сохранять и изменять.

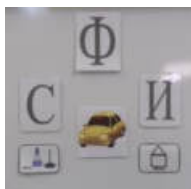
**Педагог:** Как назовем все функции, о которых мы говорили ранее, одним словом?

**Дети:** все остальные функции дополнительные.

**Педагог:** Сохранение и изменение у объектов всегда происходит по какому-либо признаку. *Педагог размещает на доске модель*

**Педагог:** Предлагаю вам определить главные функции следующих объектов (автомобиль и холодильник) и объяснить, по какому признаку происходит изменение или сохранение.

*Дети выкладывают соответствующую модель на доске.*



**Дети:** **автомобиль** – изменяет место человека, при этом сохраняет его части, изменение произошло по признаку место, а сохранение - по признаку части;

**холодильник** – сохраняет время использования продуктов, при этом изменяет их температуру, сохранение



произошло по признаку время, а изменение – по признаку температуры.

**Педагог:** Мы с вами научились находить связи между объектами на картине. Все объекты на сюжетной картине связаны между собой функциональными связями. Предлагаю рассмотреть картину, назвать и схематично изобразить как можно больше таких связей.

**Дети:** Кормушка деформирует дерево

-Кормушка удерживает корм

-Корм пачкает снег

-Обувь оставляет след на снегу

-Когти деформируют дерево

*Дети перечисляют, а педагог схематично зарисовывает*



### Решение проблемных задач Игровой тренинг с детьми 5-6 лет

**Цель:** Освоение детьми способов решения проблемных ситуаций.

**Педагог:** Ребята, поиграем в игру «Наоборот». Я говорю первую часть фразы, а вы проговариваете вторую, но наоборот.

**Педагог**

**Дети**

-Почему мне **тепло**?

- Потому, что нам **холодно**!

- А почему она **веселая**?

- Потому, что он **грустный**.

- Почему на улице **мокро**?

- Потому, что в доме **сухо**!

- А зачем он **пачкался**?

- Затем, что он **чистился**.

*(В процессе игры полезно остановиться и попросить детей объяснить, когда такое возможно в реальной жизни. Например, «Зачем он пачкался?» - Затем, что он таким способом чистился» (так делают многие животные).*

**Педагог:** Что это за знак? Вспомните, как называется и что обозначает.

**Дети:** Монада. Обозначает противоположные значения в одном объекте).



**Педагог:** Предлагаю поиграть с монадой. Вам нужно по признакам найти противоположности в объекте.

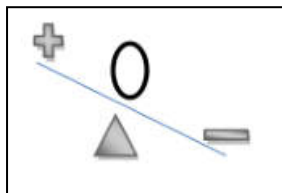
Объект - ноутбук. Признаки: количество, форма, рельеф, размер, цвет

**Дети:** по количеству- кнопок много, экран один;  
по форме: экран прямоугольный-кнопки квадратные;

по рельефу: экран гладкий-поверхность крышки рифлёная;

по размеру: кнопки маленькие- экран большой;

по цвету: информационная наклейка белая-корпус черный.



Предлагаю вам поиграть в ещё одну игру, которая называется «Качели».

**Алгоритм игры:** выбрать объект, выделить в этом объекте два противоположных свойства по любому признаку, составить противоречие требований, пояснив, для чего эти требования необходимы.

Объект: кровать. Противоположные свойства: мягкая - жёсткая. Кровать должна быть мягкой, чтобы удобно было спать, но кровать должна быть жёсткой, чтобы не портилась осанка. Претензия к признаку – **рельеф**.

Объект: утюг. Противоположные свойства: горячий -холодный. Утюг должен быть горячим, чтобы разглаживать белье, но утюг должен быть холодным, чтобы его можно было держать в руке. Претензия к признаку – **температура**.

Объект: мел. Противоположные свойства: пачкает –не пачкает. Мел должен пачкать, чтобы выполнять свою главную функцию - оставлять след (на доске), но мел не должен пачкать, чтобы руки оставались чистыми.

Претензия к признаку - **цвет**



Объект: зонт. Противоположные свойства - большой - маленький. Зонт должен быть большим, чтобы защищать от дождя меня и маму и должен быть маленьким, чтобы помещался в сумке. Претензия к признаку – **размер**.

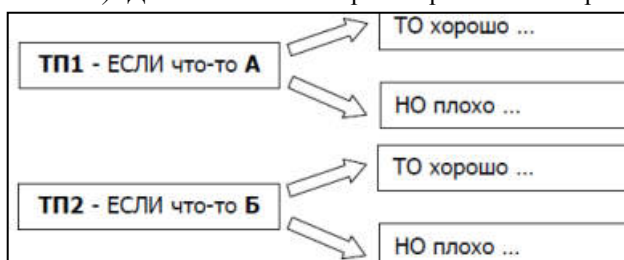
Объект: ножницы. Противоположные свойства: острые - тупые. Ножницы должны быть острыми, чтобы резать бумагу и тупыми, чтобы не поранить руки. Претензия к признаку – **рельеф**.

**Педагог:** В жизни нам приходится сталкиваться с проблемами. Нам необходимо научиться их решать. Одну мы сейчас попробуем решить.

«Девочка отмечала день рождения. Кто-то из гостей принес большую коробку конфет. Конфеты были сделаны в виде шоколадных бутылочек, наполненных густым малиновым сиропом. Всем очень понравились эти конфеты. Один из гостей спросил: «Интересно, как изготавливают бутылочки?» «Сначала делают шоколадную бутылочку, а потом заливают в нее сироп», - пояснил другой гость.

- Сироп обязательно должен быть густым, иначе конфета получится непрочной. А густой сироп трудно залить в бутылочку. Можно, конечно, нагреть сироп, он станет более жидким. Но вот беда – горячий сироп расплавит шоколадную бутылочку.

**Педагог:** Ребята, что мы хотим узнать? (*хотим узнать, как сироп залить в шоколад*). Давайте составим противоречие по алгоритму.



Если сироп горячим залить в шоколад, то + сироп зальётся, - шоколад растает. Если сироп не заливать в шоколад, то + шоколад не растопится, - сироп в шоколад не

попадёт.

**Педагог:** претензия к какому признаку? (*Температура*).

**Педагог:** если обедем плюсы, какая проблема получится.

**Дети:** нужно залить сироп, в шоколад, чтобы он при этом не растаял.

**Педагог:** как будем решать проблему?

**Дети:** нужно найди **кислую парочку**. Это сироп и шоколад.

**Педагог:** кто поможет кислой парочке? (*Мастер САМ*). Какое идеальное решение мастер САМ посоветует Сиропу?

**Дети:** сироп сам не выливается из бутылочки.

**Педагог:** какое идеальное решение мастер САМ посоветует Шоколаду?

**Дети:** Шоколад сам удерживает сироп. (*Дети выставляют схемы*)

**Педагог:** к кому предлагает обратиться за помощью мастер САМ. (*Мастеру Ресурсу*).



**Педагог:** мастер Ресурс очень находчивый, запасливый и бережливый. Он всегда учит использовать для решения задач скрытые возможности объектов - ресурсы. Какие ресурсы есть у шоколада и сиропа?

**Дети:** при нагревании шоколад жидкий, при охлаждении твердый, сладкий...

При нагревании сироп жидкий, при охлаждении тягучий, сладкий, липкий...

**Педагог:** Какой признак нам советует рассмотреть мастер Ресурс? (*Температуру*). Как мы сформулируем ИКР1 + Ресурс для сиропа, ИКР2 + ресурс для шоколада?

**Дети:** Сироп САМ при помощи температуры не должен выливаться.

Шоколад САМ при помощи температуры не даст вытечь сиропу.

**Педагог:** Какова идея решения этой проблемы?

**Дети:** Сироп надо заморозить и окунуть в горячий шоколад

Купина Н.В.  
воспитатель

### Детский изобретательский проект «Дрессбокс»

**Актуальность проекта:** В настоящее время главным критерием качества дошкольного образования является развитие ребенка как субъекта познавательной деятельности, жизни, культуры. Подготовка ребенка к исследовательской деятельности, обучение его умениям и навыкам исследовательского поиска и навыков изобретательства становится важной задачей современного образования.

**Проблема педагога:** отсутствие у детей поискового поведения, исследовательско-изобретательских навыков.

**Цель проекта:** Продолжать знакомство детей с алгоритмом проектно-исследовательской деятельности, формировать изобретательские способности.

#### **Задачи проекта:**

- Закрепить у детей умение собирать необходимую информацию, анализировать, классифицировать и обобщать.
- Познакомить с видами материалов для изготовления шкафов.
- Развивать у детей представление об истории появления шкафов.
- Расширять кругозор и обогащать словарный запас детей терминами «сундук», «комод», «шкаф», «ширма», развивать связную речь.
- Укреплять детско-родительские отношения.
- Учить рассказывать о результатах исследовательской деятельности.
- Развивать навыки конструктивной деятельности при создании продукта проекта.

**Предполагаемый результат:** у детей сформируются навыки исследовательской деятельности. Расширятся познавательные интересы и представления об изобретательстве, обогатится словарный запас детей по данной тематике.

**Продукт проекта:** изготовление многофункционального «дрессбокса».

**Этапы работы над проектом:**

**1 этап. Подготовительный.** Донести до участников проекта важность данной проблемы. Заинтересовать детей и родителей темой проекта.

**Постановка проблемы:** «Лева очень любит маму и свою будущую сестренку, но когда он будет собираться по утрам в детский сад, ему придется включать свет, и греметь дверцами шкафа, чтобы найти вещи и игрушки, тем самым случайно разбудит маму и сестренку».

**2 этап. Копилка.** Сбор информации:

- ✓ рассматривание иллюстраций разных видов шкафов для одежды;
- ✓ чтение энциклопедий об истории появления шкафа;
- ✓ рассматривание схем, разновидностей шкафов и материал для их изготовления;
- ✓ провели ряд бесед, занятий: «Дети-изобретатели», «Интересное вокруг нас» (окружающий мир), «Мы – исследователи» (развитие речи), «А что, если...» (экспериментирование);
- ✓ организовали цикл виртуальных экскурсий в прошлое «Первобытные люди», «Первые изобретения», «Из чего делают шкафы», «От кареты до ракеты» - путешествие в прошлое предметов;
- ✓ наблюдали с детьми за окружающими рукотворными объектами.

**3 этап. Создание картотеки.** Анализ и систематизация собранной информации

- «Причины изобретения объектов»
- «Из чего сделаны»
- «Развитие объектов: прошлое, настоящее, будущее»
- «Функциональное применение объектов»
- «Законы изобретения»

Создание развивающей среды в группе: пополнение группы дидактическими играми: «Что из чего сделано?», «Что сначала, что потом», лото «Хочу все знать», «Что? Откуда? Почему?» и др.;

Организация выставки книг: энциклопедий, художественной литературы по теме проекта.

Чтение художественной литературы: Н.Носов «Приключение Незнайки в Солнечном городе» (отрывок как Винтик и Шпунтик изобрели пылесос); В.Сутеев «Разные колеса»; М. Пришвин «Изобретатель», стихотворения «Изобретения» Е.Ефимовский.

Игры «Морфологическая таблица», «Системный оператор», «Сравнения», «Причинно-следственные связи».

Игры: – путешествия «В стране помощников человека». «Что умеет делать?» - формирование умения выявлять функции объекта.

«Где живет?» - выявление подсистемных связей.

«1, 2, 3, - ко мне беги» – сравнение систем.

«На что похож?» - развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

«Паровозик» - определение линии развития объекта.

«Раньше-позже» - определение линии развития объекта.

«Хорошо-плохо» - учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.



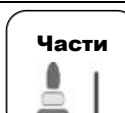
«Все в мире перепуталось» - на классификацию объекта.

«Волшебная дорожка» - преобразование объектов при их взаимодействии.

«Я – целое, ты – моя частичка» – выявление подсистемных связей.

**4 этап. Составление модели.** Из полученной информации составили модель шкафа для одежды.

Организирующий пространство	←	Прозрачный	→	Легкий
		↑		
		ШКАФ		
		↓		
Маленький по-размеру	←	Бесшумный	→	Светится

	окно	перо	игрушка пластм	органайзер	солнце
признаки	<b>Цвет</b> 			<b>Части</b> 	освещение
	Окно дает нам свет и прозрачность	Перо дает нам легкость	Игрушка подсказала, что можно использовать пластик	компактность	

**5 этап. Создание продукта.** Вместе с детьми создали чертеж шкафа объектов для сбора утром в детский сад, назвали его «Дресбокс». И вот что получилось.



**6 этап. Презентация проекта**

Презентация и анализ детьми рукотворных объектов в системе.

Дети самостоятельно презентовали родителям, детям старшего дошкольного возраста под проекты:

- «Алгоритм изобретения»
- «Из чего сделаны объекты?»

- «Развитие объектов: прошлое, настоящее, будущее»
- «Функциональное применение объектов»
- «Законы изобретения»

### 7 этап проекта. Постановка новой проблемы.

Скопилось много информации об объектах рукотворного мира. И перед детьми встала новая проблема, изобретая этот Дрессбокс, мы обнаружили огромное количество бросового материала, а именно пластика, который засоряет нашу планету и решили изобрести экологические пакеты, которые не наносили бы вред окружающей среде. Но это уже тема следующего проекта

Курбатова Т.А.  
воспитатель

## Метод ММЧ в моделировании Игровой тренинг для детей 6-7 лет «Дорожное полотно»

**Цель:** на примере модели дорожного покрытия рассмотреть взаимодействие маленьких человечков.

**Педагог:** Ребята, посмотрите, на картинку, что на ней изображено?

**Дети:** дорога, дорожное полотно.

**Педагог:** А как вы думаете, какой материал использовали строители для сооружения дороги?

**Дети:** камень, бетон, а бетон это раствор из цемента и воды.

**Педагог.** Дорожный бетон широко используется в современном мире для дорожных покрытий (если использовать асфальт по каким либо причинам нельзя, например, по экологическим требованиям).

*Рассматривание модели дорожного покрытия:*

- цемент, связующее вещество, от него зависит прочность раствора.
- песок, наполнитель для смеси, лучше речной
- камень - щебень, который придает твердость застывшей смеси, рекомендуется использовать гранитный
- вода (растворитель), делает смесь пластичной и позволяет ей равномерно затвердеть.
- различные добавки, например морозостойкие.

Сначала смешивается цемент с песком и щебнем а затем уже добавляется вода. Именно наличие в смеси щебня является основным ее отличием от цементного раствора, без него называть бетон именно бетоном нельзя!

Давайте мы с вами смоделируем дорожку при помощи маленьких человечков. Как вы думаете, какие человечки живут в растворе?





**Дети:** твёрдые – песок и щебень, жидкие – вода, газообразные – смесь насыщается кислородом.

**Педагог:** Ребята, посмотрите, что же произошло на дороге? (*Рассматривание*

*иллюстрации с разрушенным дорожным полотном*)

**Педагог:** Да, дорога разрушена, на поверхности трещины, ямы, выбоины, отколы краев. А как вы думаете, какие признаки могли повлиять на разрушение дороги?

**Дети: температура** – при высокой температуре твёрдые человечки превращаются в жидкие, на дороге появляются ямы;

признак **времени:** закон мира - объект изменяется во времени. Дорога построена уже много лет назад, смена времён года;

признак **влажности:** воды весенние, таяние снега, осадки;



признак **действия:** чистка дороги снегоуборочным трактором, подземные толчки, строительные работы;

признак **веса:** большегрузный транспорт разрушает дорогу

признак **материала:** если строители использовали некачественный раствор, нарушение пропорции при приготовлении

раствора

*Педагог изменяет модель с каждым названием признака, повлиявшим на разрушение*



**Педагог:** Какие проблемы возникнут у человека при разрушении дорожного полотна?

**Дети:** может сломаться автомобиль, может случиться автомобильная авария, нельзя будет ездить по этой дороге, и т.д.

**Педагог:** Подумайте, что мы можем посоветовать строителям, чтобы сохранить

дорожное полотно.

**Дети:** создать новый раствор, чаще убирать снег с дороги зимой, использовать качественный раствор, укладку дороги проводить в тёплое время года, обустройство обочин, чтобы талые воды весной и осадки уходили в слив, не использовать химические реагенты, ограничить движение большегрузов.

## Методы развития мыслительных способностей.

### Игры для детей 5-6 лет.

**Игра «Найди пару».** В игре участвует четное количество игроков.

**Цель:** Закрепить умение детей работать по модели «объект – имя признака – значение признака». Развитие внимания, наблюдательности, умения анализировать; расширение словарного запаса.

**Описание дидактического пособия:** Сундучок со схемами признаков, чудесный мешочек с объектами (зеленый кубик, массажный мяч зеленого цвета, бубен, колокольчик).



**Ход игры:** Ведущий предлагает игрокам выбрать из чудесного мешочка один объект. По сигналу «1,2,3 – пару найди по одинаковому признаку». Игроки объединяются в пары по одинаковому значению признака объекта и называют их. Затем «1,2,3 – отличие найди», игроки называют значения признака объекта, по которым они отличаются.

**Например:** Один ребенок выбрал массажный мяч, второй - огурец. Дети объединились в пару по одинаковому признаку и объясняют свой выбор. Массажный мяч и огурец одинаковые по цвету-зеленые и рельефу - пупырчатые. Разные: по форме - мяч круглый, а огурец овальный, по материалу - мяч резиновый, огурец природного материала, по влажности - мяч сухой, а огурец сочный и т.д.

**Игра «Сравни и отличи» планшеты.** В игре могут участвовать двое и более детей.

**Цель:** Учить детей определять наличие признаков у объекта и обозначать их словом. Создание условий для обобщенной модели комбинаторики. Расширение активного словаря.

**Описание дидактического пособия:**

Пособие представляет собой планшет – матрицу (размер А3), где объекты сравнивают, различают или изменяют по признакам. Разноцветные фишки для выбора ответа.

Условные обозначения - так же, такой(ая) же



- отличается/изменить

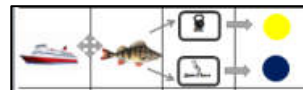


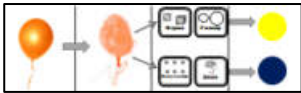
**Ход игры:**

Участники игры берут по одному планшету – матрицу. Задача детей рассмотреть и сравнить объекты по признакам, выбрать правильный ответ и положить фишку соответствующего цвета.

**Например:**

Корабль так же плавает, как рыба. Объекты одинаковые по признаку действия, выбираем синюю фишку.





Воздушный шар **отличается** от судюго по признакам формы и размера, выбираем желтую фишку.



Ромб **изменить** по признаку количество. Получаем два ромба, выбираем желтую фишку.

**Игра «Нарисуй по матрице».** В игре могут участвовать двое и более детей. Применение пространственных моделей (схем-матриц) в обучении детей дошкольного возраста способствует развитию у ребенка умение анализировать отображенную в модели действительность, выделять в ней главное и второстепенное, рассуждать, делать выводы.



#### Описание дидактического пособия:

Пособие представляет собой матрицы (морфологическая таблица)- по вертикали и горизонтали вставлены показатели. 8 штук.

**Ход игры:** Алгоритм работы с матрицей: посмотри, подумай над программой, заполни, расскажи

Участник игры выбирает одну матрицу. Начиная с первой строки, изображает в левой части матрицы заданную часть объекта в определённом направлении, нужного размера, количества. Когда ребенок изобразит все части, получится объект.

Ткач Г.П.  
воспитатель

### Способы составления творческих рассказов по сюжетной картине. Игровой тренинг с детьми 3-4- лет



**Цель:** способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу составления рассказа по сюжетной картине. Создать условия для усвоения обобщенной модели составления рассказов по сюжетной картине.

**Педагог:** Сегодня мы с вами будем следопытами. Мы будем раскрывать тайну картины. Первое задание, зашифровано в этой схеме. Что

обозначает эта схема?

**Дети:** Я смотрю на картину и могу найти все объекты на ней.

**Педагог:** Берем лупы и называем все объекты на картине.

**Дети:** Время года зима, много снега, плюшевый





мишка сидит в санках, ворона клюет рябину на дереве, синяя лопатка в желтом ведре, девочки сгребают снег.

**Педагог:** Вы такие молодцы я знаю, вы еще много объектов можете перечислить, но я вам усложняю задание. Посмотрите чьи-то следы. Как вы думаете, кто их оставил?



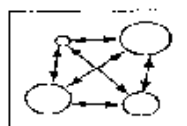
**Дети:** шапка, мишка, ведро с лопаткой, елочка, ворона.

**Педагог:** А это чей след? (*педагог указывает на кружок*)

**Дети:** Мишкина лапа, бубон на шапке, рукавичка, дно ведерка, рябинка.

**Педагог:** Что обозначает эта схема?

**Дети:** Я смотрю на картину и могу связать все объекты на ней.



**Педагог:** А вот и объекты на столе. Возьмите по одному. Каждому из вас нужно найти себе пару, занять любой домик (обруч) и объяснить, по какому признаку вы связаны.

*Дети рассматривают объекты на картинках, объединяются в пары и дают объяснение: елка с рябиной-это деревья, мишка с шапкой связаны признаком «рельеф» мягкие, пушистые, санки и снег – по температуре холодные, лопата и ведро – по цвету желтые).*

**Педагог:** Следопытам нужно расследовать самое сложное задание. Что обозначает эта схема?



**Дети:** Я смотрю на картину и могу все потрогать, понюхать, послушать на ней.

**Педагог:** Выберите каждый себе схему. Что на ней изображено?

**Дети:** помощник умной головы, объект, признак.

**Педагог:** Вам нужно прочитать схему

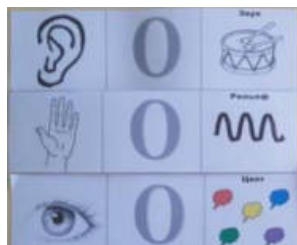
*Дети: Я слышу ворону как она громко каркает.*

*Я трогаю ёлку она по рельефу колючая.*

*Я смотрю на ведро оно по цвету желтое.*

*Я трогаю рукой снег он по температуре холодный.*

*Я пробую рябину и она на вкус кислая, приторная)*



**Методы формирования музыкальной культуры  
Игровой тренинг с детьми 6-7 лет  
«Музыкальное кафе»**

**Цель:** Ознакомление детей со способами сравнения музыкальных произведений.

*Атрибуты: музыкальные признаки, схемы песен и танцев на прозрачных экранах*

**Педагог:** Здравствуйте, ребята. Я рада видеть вас в Музыкальном кафе прошу вас продегустировать музыкальные блюда, лежащие на ваших столах. Разделимся на две команды. Итак, начинаем с команды за красным столом. Посмотрите внимательно на первую страницу в меню и назовите, что это за блюдо



**Песня «Песенка друзей». (1 куплет)**

Команда за синим столом задавайте вопросы по музыкальным признакам (на магнитную доску)  
*Ребята задают вопросы, выставляя музыкальные*

*признаки, а исполнители называют значения:*



По характеру песня игривая, шуточная, радостная.



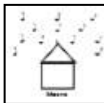
По темпу умеренная



По жанру это песня



Мы поем ее в среднем регистре



Место. Ее можно исполнять на улице, на сцене, в музыкальном зале, дома

Замечательно! Теперь представьте ваше блюдо.

**Песня «Про козлика» (3 куплета)**

Команда за красным столом, задавайте вопросы по музыкальным признакам (на магнитную доску).

*Ребята выставляют те же музыкальные признаки, а другая команда отвечает.*



Итак, внимание, вопрос:

По каким признакам отличаются эти песни?

*Ответы детей. Правильный ответ – по частям.*

Переходим к десерту «Танец».

На следующей странице предоставленного вам меню вы увидите схемы знакомых вам танцев.

Начинает команда за красным столом.

### **Танец «Часики идут» (с тарелочками)**

Команда соперников задавайте вопросы по уже выставленным музыкальным признакам.

*Ребята указкой показывают на музыкальный признак, а исполнявшие танец дети отвечают:*

По характеру – задорный, ритмичный, радостный

По темпу – умеренный

По жанру – танец



Музыка звучит в высоком и среднем регистре

Место.(где можно его исполнить)

Замечательно! Представьте ваш десерт «Танец»

### **Танец «Чикю - рикю»**

Команда соперников, задавайте вопросы по уже выставленным музыкальным признакам.

*Ребята указкой показывают на музыкальный признак, а исполнявшие танец дети отвечают:*

По характеру – шуточный, задорный, ритмичный, радостный

По темпу – быстрый

По жанру – танец

Музыка звучит в высоком и среднем регистре

Место.

А теперь внимание, вопрос:

По каким признакам отличаются эти танцы.? (ответы детей)

*Правильный ответ – объект*

Что общего во всех музыкальных номерах?

*Ответы детей:*

Это музыкальный звук, потому что есть мелодия и ритм.

Звучат музыкальные инструменты.

Все музыкальные произведения написали композиторы.



## Формирование грамматического строя речи Игровой тренинг для детей 6-7 лет «В стране «Грамматика»

**Цель:** Усвоение способов звукового анализа слов, составления словосочетаний и предложений по заданной схеме.

**Педагог:** Ребята, предлагаю вам отправиться в страну «Грамматика». И



первый город на нашем пути называется «Словосочетание». Войти в город мы сможем, если назовем не менее 5 значений имен признака. Посмотрите, здесь изображен объект и находятся признаки, к которым мы будем подбирать значения.

**Дети:** Объект - лиса

*По признаку **цвета**: рыжая, разноцветная, огненная, рыжевато-золотистая, огненно-красная; по признаку **действия**: лиса крадется, царапается,*

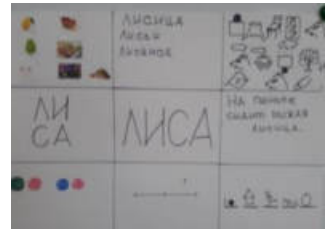
*подползает, принюхивается, присматривается;*

*по признаку **рельеф**: пушистая, бархатистая, шелковистая, волнистая, комковатая, всклоченная;*

*по признаку **размера**: карликовая, крохотная, малюсенькая,*

*по признаку **запах**: вонючая, приятная, отвратительная, сногшибательная, ароматная.*

**Педагог:** Продолжаем путь, следующий город называется «Волшебноэкранник». Какое сложное название. Как вы думаете, из каких двух слов состоит название города. Мы можем пройти дальше, рассмотрев слово «лиса» на волшебном экране.



**Дети:** Слово лиса состоит из двух слогов, ударение падает на второй слог. К слову лиса подобрали похожие (однокоренные) слова лисица, лисы, лисенок. Раньше слово лиса были слогами

*ЛИ СА. [Л]-согласный и мягкий звук, [И]-гласный, [С]-согласный и твердый звук, [А]-гласный. Мы подобрали картинки на слог ЛИ лимон, липа, лицо; СА садик, сазан, сани. В дальнейшем составили предложение. На пеньке сидит рыжая лисица. Предложение состоит из предлога, признака места, действия, цвета и объекта. И вот рассказ, который получили, мы зашифровали.)*



**Педагог:** Перед вами город «Звукомодель», здесь нам предлагается подобрать звуковую модель к объекту.

*Дети рассматривают морфотаблицу и подбирают звуковые модели к словам объектам. Дают*

пояснение по каждой модели. (В слове «МЕЛ» один слог, ударение падает на звук «Е». Первый звук «М» согласный и мягкий, второй звук «Е» гласный и третий звук «Л» согласный, твердый).

**Педагог:** Следующий город «Звукоматрешка». Из каких двух слов состоит слово? Посмотрите, здесь что-то написано (читает рассказ из пяти предложений). Как вы думаете, что я вам прочитала? (рассказ)

Из чего состоит рассказ?

**Дети:** Рассказ состоит из предложений одинаковых по смыслу, предложения из словосочетаний, словосочетания из слов, слова из слогов, слоги из звуков.



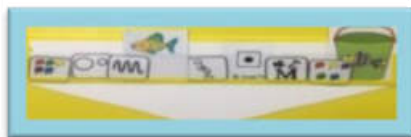
**Педагог:** А сейчас мы прибыли в город «Предложение». Как вы думаете, чем занимаются в этом городе жители? Конечно, составляют предложения.

Посмотрите, здесь какие-то схемы. Давайте попробуем их раксшифровать.



**Дети:** 1. Пушистая теплая шапка у Вари.

2. Возьму 2 картинки с объектами (рыба и ведро) и короткое слово (в), теперь я подберу несколько признаков к слову-рыба (цвет, размер, рельеф), возьму признак действие, и несколько признаков к слову –ведро (материал, цвет). Сейчас я прочитаю предложение по схеме, которое получилось у меня.



*Разноцветная, маленькая, гладкая рыбка, плавала в пластмассовом зеленом ведре.*

**Педагог:** Вот мы и побывали в городах замечательной страны «Грамматика». Давайте вспомним, в каких городах мы побывали.

## Составление рассказа по картине Игровой тренинг с детьми 6-7 лет «Охота за подробностями»

**Цель:** Формирование осознанного отношения к процессу составления творческих рассказов по картине



**Педагог:** Ребята у нас в гостях картина. Но какая, вы отгадаете, если сыграем в «Да-нетку». Перед вами на столе много сюжетных картин. Задавайте вопросы, сужая поле поиска с помощью уточнения признаков и значений признаков неизвестного объекта.

**Дети:** На этой картине есть люди? Нет. *(переворачивают картины где есть люди)*

-На этой картине есть дикие животные? Нет. *(переворачивают картины где есть дикие животные)*

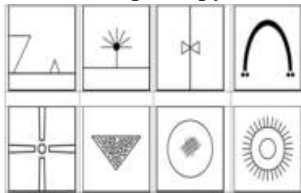
-На этой картине есть птицы? Нет. *(переворачивают картины где есть птицы)*

-На этой картине только кошки? Да. *(переворачивают картины где есть другие домашние животные)*

-На этой картине кошка с котятами? Нет. *(переворачивают картины где есть кошка с котятами)*

-На этой картине 5 котят? Да.

### Игра «Друдлы»



**Педагог:** Ребята предлагаю игру «Друдлы», это задачи-головоломки, в которых нужно назвать, как можно больше ассоциаций, вызванных друдлами и чем это изображение схоже с объектами на предложенной картине. Каждый друдл имеет множество ответов. Посмотрите на них, и подумайте, что это может быть на нашей картине?

*(Дети высказывают свои предположения, на какие объекты похожи схематические изображения друдлов)*

### Игра «Находка»

**Педагог:** Ребята, вот проблема. Для следующего задания необходимы схемы. Но они перевернуты вниз изображением. Но что это за материал на каждой карточке? *(Ткань, металл, фольга, дерево, полиэтилен)*. Нужные нам карточки-схемы должны притягиваться к магниту. Как вы думаете, какой должен быть материал? *(Металл)*. Верно, попробуйте магнитом найти нужные карточки-схемы.



*(Дети с помощью магнитов находят 3 карточки со схемами: к какому миру относится объект, место расположения объекта на картине, какую функцию выполняет объект)*

**Педагог:** По этому алгоритму теперь давайте расскажем про любые объекты на картине.

**Дети:** Котенок который смотрит в зеркало: живая природа, царство - животный мир, класс -животные, находится в левой стороне картины, функцию живой природы не обозначаем)

**Часы:** рукотворный мир, находятся в середине верхней части картины, функция-отсчитывает время.

**Перчатки:** рукотворный мир, находятся в центре картины, функция-сохраняет тепло рук. И т.д.)

**Педагог:** Для следующей игры **Игра «Кто я»** нам понадобятся разные объекты, которые есть на картине. Я каждому прикреплю на спину любой из объектов. Такие точно объекты вы видите на доске, это ваша подсказка.

Вы должны внимательно рассмотреть объекты на спине друг у друга и догадаться, какой объект у вас на спине. Главное правило –не подсказывать, что у кого изображено. Кто догадался, какой объект на спине, подходит мне на ушко говорит ответ и становится спиной к играющим.



### **Игра «Мастерская»**

**Педагог:** А вот и самое главное задание перед вами на листах. Вы, что то видите на них? *Нет.* Только нанеся краску на лист, проявится схема-задание.

*Дети тонируют зашифрованные карточки-схемы.*

*1 карточка-схема: я смотрю на картину и могу загадать загадку про любой объект.*

*2 карточка-схема: я смотрю на картину и могу сочинить стишок про любой объект.*

*3 карточка-схема: я смотрю на картину и могу описать любой объект.*

*4 карточка-схема: я смотрю на картину и могу назвать главную мысль картины.*

*Дети, выбрав одну карточку-схему, составляют рассказ-ответ.*

