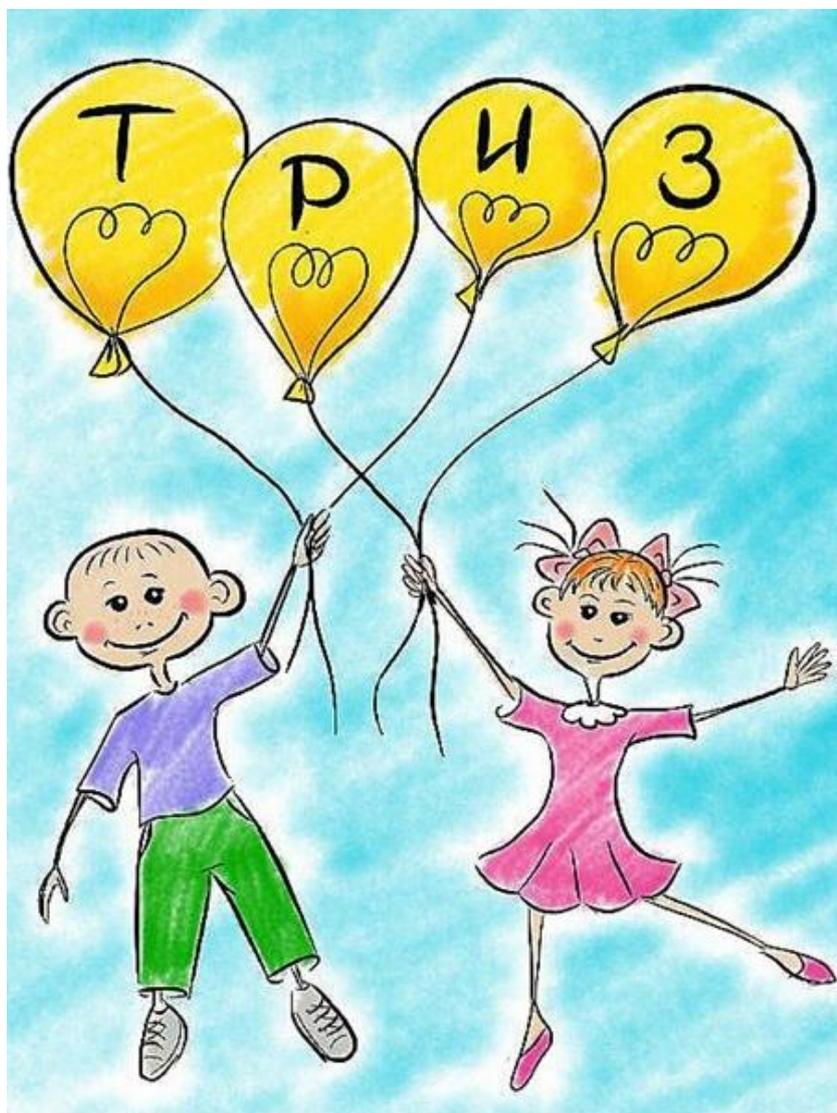


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 453 г. Челябинска»

454129, г. Челябинск, Ереванская, 12, 12-а, телефон: (351) 253-36-79,
e-mail: madoy453@mail.ru

Дидактические игры «ТРИЗ + детский сад»



Челябинск
2023

Пояснительная записка

МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска» активно внедряет в образовательную работу ТРИЗ — технологию и предлагает разнообразные формы работы. Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Игра имеет большое значение в развитие ребенка в качестве самостоятельной формы детской активности. Дидактическая игра развивает не только мыслительные процессы, умение общаться, договариваться между собой, но и развивает речь детей: формирует активный и пассивный словарь, правильное звукопроизношение, развивает монологическую и диалогическую речь, умение правильно выразить свои мысли, формирует коммуникативные навыки общения, также дидактическая игра способствует формированию представлений об окружающем мире. Игра развивает все психические процессы и одновременно речь ребенка, что особенно важно для работ с детьми с тяжелыми нарушениями речи.

Педагогами разработаны дидактические игры, дети могут самостоятельно играть в такие игры, вносить свои коррективы в ход игры. ТРИЗ — приемы дают возможность проявить свою индивидуальность, учат детей нестандартно мыслить, развивают такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

Универсальное игровое пособие «Умный круг» (старший дошкольный возраст)

*Овчинникова А.А., воспитатель
МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»*

В МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска» разработано универсальное дидактическое пособие «Умный круг». Данное пособие разработано на основе кругов Луллия и может быть использовано как средство познавательного развития в работе с детьми в группах общей развивающей направленности, так и в группах компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи.

Круги Луллия – одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, развития речи. Данное пособие – это игры на основе кругов Луллия и разнообразных картинок. Используя лишь несколько колец, можно получить разные варианты игры. Игра развивает внимание, творческие способности, эмоциональную отзывчивость, речь и интеллект дошкольников.

Универсальное пособие применяется в образовательной области – «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и «Речевое развитие». Круги Луллия используются в работе с детьми как на занятиях, так и в режимных моментах. Дети с удовольствием самостоятельно участвуют в игре и заменяют картинки в кругах, придумывая правила игры, создавая новые варианты игр. Педагогами разработаны несколько вариантов игры с универсальным дидактическим пособием «Умный круг».

Первый вариант игры

Цель игры: упражнять в умении видеть и находить в объектах геометрические фигуры расположенные как на кругах, так и в пространстве.

Задачи:

1. Развивать познавательную активность, связную речь.
2. Формировать элементарные математические представления.
3. Развивать навыки фантастического преобразования объектов, мелкой моторики пальцев рук, внимание, мышление.

Формы организации образовательной деятельности:

1. Образовательные ситуации (например, по речевому и познавательному развитию).
2. Игровые обучающие ситуации.
3. Самостоятельная игровая деятельность детей.

Для игры необходимо подготовить кольца Луллия, копилка с объектами окружающего мира, карточки с изображением геометрических фигур, карточки со слоговой структурой слов.

На малом круге изображена слоговая структура слов, на среднем круге – схематически изображены части объектов в виде геометрических фигур, на большом круге изображены объекты (по свободной теме или по теме недели).

Ребенок раскручивает круг, под стрелкой необходимо соединить объект, геометрические фигуры и карточки со слоговой структурой слова. Рассказать, на какой объект указывает стрелка, из каких геометрических частей состоит объект, прохлопать слоги. Затем детям можно предложить найти, в каких объектах в пространстве живет та или иная геометрическая фигура, сделать аппликацию с помощью выбранных геометрических фигур.

Вместе с детьми можно изобразить новые объекты для игры, которые выбираются по темам недели. «Умный круг» актуален и для знакомства детей с окружающим миром.

В игровой форме дети изучают новые слова, учатся находить их в пространстве, подбирать новые, на слух определять количество букв, звуков в объекте, количество слогов.



Второй вариант игры

Цель игры: создание условий для развития фонематического восприятия и звукового анализа, грамматического строя речи, словарного запаса и связной речи через использование кругов Луллия у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Развивать познавательную активность, связную речь.
2. Автоматизировать звуки речи.
3. Развивать фонематический слух.

Формы организации образовательной деятельности:

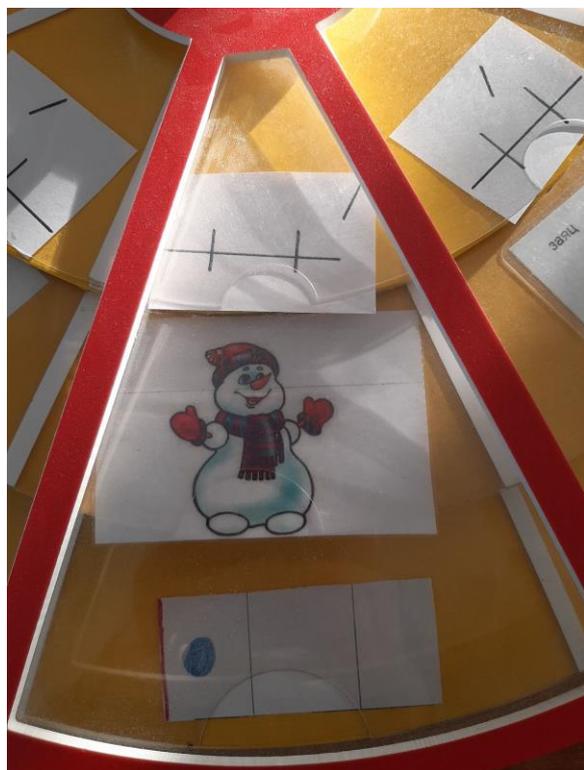
1. Образовательные ситуации (по речевому развитию).
2. Игровые обучающие ситуации.
3. Самостоятельная игровая деятельность детей.

Для второго варианта игры понадобятся кольца Луллия, картинки с объектами, схематическое обозначение слова («звуковой поезд»), карточки со слоговой структурой слов.

Работа проводится: на индивидуальных и подгрупповых логопедических занятиях, на занятиях по развитию речи, в игровой и самостоятельной деятельности детей.

На малом круге – изображена слоговая структура слов. На среднем круге – картинки с объектами (с изучаемым звуком, например, парные звуки «С-З», снеговик, звезда). На большом круге – схематическое обозначение звука в слове («звуковой поезд»). По правилам игры, к картинке следует подобрать соответствующую схему. Степень сложности заданий возрастает постепенно, при этом, ребенок свои действия сопровождает речью, закрепляет звук.

Ребенок раскручивает круг, под стрелкой необходимо соединить объект (картинку в звучании, которого есть изучаемый звук, например, «С-З»), его слоговую структуру объекта и со схематическим обозначением звука в слове (это полоска, с наклеенным квадратом синего, красного, зеленого цвета – обозначающим согласный и гласный звук, дети называют такую полоску «звуковым поездом»). Дети произносят звук, прохлопывают слоговую структуру слова, ставят ударение. В качестве закрепления, ребенок берет выбранный объект из круга и на своем «звуковом поезде», без подсказки определяет место звука в слове, проговаривая звуковой анализ слова.



Третий вариант игры

Цель: усвоение детьми составления рифмованных слов через использование кругов Луллия у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Развивать речь, мышление, воображение.
2. Активизировать речь за счет рифмующихся слов.

Формы организации образовательной деятельности:

1. Образовательные ситуации (по речевому развитию).
2. Игровые обучающие ситуации.
3. Самостоятельная игровая деятельность детей.

Материал: кольца Луллия, картинки с рифмованными объектами, гласные буквы (звуки), деревянные палочки.

В третьем варианте используются кольца Луллия, картинки с рифмованными объектами, гласные буквы (звуки), деревянные палочки.

На малом круге изображены картинки с объектами. На среднем круге – картинки с объектами. На большом круге – картинки с гласными буквами (звуками). Степень сложности заданий возрастает постепенно, ребенок свои действия сопровождает речью.

Ребенок раскручивает круг, под стрелкой необходимо соединить объекты (рифмованные слова) со звуком, повторяющимся в словах. Педагог принимает участие в работе с третьим кругом, где изображены буквы.

Мы предлагаем ребенку выбрать два рифмованных слова, обозначающих объекты. Далее дошкольник определяет, какой звук повторяется в словах, педагог помогает найти на третьем круге букву, обозначающую выбранный ребенком звук. За столом с помощью палочек ребенок выкладывает букву по схеме.

Из двух выбранных объектов мы предлагаем сочинить небылицу.

Например, «елка-пчелка», поставить эти слова в конце строчек:

1. Жил был ...
2. И был как ...

Например:

1. «Жила-была пчелка,
2. И была она как елка».

Например, «елка-пчелка», поставить эти слова в конце строчек: используя признаки.

Например:

1. «Жила-была разноцветная (признак цвет) пчелка,
2. Была как пушистая (рельеф) елка».

Получается рифмованная нелепица.

Дидактическая игра «Чудесный мешочек» (младший дошкольный возраст)

*Белоусова О.А., воспитатель
МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»*

Цель игры: познакомить детей с именами признаков.

Задачи:

1. Развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие наглядно-образное мышление, речь.

2. Сформировать у детей способность самостоятельно работать с пособием имени признака.

Оборудование: демонстрационное пособие «Ромашка», карточки-признаки, чудесный мешочек с объектами (например, мандарин, грецкий орех, яблоко, сухарик, поднос).

Детей лучше посадить полукругом и предложить поиграть в игру «Чудесный мешочек». Ребенок достает из мешочка объект, называет его и переворачивает признак – карточку на пособии «Ромашка», по которому он будет описывать объект.

Например, ребенок достает объект. Это мандарин. Карточка – имя признака «Цвет». Ребенок спрашивает у мандарина и сам же отвечает на вопрос: «Мандарин, мандарин, какой ты по цвету? Я оранжевый». Следующий ребенок выходит к пособию, переворачивает следующую карточку – признак и описывает мандарин по этому признаку. Игра продолжается, пока все признаки на пособии не будут описаны.

Для продолжения игры необходимо вернуть все карточки-признаки на пособие «Ромашка» и достать новый объект из «Чудесного мешочка».



Ознакомление с именами признаков

Процесс познания объектов органами чувств у человека сводится к выявлению признаков объектов. Для формирования у ребенка осознанного отношения к перспективным действиям необходимо разделить понятия «имя признака» и «значение имени признака». Имя признака – обобщающее слово, название признака: влажность, форма, цвет, размер и др. Значение этих имен признаков чрезвычайно многообразны: мокрый - сухой, круглый - квадратный, красный - белый, большой - маленький и др.

Значение признаков человек воспринимает анализаторами. Тогда как имена признаков являются обобщающими словами и анализаторами не воспринимаются. Например: зеленый – мы воспринимаем зрением, а имя признака «цвет» - понимаем в качестве обобщающего слова и не воспринимаем зрением.

Традиционно детей дошкольного возраста сначала обучали различению значений имен признаков, и предполагалось, что обобщающее слово (имя признака) сформируется само по себе.

В данной технологии имя признака первостепенно, а значения этого признака набираются детьми в качестве многообразия вариантов определенного имени признака.

Основные этапы ознакомления с именами признаков

1 этап

Создание условий для сосредоточения ребенка на определенном имени признака. Осуществляется длительный поиск значений этого признака. Используются в речевых оборотах «объект», «имя признака», «значение имени признака».

2 этап

Проверка степени понимания детьми различий «имя признака» и «значение имени признака» в конкретных ситуациях. Уточнение того, какой помощник(анализатор) дает умной голове информацию.

3 этап

На глазах у детей изображается схема данного имени признака. Детям предлагается «разгадать» вопрос, который задает значок к объекту.

4 этап

Постепенно дети самостоятельно используют значок для выяснения данного признака в окружающем мире. Значки имен признаков находятся на универсальном пособии. Дети понимают, что данный признак есть у всех объектов окружающего мира и можно его исследовать «помощниками» умной головы.

Всего существует 17 имен признаков: влажность, рельеф, температура, звук, запах, цвет, вкус, вес, действие, направление, материал, время, место, часть, размер, количество, форма.

Настольная игра «Цветные клеточки» (для детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи)

*Головинова Т.А., воспитатель
МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»*

Цель игры: расширение знаний об окружающем мире.

Задачи игры:

- закреплять с детьми изученный материал по календарно - тематической недели;
- продолжать работу по автоматизированию произношению поставленных звуков;
- формировать диалогическую и монологическую форму связной речи.

Оборудование для игры:

- панно, разделенное на четное количество одинаковых квадратов разного цвета;
- картинки по календарно – тематической недели;
- кубик, у которого цвета граней соответствуют цветам на панно. Мы взяли синий и зеленый, для того, чтобы это панно нам пригодилось и для других целей – закрепление согласных мягких и твердых звуков.

Ход игры:

В представленной игре могут участвовать 2 ребенка. Каждый из участников выбирает себе цвет, тот, который ему нравится. Выбирают тему, например: «Посуда», «Мебель», «Сказки», «Транспорт наземный, воздушный, водный», «Игрушки», «Продукты питания», «Цветы», «Животные» и так далее. Темы могут быть очень разнообразны, самое главное, что бы по этим темам были картинки для не читающих детей и слова - ответы для читающих детей не превышающие по размеру размер цветной клетки на панно. Начинают игру по часовой стрелке.

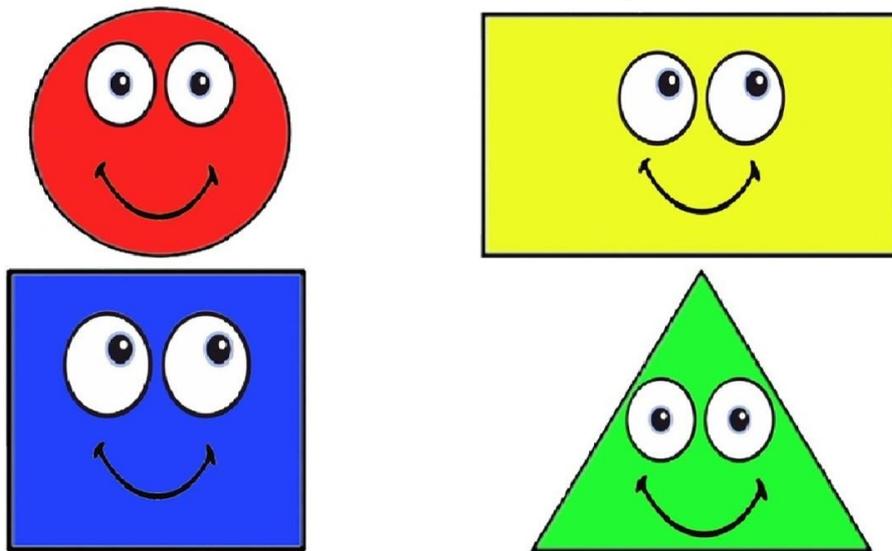
По считалочке определяют того, кто будет ходить первым. Кидается кубик. Если выпал цвет, который выбрал тот игрок, который бросил кубик, то игрок выбирает картинку (слово - ответ), связанную с выбранной темой и помещает ее на свою клетку на панно и передает право хода следующему. Если цвет выпал не тот, который выбран для игры, то ход передается сопернику. Кто первый закрыл все клетки своего цвета на панно - тот и победил. Для игры с буквами и звуками, схема игры та же. Картинки при этом используются те же самые, что и по темам недели, смысл в том, что ребенок должен назвать картинку и произнести четко выбранный им звук.



**Пособие «Занимательная коробочка»
(для детей раннего развития)**

*Т.И. Лакеева, воспитатель
МАДОУ «ДС № 453 г. Челябинска»*

Занимательная коробочка

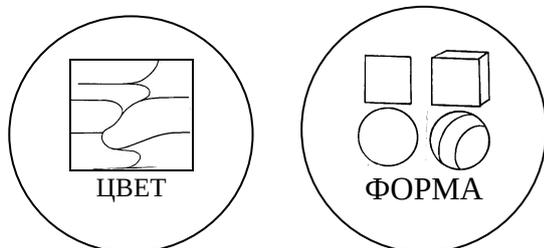


Серия развивающих игр для детей 2-3 лет.

Игра « 1,2,3 покажи...» (2-3 года)

Цель: познакомить детей с признаками: цвет, форма. Научить быстро, находить геометрические фигуры и фигуры определенного цвета.

Закрепить признаки: цвет, форма.



Оборудование: Геометрические фигуры разных цветов (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник).

Количество участников: 2 и более.

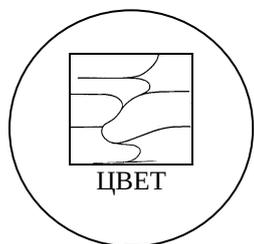
Правило игры: Ведущий показывает образец фигуры, участники должны найти в окружающей среде группы, похожий объект по цвету, либо форме.



Игра «Найди и назови»

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определенного размера и цвета.

Закрепить признаки: Цвет, форма, размер



Оборудование: геометрические фигуры.

Количество участников: 2 и более.

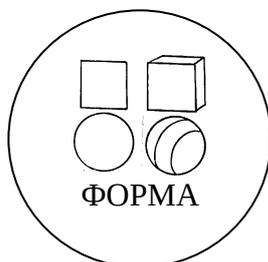
Правило игры: на столе перед детьми раскладываются в беспорядке геометрические фигуры разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например большой синий круг, маленький зеленый треугольник и т.д. Игрок, показавший правильно фигуру первым забирает ее себе. Побеждает игрок, который в ходе игры соберет больше всего фигур.



Игра «Угадай фигуру»

Цель: расширить спектр тактильных ощущений и натренировать мелкую моторику. Закрепит знания геометрических фигур.

Закрепить признаки: форма.



Оборудование: маска, мешочек, набор геометрических фигур.

Количество участников: 1 и более.

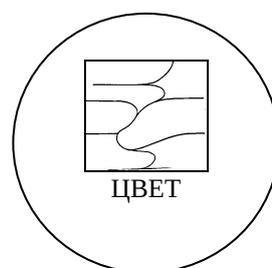
Правила игры: участник, надевая, на глаза маску вытаскивает из мешочка геометрические фигуры и произносит их названия.

Пример: Дети по очереди, одевают, маску и достают из мешочка геометрическую фигуру на ощупь, определяя её. Если возникают затруднения, игроки могут задавать вопросы.

Игра «Сравни размер»

Цель: развить навыки сравнения, спектр тактильных ощущений, способность логически мыслить. Закрепить знания геометрических фигур,

Закрепить признаки: Форма, размер, цвет.



Оборудование: Мешочек, набор геометрических фигур.

Количество участников: 2 и более.

Правила игры: Участники игры выбирают любые две фигуры, кладут перед собой, сравнив по цвету, форме, размеру (больше, меньше либо равны)

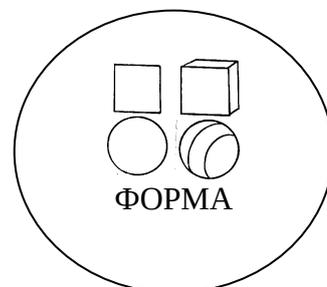
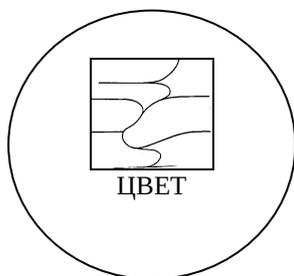
Пример: Дети достают из мешочка две фигуры.. Затем произносят, какая фигура больше или меньше по размеру. Если возникают затруднения, игроки могут задавать вопросы.



Игра « Один и много »

Цель: развить навыки сравнения, способность логически мыслить, закрепить знания геометрических фигур.

Закрепить признаки: Знакомство с признаком количество. Закрепление признаков: цвет, размер, форма.



Оборудование: Набор геометрических фигур, разных по размеру.

Количество участников: 1 и более.

Правила игры: На столе перед ребенком выкладываются геометрические фигуры. Ребенок внимательно их рассматривает.

- Игрок определяет количество по цвету (один - много)
- Игрок определяет количество по форме (один - много)
- Игрок определяет количество по размер (один - много).

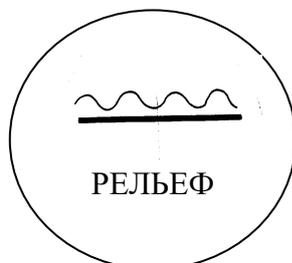
Если возникают затруднения, игроки могут задавать вопросы.



Игра « Волшебная дорожка»

Цель: познакомить детей с новым признаком – Рельеф. Развить навыки сравнения, спектр тактильных ощущений, способность логически мыслить, расширить словарный запас (новые слова).

Закрепить признаки: Рельеф.



Оборудование: Набор геометрических фигур, разных по рельефу.

Количество участников: 1 и более.

Правила игры: Участник должен определить рельеф, заданных геометрических фигур.

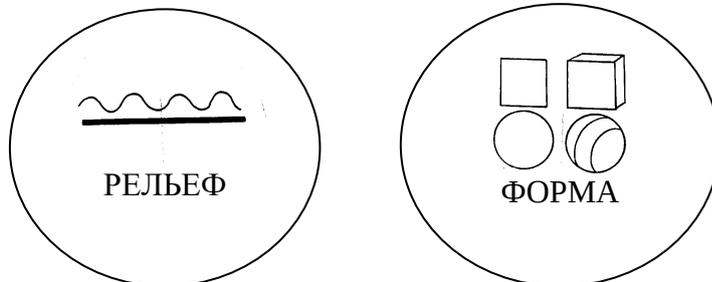
Пример: На стол перед детьми, раскладываются геометрические фигуры разного рельефа, в виде дорожки. Ребенок обследует фигуры тактильно, определяя рельеф.



Игра «Что это такое?» (2-3 года)

Цель: развить навыки сравнения, спектр тактильных ощущений, способность логически мыслить. Закрепить знания геометрических фигур, Развитие мелкой моторики.

Закрепить признаки: Рельеф, форма.



Оборудование Мешочек, набор геометрических фигур (разные по рельефу)

Количество участников: 2 и более.

Правила игры: Участник, должен определить, какая геометрическая фигура по рельефу.

Пример: Дети по очереди, достают из мешочка две фигуры. Обследуют фигуры тактильно, определяют рельеф и форму. Если возникают затруднения, игроки могут задавать вопросы.

