

Каждый ребёнок изначально талантлив даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимума эффекта.

Г. С. Альтшуллер

1. Тип проекта: комплексный
2. По количеству участников: групповой
3. По продолжительности: долгосрочный (1.09.2020-31.05.2021);

### **Актуальность.**

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Согласно вступившему в силу ФГОС одна из основных задач это воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач. Она возникла в нашей стране в 50-х годах усилиями выдающегося российского учёного, изобретателя, писателя – фантаста Генриха Сауловича Альтшуллера.

Классическая педагогика предполагает, что ребенок просто копирует или имитирует действия учителя. Согласно развивающей педагогике, малыш имеет большую свободу мыслить самостоятельно, но все же ключевое решение находится в руках преподавателя. Принципиальное отличие ТРИЗ от общепринятых традиционных методов обучения и воспитания — стремление сформировать эвристический навык самостоятельного поиска ответов на вопросы, обнаружения проблемного зерна задачи, а не автоматического и бездумного воспроизведения алгоритма, предложенного взрослыми.

ТРИЗ – технологию, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной так и в играх и

режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника.

**Цель:** научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.

**Задачи:**

- Активизировать познавательную деятельность детей;
- Формировать навыки творческой исследовательской работы;
- Формировать лексическую грамотность;
- Развивать творческое воображение;
- Развивать способности выделять обобщенные признаки и свойства предметов окружающих ребенка, обнаруживать взаимосвязь между ними.

**Методы и приемы ТРИЗ**

1. Метод мозгового штурма

*Цель метода:* постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения.

- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок? и т. д.

2. Метод фокальных объектов (МФО)

*Цель метода:* развитие воображения, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать. Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

3. Метод каталога

*Цель метода:* обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

4. Метод маленьких человечков

*Цель метода:* знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

-В чем живут жидкие человечки?

-В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?.

#### 5. Метод золотой рыбки

*Цель метода:* развитие фантазирования, обогащение словаря, заучивание стихотворений.

«Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина.

Реальная составляющая - поймал старик неводом рыбку.

Фантастическая составляющая - говорит человеческим голосом, и плавает в море.

Как сделать так, чтобы рыбка могла говорить, оказалась в море.

#### 6. Метод Робинзона

*Цель метода:* выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

#### 7. Метод системного анализа

*Цель метода:* формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока- кожура...; надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко- фрукты, овощной магазин, сад.

### **Этапы реализации:**

1-й этап: подготовительный (1.09.2020-11.09.2020) – Беседа с родителями, планирование, сбор материала.

2-й этап: организационный (14.09.2020-18.08.2020) – создание развивающей среды, изготовление дидактических игр, разработка содержания непосредственно образовательной деятельности.

3-й этап: формирующий (21.09.2020-21.05.2021) – проведение мероприятий с детьми и родителями по плану.

4-й этап: оформление презентации по итогам проведенных мероприятий.

**Предполагаемый результат:** в результате реализации проекта предполагается повышение познавательного уровня знаний детей, за счет использования наглядно-образного, наглядно-действенного и логического мышления смогут решать поставленные перед ними задачи.

Месяц	Мероприятие	Программное содержание	Оборудование
Сентябрь 4 неделя	<p>«Дорисуй»</p> <p>«Составь картинку из геометрических фигур»</p> <p>«На что это похоже?»;</p> <p>«Найди сходства»;</p> <p>«Найди различия»;</p>	<p>Формировать умение выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны</p> <p>Развивать умение детей логически мыслить.</p> <p>Формировать умение отвечать на вопросы по цепочке</p> <p>Воспитывать уважение к сверстникам.</p> <p>Продолжать формировать умение детей задавать вопросы.</p>	<p>Карточки с изображением геометрических фигур, животных, предметов, цветные карандаши.</p>
Октябрь 1 неделя	<p>Упражнения со счетными палочками (построй домик из 6, 12 палочек и др.);</p> <p>«Четвертый лишний»</p> <p>«Хорошо-плохо»</p> <p>«Да - нет»</p>	<p>Помогать детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества.</p> <p>Развитие логического мышления.</p> <p>Активизировать речь детей.</p> <p>Упражнять в умении классифицировать объекты по какому - либо признаку</p> <p>Развивать умение детей объяснять, какая картинка лишняя и почему, логически мыслить.</p> <p>Пополнять словарный запас слов.</p>	<p>Счетные палочки, картинки с изображением (предметов, игрушек, животных...)</p>
2 неделя	<p>Д/и «Наоборот»</p> <p>Д/и «Назови какой?»</p> <p>Д/и «Что лишнее, и по какому признаку»</p> <p>Д/и «Подбери значение к признаку»</p>	<p>Учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.</p> <p>Учить подбирать признаки к объектам.</p> <p>Учить классифицировать объекты по данным признакам.</p> <p>Обучать работе с признаками объектов и значением этих признаков, учить работать со схемой, обогащать словарный запас детей прилагательными и сравнениями, развить умение исследовать и классифицировать объекты по разным признакам, учить устанавливать причинно-следственные связи.</p>	<p>Речевая игра.</p> <p>Речевая игра.</p> <p>Картинки с изображением объектов и признаков.</p> <p>Карты разделенные на пять квадратов, с изображением признака в одном из них. Предметные</p>

			картинки.
3 неделя	<p>Знакомство с противоречиями:</p> <p>Противоречия в предметах;</p> <p>Противоречия в ситуациях</p> <p>- Обсуждение противоречий в предметах.</p>	<p>- познакомить детей с понятием «противоречие»;</p> <p>- учить детей находить и формулировать противоречивые свойства рассматриваемых предметов, явлений;</p> <p>- формировать представления детей о противоречиях, умение воспринимать объекты, как совокупности противоположностей</p> <p>- активизировать интерес детей к окружающему миру; систематизировать их знания о явлениях природы.</p> <p>- систематизировать навыки классификации предметов по внешним признакам, а также знания о свойствах предметов.</p>	Различные игрушки, набор «Доктор».
4 неделя	<p>Противоречия в размерах;</p> <p>Противоречия в количестве;</p> <p>Дидактическая игра «Магазин».</p>	<p>- научить выделять противоположные признаки объектов; развивать внимание, мышление, память.</p> <p>- обучать выделению противоречий в различных жизненных ситуациях; ориентировать детей на здоровый образ жизни.</p> <p>- активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности размера;</p>	Обучающие карточки «Профессия», кукла с набором одежды, костюмы, набор «Магазин».
Ноябрь 1 неделя	<p>Познакомить детей с приёмом фантазирования:</p> <p>«Придумай фантастическое государство, в котором живут разные виды животных» (рисование)</p> <p>Д/и «Животный мир»</p>	<p>развивать воображение, умение фантазировать</p> <p>развивать умение инсценирования;</p> <p>обучать последовательному анализу рассматриваемой ситуации;</p> <p>Закрепить у детей представление о диких животных. Показать уникальность в жизни диких животных. Развитие понимания причинно-следственных связей, любознательности, фантазирование.</p> <p>Способствовать осознанию детьми особого отношения людей к диким животным (невмешательство в их жизнь).</p>	<p>Картинки с изображением различных животных.</p> <p>Картинки с изображением различных животных в разные периоды развития.</p>

	Д/и «Поезд событий»	Отрабатывать навыки классификации, закреплять знания о природном мире (животный мир) умение строить сериальный ряд по заданному признаку.  Научить последовательно выкладывать логическую цепочку действий во времени и составлять небольшой связный рассказ.	
2 неделя	Знакомство с методом системного оператора. Д/и «Один - много»  Д/и «Назови часть предмета»  Д/и «Что в чем?»	Учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»  Учить «разбирать» любой объект на составляющие части.  Учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.	Карточки с изображением предметов, доска, маркеры.
3 неделя	Путешествие по тайге  Зарисовка системного оператора (сосна).  Беседа « Если бы вы потерялись в тайге, как бы вы себя повели?»	Познакомить детей с природой, погодными явлениями, животным и растительным миром. Активизировать процессы внимания, памяти, мышления. Научить ребенка воспринимать природу не как объект, а как самоценный субъект и как природно-культурную среду его жизни.	Набор игрушек «Животные», карточки с изображением животных, экран системного оператора.
4 неделя	Знакомство с ММЧ (метод маленьких человечков)  Д/и «Назови твердое»  Д/и «Маленькие человечки»  Д/и «Путешествие маленьких человечков в мире неживой природы»	Формирование понятия детей об агрегатных состояниях объектов.  Дать детям представление об агрегатных состояниях веществ.  Познакомить детей с агрегатными состояниями веществ в неживой природе.	Речевая игра.  Игровое поле состоит из 2-х стороннего круга разделённого на 8 секторов, комплект из 3-х фишек (твёрдые, жидкие, газообразные человечки), карточки-схемы для секторов,

			картинки снежинки и солнца.  Дидактическая настоль-печатная игра.
Декабрь 1 неделя	Знакомство с приёмом фантазирования «Прошлое»  Беседа «Гиганты прошлого»  Что было бы, если эти животные жили бы сейчас?  Зарисовка животных и птиц прошлого по воображению детей.  Д/и «Поезд времени»	Ввести понятие «прошлое» на примере представителей животного мира, живших в далёком прошлом и отсутствующие сегодня (динозавры, мамонты). Развитие познавательного интереса, любознательности, воображения. Сформировать представления у детей о культурно-исторических взаимообусловленных жизненных связях природного мира и мира людей.  Учить выстраивать линию развития объекта. Учить находить связь живой и неживой природы.	Игрушки (динозавры), карточки с изображением динозавров, краски, карандаши, фломастеры, альбомы.
2 неделя	Знакомство с рукотворным и нерукотворным миром: Д/и «Все в мире перепуталось»  Д/и «Поезд времени»  Д/и «Соты»	Учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.  Учить выстраивать линию развития объекта. Учить находить связь живой и неживой природы.  Упражнять в назывании объектов рукотворного и нерукотворного мира в соответствии с заданной классификационной группой.	Картинки с изображением руки человека (рукотворный мир) и дерева (природный мир). Предметные картинки.  Предметные картинки.  Предметные картинки. Изображение пчелы, сот.
3 неделя	Беседа «Дни и сутки»  Беседа «Что было бы, если бы весь	Показать (с использованием средств наглядности) зависимость наступления утра, дня вечера и ночи от положения Земли по отношению к Луне; при смене времен года (к Солнцу).	Лампа, глобус, часы, картинки ( части суток)

	<p>год была ночь?»</p> <p>Д/и «Раньше - позже»</p> <p>Д/и «Да-нет ка»</p>	<p>Продолжать учить устанавливать связи, развивать у детей способность наблюдать.</p> <p>Воспитывать навыки и умение распределения времени, бережного отношения к нему.</p> <p>Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, чтобы было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.</p> <p>Научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы, производить мыслительные действия.</p>	
4 неделя	<p>«Неделя, месяц, год»</p> <p>Рисование «Зарисуем год»</p> <p>Д/и «Сравни кусочки времени»</p> <p>Д/и «Гирлянда»</p>	<p>Пополнить знания и представления детей историческими фактами о названиях месяцев у разных народов.</p> <p>Закрепить сведения о названиях и последовательности дней недели, летних и осенних месяцев и количестве месяцев в году.</p> <p>Развивать мыслительные действия – суждения, выводы.</p> <p>Воспитывать умение и стремление планировать свою жизнь.</p> <p>Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.</p>	<p>Календарь, картинки «Времена года», альбомы, карандаши, краски, фломастеры.</p>
Январь 2 неделя	<p>Пустыня.</p> <p>Придумай, как изменить ситуацию в пустыне. (метод фантазирования)</p>	<p>Познакомить детей с понятием «пустыня». Природа, погода, животный и растительный мир.</p> <p>Развивать у детей понимание причинно-следственных связей, любознательности.</p> <p>Воспитывать желание заботиться о нашей Земле.</p>	<p>Наглядный материал (картинки, книги, географическая карта)</p>
3 неделя	<p>Тропический лес.</p> <p>Что бы увидели в тропиках, если бы вы туда попали?</p> <p>Придумывание фантастического животного.</p> <p>Если вырубить весь лес? (метод «мозговой штурм»)</p>	<p>Познакомить детей с тропическим лесом, саванной; растительным и животным миром; природой.</p> <p>Развивать творческий потенциал ребенка, любознательность, познавательную активность.</p> <p>Воспитывать охранительно-бережное и действенное отношение к природе</p>	<p>Детская энциклопедия, наглядный материал, карандаши, альбомы.</p>
4 неделя	<p>Горы.</p>	<p>Познакомить детей с понятием «горы». Природа, погода, животный и растительный мир.</p> <p>Развивать у детей понимание причинно-следственных связей,</p>	<p>Атлас, географическая карта, глобус.</p>

	Придумай, как изменить ситуацию в горах.	любопытности. Воспитывать желание заботиться о нашей Земле.	
Февраль 1 неделя	«Путешествие на Северный полюс»  Игра «Я еду на Север». Если бы вы оказались на Северном полюсе что бы вы могли увидеть?  (метод Робинзона Крузо)	Познакомить детей с Северным полюсом (природа, животный и растительный мир, погода). Формирование адекватно природно-образных представлений о внешних и внутренних взаимосвязях. учить выделять признак объекта и обобщать группы объектов по этому признаку. Прививать любовь к красоте нашей Земли.	Атлас, географическая карта, глобус, игрушки животных.
2 неделя	Южная Америка, Северная Америка.  Если бы вы оказались в Южной Америке (Северной Америке). что бы вы могли увидеть? (метод «мозговой штурм»)	Познакомить детей Южная Америка, Северная Америка. ; их природными и погодными явлениями; животным миром. Учить детей отличать по характерным признакам Южную Америку от Северной Америки. Создать предпосылки для формирования у детей основ абстрактного мышления, понимание причинно-следственных связей. Воспитывать охранительно-бережное отношение к природе.	Атлас, географическая карта, глобус.
3 неделя	Наша Армия.  Каким ты видишь армию будущего? (Нарисовать солдата будущего)	Расширять представление о нашей Российской Армии (о родах войск), о воинских званиях; героизме солдат, офицеров в годы войны. Развивать познавательную активность и основы культуры мыслительной деятельности. Воспитывать любовь к нашей Родине, к родному краю.	Наглядные пособия, фотографии, медали, ордена, военная форма, краски, альбомы, карандаши.
4 неделя	Моя страна – Россия.  Какой бы ты хотел видеть нашу страну?	Расширять и закреплять знания детей о нашей стране, её символике, истории, многообразии и красоты природы, людях, населяющих нашу страну. Москва – столица нашей страны. Развитие мыслительных действий – суждения, выводы, сравнение, анализ. Воспитывать уважительное отношение к нашей стране.	Флаг, герб, фото президента, фото кремля, красной площади.
Март 1 неделя	Весна – красна.  Игра «Хорошо – плохо». Какой ты представляешь себе	Закрепить знания детей о весне, её признаках, приметах, погоде. Развивать умение наблюдать, анализировать, сравнивать, делать выводы. Осознание у ребёнка себя, как части природы, определять гуманную позицию в природной среде.	Календарь природы, обучающие картинки с изображением времен года.

	царицу Весну?		
2 неделя	Чудесные свойства воды.  Моделирование маленькими человечками трех агрегатных состояний воды.	Закрепить знание детей о трех агрегатных состояниях воды. Учить наблюдать, анализировать, делать выводы, экспериментировать, моделировать. Воспитывать охранительно-бережное и действенное отношение к природе. Нахождение общего между водой и льдом, различие между ними.	Вода, лёд, картинки маленьких человечков, игра ММЧ
3 неделя	Моя семья.  Вы изобрели помощника маме для тяжелой работы, каков он будет? Придумывание фантастического дома, для своей семьи	Продолжать формировать уважительное отношение к родителям (старшим) – этические нормы (доброта, помощь). Объяснить, что семья – ниточка между прошлым и будущим (ленточка жизни). Формировать способности эмоциональной саморегуляции в различных жизненных ситуациях, развивать нравственные качества. Воспитывать любовь к своей семье и близким.	Семейные фотографии, генеалогическое древо, картинки «маленькие помощники».
4 неделя	Царство растений – удивительное и прекрасное.  Моделирование растений. Придумай необычное растение. (метод системного оператора)	Подвести детей к пониманию того, что в природе есть ещё один мир – мир растений. Ввести и обосновать классификацию растений на дикие и культурные. Развитие познавательного интереса, любознательности, творческого потенциала. Воспитывать бережное отношение к растительному миру.	Семена растений, земля, горшки, картинки с изображением растений, альбомы, карандаши.
Апрель 1 неделя	Огонь – друг, огонь – враг.  Что будет, если пропадет огонь?  Д/и «Маленькие человечки»	Расширять представление об огне, огонь может быть, как помощником, так и врагом. Развивать умение анализировать, фантазировать, преобразовывать, делать выводы. Сформировать представление у детей о культурно-исторических взаимообусловленных жизненных связях природного мира и мира людей.	
2 неделя	Правила личной безопасности	Закрепить знания о правилах безопасности, умение применить их в различных жизненных ситуациях. Развивать умение действовать адекватно в экстремальной ситуации. Воспитывать у детей – самооценку.	

	<p>Как надо себя вести, чтобы не попасть в экстремальную ситуацию.</p> <p>Д/и «Хорошо-плохо»</p>		
3 неделя	<p>Пасхальные праздники.</p> <p>Придумай праздник своей семьи.</p>	<p>Познакомить детей с историей, старинными традициями, с её обрядами и обычаями. Дать понятие о символике яйца, народном искусстве крашения яиц.</p> <p>Развивать и активизировать процессы внимания, памяти, мышления.</p> <p>Приобщать к нравственным и эстетическим ценностям.</p>	
4 неделя	<p>Растения</p> <p>Беседа «Что было бы, если бы исчезли растения?»</p> <p>Моделирование растений.</p>	<p>Закрепить у детей представление о лекарственных растениях. Подвести к пониманию особого отношения людей к растениям, которые они выращивают. Закрепить представление о диких растениях (многообразие, значение при лечении).</p> <p>Развивать логическое мышление, наблюдательность, умение анализировать обобщать.</p> <p>Воспитывать охранительно-бережное и действенное отношение к природе.</p>	
Май 1 неделя	<p>Инструменты.</p> <p>Фантастический инструмент. Инструмент будущего. (Метод мозгового штурма)</p>	<p>Расширять и углублять знания детей об инструментах (виды, изготовление).</p> <p>Развивать у детей способы познания своего эмоционального состояния и другого человека средствами музыки.</p> <p>Воспитывать основы музыкально-эмоциональной культуры</p>	
2 неделя	<p>Космос.</p> <p>Д/и «Архитекторы»</p>	<p>Продолжать расширять знания о космосе, Вселенной, планетах. Развивать любознательность, воображение, фантазирование, логическое мышление.</p> <p>Продолжать учить ребенка воспринимать природу не как объект, а как самоценный субъект.</p> <p>Учить детей конструировать объекты из строительного</p>	<p>Плоскостные схемы построек. Строительный материал, кратинки.</p>

	Придумай космический корабль. Если бы ты оказался в космосе, чтобы ты увидел?	материала при помощи матриц. Закреплять знание геометрических фигур, цвета, формы.	
3 неделя	Правила дорожного движения.  «Если бы исчезли правила дорожного движения или бы их не соблюдали». (Метод мозгового штурма)	Продолжать расширять знания детей о правилах дорожного движения. Развивать внимательность, логическое мышление, любопытность, систематизирование, анализирование. Формирование навыка применения правил дорожного движения в жизни.	

## Сентябрь

### Игра «Наоборот»

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Например: много – мало, твёрдый – мягкий, трусливый – храбрый.

Можно детям предложить вставлять недостающие слова противоположного значения в стихотворные строки, например:

Скажу я слово высоко, а ты ответишь – низко.

Скажу я слово далеко, а ты ответишь – близко и т. д.

На следующем этапе игру можно усложнить. Например:

Волк/злой/ - бабушка/добрая/.

Карандаш/пишет/ - резинка/стирает/.

Книга/даёт знания/ - ребёнок/забирает знания/

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства

### Игра «Что лишнее, и по какому признаку»

Цель: Учить классифицировать объекты по данным признакам.

-Снег, мак, халат врача, вата (По цвету все белое, кроме мака).

-Сосулька, мороженое, только что сваренный суп, снег (по температуре все холодное, а суп горячий).

-Вата, гиря, перышко, снежинка (по весу все легкое, а гиря тяжелая).

### Игра «Подбери значение к признаку»

Цель: Обучать работе с признаками объектов и значением этих признаков, учить работать со схемой, обогащать словарный запас детей прилагательными и сравнениями, развить умение исследовать и классифицировать объекты по разным признакам, учить устанавливать причинно-следственные связи.

Пособие представляет собой семнадцать карт, разделенных на пять квадратов. В одном квадрате изображен признак (схема), остальные квадраты пустые. К ним прилагаются предметные картинки на карточках квадратной формы (5х5 см).

Ход игры

Участники игры берут карту с признаком. Ведущий, выбрав предметную картинку, дает ей характеристику, содержащую значение имени признака.

Например: Ведущий говорит: «Слон – голубой».

*Ребенок, имеющий на руках карточку с признаком «цвет», должен сказать, что названное значение подходит к его признаку, потому что это – цвет.*

Игра продолжается, пока все квадраты в карточках играющих не будут заполнены.

После этого играющие снова перечисляют значения, которые они подобрали к своим признакам.

В игре могут участвовать двое и более детей.

## Октябрь

### Игра «Цепочки ассоциаций»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход игры:

Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

Длинное, серое, тягучее (жвачка...);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир...);

Зеленое и прыгучее...

Холодное, белое ...

### Игра «Магазин»

Цель: Обучать работе с признаками объектов и значением этих признаков.

Ход игры:

Дети сидят на стульях.

На столе - кукла, машинка, кружка, зайчик, пирамидка.

На карточках для описания признаки «цвет», «форма», «части», «направление», «действие».

Поиграем в «Магазин» У игры одно условие: не называть объект, который хочешь купить, а описывать его по таким признакам (на пособии по признакам разворачиваются изображением к детям «цвет», «форма», «части», «направление», «действие»)

Какие помощники умной головы сейчас работали? (глаза и уши)

### Игра «Найди пару»

Цель: Закрепить умение детей работать по модели «объект – имя признака – значение признака».

Ход игры:

Вариант 1. Дети берут по одному символу имени признака и подбирают два объекта с одинаковым или разным значением выбранного признака. Карточки располагаются на планшете.

Вариант 2. Дети получают планшеты с двумя объектами. Задача детей подобрать признак, по которому можно объединить эти объекты по одинаковому или разному значению признака.

Вариант 3. Дети получают картинки с объектами и объединяются в пары по одинаковому или разному значению признака объекта.

## Ноябрь

### Игра «Цепочка слов»

Цель: развивать у детей мышление, умение составлять длинный «поезд» из слов – каждое слово вагончик. Вагончики как и слова должны быть соединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Материал: модели поезда и вагончиков.

Ход игры:

Дети делятся на две подгруппы.

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов.

Воспитатель называет слово например: зима –(какая?) –ставит вагончик на стол – зима.

Дети: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная (ставят 5 вагончиков)

Воспитатель: А что ещё бывает холодным?

Дети: мороженное, лёд, снег, ветер (за каждое слово ставится вагончик)

Воспитатель отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой?

Дети: Северный, южный, сильный и т. д. пока детям не надоест или не кончатся вагончики.

Выигрывает та подгруппа, которая больше поставит (наберёт) вагончиков(у кого длиннее поезд)

### **Игра «Что я знаю?»**

Цель: упражнять детей в умении задавать вопрос, закреплять знания о признаках и их значениях. Материал: кубики, на сторонах которых схематически изображены имена признаков, на сторонах которых изображены объекты, а также Я, ТЫ, ВЫ.

Правила игры: Дети поочередно кидают три кубика одновременно: признаки, объекты, личность, в зависимости оттого какой кубик выпал, задают вопрос сверстнику, взрослому или отвечают на него сами.

### **Игра «Волшебник Наоборот»**

Цель: Развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Ход игры:

1. Из предметных картинок (или из игрушек, окружающих детей) произвольно выбирается Объект. Например: дом

2. На поверхность стола «выбрасываются» кубики. Уточняются Имена признаков, выпавшие на гранях кубиков. Например: размер, вес, рельеф.

3. Участники описывают Объект позаданным Именам признаков. Например: дом по размеру - высокий, по весу - тяжелый, по рельефу – шероховатый.

4. Делаются предположения об изменении значений (по принципу «наоборот») у данного Объекта. Например: дом по размеру - низкий, по весу - легкий, по рельефу – гладкий.

Усложнение: - Когда это бывает?

- Что в этом хорошего и что плохого?

### **Информация для педагога:**

Поощряется любая попытка ребенка описать объект по заданному признаку.

**Обязательно** обговорить с детьми используемые в игре модели Имен признаков. («Давайте договоримся...»)

## **Декабрь**

### **Игра «Один – много»**

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

Ход игры:

- Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: -коробка стол

-книга дерево

-ковёр дом

-клубок цветов

-морковь дом

### **Игра «Назови часть предмета»**

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход игры:

Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет): ДОМ

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

### **Игра «Что в чём»**

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход игры:

- Дети, кнопка часть чего? (звонка, куртки, баяна, выключателя, гармошки)

- листочек (дерева, книги, тетради, папки, календаря)

- экран (телевизора, компьютера, рентгена, зеркала, окна)

- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы)

Дети должны назвать не менее 5 систем.

## **Февраль**

### **Игра «Животный мир».**

Цель: отрабатывать навыки классификации, закреплять знания о природном мире (животный мир) умение строить сериальный ряд по заданному признаку.

Ход игры:

Детям предлагаются картинки животного мира представителей разных классов.

Признаки, по которым могут быть упорядочены картинки:

Степень опасности для человека, размер, особенности кожного покрова, повадки и др.

Перед игрой дети с помощью воспитателя выкладывают соответствующий поставленной задаче ряд.

-От самого опасного для человека - до самого безопасного.

-От самого крупного – до самого мелкого

-от самого смелого – к самому пугливому.

### **Игра «Поезд событий»**

Цель: научить последовательно выкладывать логическую цепочку действий во времени и составлять небольшой связный рассказ.

Ход игры:

Участники игры выбирают картинки по времени, по которым в дальнейшем будет идти логическая последовательность объекта (картинок). Ребёнок находит взаимосвязь между предметами и явлениями, раскладывает их в соответствии с системой.

### **Игра «Да – нет»**

Цель: развивать мышление, память, умение фантазировать.

Ход игры:

Воспитатель загадывает животное.

Дети задают вопросы:

Оно большое? (да)

Оно прыгает? (да)

У него есть копыта? (нет)

У него длинные уши? (да)

У него короткий хвост? (да)

Это заяц? (да).

## **Март**

### **«Все в мире перепуталось»**

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример: Утка... К какому миру она относится? К природному. Почему?

### **Игра «Поезд времени»**

Цель: учить выстраивать линию развития объекта. Учить находить связь живой и неживой природы.

Ход игры:

Дети получают карточки с изображением этапов развития объекта. Посоветовавшись, они выстраиваются в нужной последовательности.

Примерные варианты наборов карточек:

Поезд времени для книги (средняя группа):

Лес – спиленные деревья – опилки – фабрика – рулоны бумаги – печатный станок – книга.

Поезд времени для шелкового платья (средняя группа):

Бабочка тутового шелкопряда – кладка яиц – гусеница – кокон – нитки – ткацкий станок – ткань – цех раскроя – цех пошива – шелковое платье.

Поезд времени для шерстяного платья (средняя группа):

Овца – овечья шерсть – нитки – ткацкий станок – ткань – цех раскроя – цех пошива – шерстяное платье.

Поезд времени для льняного платья (средняя группа):

Семя льна – посева льна во время цветения – уборка льна – стебли льна – нитки – ткацкий станок – ткань – цех раскроя – цех пошива – льняное платье.

Поезд времени для чугунной сковородки (старшая группа):

Руда – доменная печь – жидкий металл – в форму сковороды заливается жидкий металл – готовая сковорода.

## **Игра «Соты»**

Цель: упражнять в назывании объектов рукотворного и нерукотворного мира в соответствии с заданной классификационной группой.

Ход игры:

Ведущий начинает рассказывать сказку: «Гуляли предметы по лесу и заблудились. Темно, страшно, пошел дождь. Вышли они на опушку, и увидели вдруг пчелиные соты. На встречу вылетает к ним пчелка-часовой. Попросились скитальцы на ночлег: «Мы устали. Ночь пришла. На ночлег пусти, пчела». А пчеле не хочется их пускать. Решила она хитростью не пустить их:

1 вариант. «Под дождем лететь не буду, в соты я пушу посуду.» Дети раскладывают в соты карточки с посудой.

2 вариант. Дети придумывают себе образ в соответствии с названным классом.

3. вариант. Дети подбирают себе в соты картинку в соответствии с заданным признаком.

4 вариант. Пчела- ведущая показывает 1 или несколько карточек – признаков, дети ставят в сотах объект, который им соответствует.

«Не теряйте вы надежду, в гости я пушу одежду».

«Холод, грех вас здесь держать. Кто умеет рисовать?».

«Заходите все игрушки для моей дочурки

## **Апрель**

### **Игра «Назови твердое»**

Цель: формирование понятия детей об агрегатных состояниях объектов.

Ход игры:

Воспитатель по очереди бросает детям мяч, дети должны называть различные твердые предметы. Кто ошибся или повторил — выходит из игры.

Нередко дети путают понятия «твердое» (в смысле крепкое) и «твердое» как агрегатное состояние вещества (в отличие от жидкого и газообразного). 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 держаться за руки, вот почему бумага легко рвется.»)

### **Игра «Маленькие человечки»**

Цель: дать детям представление, что все предметы и явления состоят из множества разных маленьких человечков (твёрдых, жидких, газообразных), которые ведут себя по разному, они могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры,

они подчиняются разным командам, человечки твёрдого вещества(предмета) крепко держатся за руки, человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга, эта связь непрочна. Одних человечков легко отделить от других, человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

Материал: карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

Ход игры:

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?

Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

## **Игра «Путешествие маленьких человечков в мире неживой природы»**

Цель игры:

Познакомить детей с агрегатными состояниями веществ в неживой природе.

Оборудование:

В комплект игры входят: игровое поле состоит из 2-х стороннего круга разделённого на 8 секторов, комплект из 3-х фишек (твёрдые, жидкие, газообразные человечки), карточки-схемы для секторов, картинки снежинки и солнца.

Описание игры:

1 вариант игры:

*С указанием температурного режима.*

Играют 4 человека. Дети начинают игру с жидкого состояния. Педагог даёт задание: дети в команде должны решить, какое агрегатное состояние на следующем секторе-картинке. Например: замёрз лёд на реке, дети смотрят на знак (снежинка) и должны принять командное решение, в какое состояние переходит вода при замерзании и когда они отвечают можно проверить, выдвинуть вкладыш (сектор), оно переходит в твёрдое состояние. И если дети приняли верное решение, то получают одно очко.

Дойдя до сектора 8, дети открывают сектор старт и переходят на 2 уровень. Фишки ходят по кругу по стрелке, так же отгадывая агрегатное состояние.

2 вариант игры:

*Без указания температурного режима.*

Игра проходит аналогично первому варианту, за исключением известного температурного режима.

## **Игра «Где живут маленькие человечки».**

Цель: Закреплять знания детей об агрегатных состояниях вещества. Формировать представление детей о разнообразии неживой природы на Земле.

### Ход игры:

В трех обручах-домиках символы твердого, жидкого, газообразного состояния вещества. Детям раздаются карточки с изображением разнообразных веществ. По команде воспитателя дети бегут в свой домик, определив агрегатное состояние вещества на своей картинке.

### **Игра «Подбери пару по агрегатному состоянию».**

Цель: Закреплять знания детей об агрегатных состояниях вещества. Формировать представление детей о разнообразии неживой природы на Земле.

### Ход игры.

Игра проводится с применением колец Луллия.

На малом круге расположены символы маленьких человечков. На среднем и большом кругах – изображения веществ и объектов неживой природы. Ребенок раскручивает малый круг и подбирает 2 вещества, выпавшего в малом круге агрегатного состояния.

## **Май**

### **Игра «Как это бывает» или «Превращения маленьких человечков»**

Цель: Учить детей подбирать схему изменения агрегатного состояния вещества, происходящего при производстве или использовании некоторых объектов рукотворного мира.

### Ход игры:

Ребенок выбирает картинку с объектом рукотворного мира и вставляет ее на первой строке планшета (индивидуального наборного полотна). На второй строке планшета он строит схему изменения агрегатного состояния вещества.

