

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по физическому развитию детей «Снегурочка», г. Югорск

*Методические
рекомендации к игре с
использованием технологии
ТРИЗ*

«Найди друзей»

Разработчик:
Руссу Наталья Закиевна
Старший воспитатель,
педагог-психолог

г. Югорск 2018г.

Найди друзей (с 5 – летнего возраста).

Цель: обучение детей нахождению функции (дела – действия) объектов природного и рукотворного мира.

Задачи:

Образовательные:

- формировать умение выделять главную функцию заданного объекта.
- учить нахождению объектов со сходной функцией.
- закрепить представления детей об объектах природного и рукотворного мира.

Развивающие:

- развивать внимание, мышление, речь.

Воспитательные:

- воспитывать любознательность, стремление участвовать в играх, давать полный ответ на поставленный вопрос.

Правила игры:

Ведущий (ребенок) называет объект, изображенный на слайде справа, выделяет его функцию (дело – действие), и из предложенных ниже на слайде картинок выбирает объекты, которые выполняют такую же функцию, и переносит их (картинки объектов) в окошечки расположенные в верхней части слайда.

Примечание: В данную игру можно играть как индивидуально, так и фронтально. На слайде есть аудио подсказка с заданием, для прослушивания подсказки необходимо нажать на экране на «знак вопроса». Для проверки функции, которую выполняет заданный объект (картинка), необходимо нажать на объект (картинку). Для проверки выполнения задания и перехода на следующий слайд необходимо нажать на кнопку «Стрелка», которая находится в правой нижней части экрана.

Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция» для его закрепления.

Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию.

Другой вариант, с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схему объекта (или объектов), выполняющих функцию заданного объекта.

Ход игры:

Педагог предлагает детям поиграть.

Педагог: На слайде в правом углу изображена картинка (объект). Что это?

В: Это грузовик.

Педагог: Какую главную функцию выполняет грузовик?

В: Грузовик перевозит груз.

Педагог: А кто еще выполняет такую же функцию?

В: Груз могут перевозить лошадь, самолет, санки, слон ...

Работа со следующими слайдами выполняется по данной аналогии.