

МБДОУ «Детский сад №69 «Мальвина»

Мастер-класс «ТРИЗ в познавательном развитии ДОШКОЛЬНИКОВ»



Подготовила :
Воспитатель Рязанова Т.Н

ПОЧЕМУЧКА – ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА.



- Он взрослых изводил вопросом “Почему?”
Его прозвали “Маленький философ”.
Но только он подрос, как начали ему
Преподносить ответы без вопросов.
И с той поры он больше никому
Не задает вопроса “Почему?”



ВОПРОС – ПОКАЗАТЕЛЬ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ МЫШЛЕНИЯ



- Наблюдать**
- Видеть проблему**
- Формулировать вопросы**
- Выдвигать гипотезу**
- Сравнивать**
- Давать определения понятиям**
- Классифицировать**
- Наблюдать**
- Делать выводы**
- Доказывать и защищать идеи**

«ДА-НЕТКА»



Игра “Волшебный поясок”.



- **Состав игры.** Игровое поле – пояс с десятью кармашками.
- Пять комплектов тематических картинок (“Геометрические фигуры”, “Часы”, “Грибы”, “Животные”, “Транспорт”).
- Две прищепки, выполняющие функции меток (для сужения поля поиска).
- Фишки.

Варианты игры с «Волшебным пояском»

«Окрошка»

- В пояс вкладываются картинки различной тематики: грибы, животные, транспорт.





Возможны также следующие варианты
“Окрошки”.

***Угадай по части”
(по подсистеме).***

“Угадай по функции”.

“Кто где живет?”



Не только “ДА-НЕТки”.

“Сколько”.

Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слова “Сколько”. Например: “Сколько в пояске грибов?”, “Сколько ядовитых?”, “Сколько съедобных?”, “Сколько грибов с красной шапочкой?”, “Сколько животных?” и др. За каждый придуманный вопрос – фишка. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

“Молчанка”.



В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ – молча. В пояске может быть 3-5 картинок.

“Шестерка слуг”.



- В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая поясок с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов “Как”, “Почему”, “Кто”, “Что”, “Когда” и “Где”. За каждый вопрос – фишка.

В результате усложняющихся игр «Да-Нет» информация об окружающем мире в голове ребенка раскладывается по полочкам, получаем адаптированного к миру и способного решать собственные проблемы человека.



“Чем больше, тем лучше”.



- В этой игре в пояске только одна картинка. Можно придумывать самые разнообразные вопросы. Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.

Спасибо за внимание!