

Конспект игр с использованием ТРИЗ- технологий в старшей группе **Тема: «ИГРОТЕКА»**

Цель: Формировать умение проявлять сообразительность,, нестандартное мышление, основанное на Теории Решения Изобретательских Задач.

Задачи:

Обучающие:

Активизировать словарный запас детей; развивать связную речь дошкольников;учить составлять предложения, учить анализировать содержание стихотворения, находить оригинальные решения.

Развивающие: развивать фонематические процессы;тренировать аналитическое мышление, внимание, учить выявлять функции объекта,находить оригинальные решения, развивать творческое воображение и умение находить нестандартные подходы к решению задач.

Воспитательные:

воспитывать интерес к играм.

Материал: Схемы признаков, схемы вопросов, предметные картинки, картинки с изображением транспорта, слоги , круги Луллия

Ход занятия:

I. Организационный момент

Дети входят: положи на ладошку игра: « **Мои друзья – это то, что летать**» умеет - дети хлопают по ладошке воспитателя называют: самолет, птица, космическая тарелка, комар . «**Мои друзья это то, что умеет говорить**» отвечают остальные дети: человек, радио, телевизор,итд

Приглашаю на игротеку предлагаю детям задать вопрос гостям, что такое игротека ответы взрослых.

Проходят к столу на нем лежат карточки с изображением транспорта выясняем с детьми какой вид транспорта нам необходим ,чтобы добраться. Дети рассуждают находят подходящий вариант ответа.

Предлагаю поиграть в игру «**Подари вопрос другу**» дети самостоятельно выбирают вопрос, схему признака и объект. Называют вопросное слово, схему признака, объект и читают вопрос, отвечают на вопрос полным ответом например :какая по цвету лиса, лиса по цвету рыжая.

ИГРА: « Предложение по цепочке»

Цель: Учить составлять предложение.

Дети сидят за столом перед каждым ребенком по две карточки в центре картинка «**Например кошка**» ребенок составляет простое предложение используя слово «**кошка**» и слово проиллюстрированное с верхней карточки в его стопочке **например «шубка»** предложение « **У кошки пушистая шубка**». Положив картинку « **шубка на картинку кошка**» передает следующему игроку составить предложение со словом «**шубка**» и его первым словом в стопке. Кто из детей затрудняется можно помочь ребенку.

Игра «О ком о чем»

Цель: Учить анализировать содержание стихотворения. Устанавливать причинно следственные связи в обозначенном тексте.

читаю стихотворение любое .Задаю детям вопросы.

1 – О каком объекте идет речь?

2 – Каким признаком наделен объект?

3 – Какие действия он совершил?

4 – Какой вывод сделал автор? Ответы и рассуждения

Считалка « Две синицы прилетали» считает ребенок выбирает первого

кто будет составлять слово из слогов используя **круги Луллия**.

Цель:- развивать фонематические процессы;

- совершенствовать слоговую структуру сло

Конспект игр с использованием ТРИЗ- технологий в старшей группе
Тема: «ИГРОТЕКА»
Составила воспитатель: КУПАВЦОВА ТВ

Игра «Подари вопрос другу»

Цель: Упражнять в умении задавать вопросы различной направленности. Совершенствовать умение работать со схемами. Развивать познавательный интерес.

Описание игры:

Дети самостоятельно крутят барабан , говорят на какой вопрос показывает стрелка .называют

- вопросное слово,

- достают карточку сказочного героя

и читают вопрос, отвечают на вопрос полным ответом например :почему золотая рыбка исполняла желания старика?



ИГРА: « Предложение по цепочке»

Цель: Учить составлять предложение.

Описание игры:

Дети сидят за столом перед каждым ребенком по две карточки в центре картинка «**Например кошка**» ребенок составляет простое предложение используя



слово

«**кошка**» и слово проиллюстрированное с верхней карточки в его стопочке **например «шубка»** предложение « **У кошки пушистая шубка**». Положив картинку « **шубка** на картинку **кошка**» передает следующему игроку составить предложение со словом «**шубка**» и его первым словом в стопке. Кто из детей затрудняется можно помочь ребенку.



Игра «О ком о чем»

Цель: Учить анализировать содержание стихотворения. Устанавливать причинно следственные связи в обозначенном тексте.

Описание игры:

Читаю стихотворение
любое

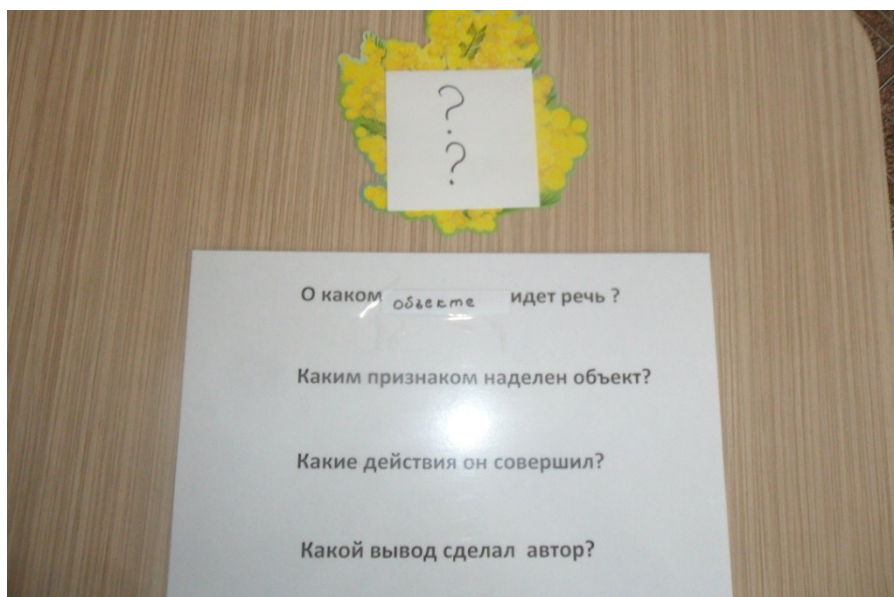
.Задаю детям вопросы.

1 – О каком
объекте идет речь?

2 – Каким
признаком наделен
объект?

3 – Какие действия он совершил?

4 – Какой вывод сделал автор? Ответы и рассуждения



Игра: « Аукцион»

Цель: Учить подбирать сравнение к предложенным объектам.. Расширять словарный запас детей.

Описание игры:

Ребенок выбирает карточку с объектом, играющие дети собирают копилку красивых слов к предложенному объекту например: на карточке очки дети называют слова: старые, новые, красивые....



Игра: «Подари красивое сравнение животному»

Цель: Учить дарить красивое сравнение. Развивать социально коммуникативные компетенции, исследовательскую деятельность.

Описание игры:

Объект1

Карточка подсказка

Слова помощники: словно, как, как будто

Корзиночка выручалочка со схемами признаков

Объект2



-Дети выбирают карточку животного – Объект1- тигр

- схема карточка на каждого ребенка

- слова помощники: как, как будто, словно.

- карточка маячок например очки

Например:

- у тигра глаза словно очки круглые и ясные.