Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида №41 муниципального образования Усть-Лабинский район (МБДОУ№41)

Дидактическое пособие «Волшебный экран мыслей» (метод технологии ТРИЗ «Системный оператор») для детей от 4 до 7 лет

Авторский коллектив воспитателей: Титова Анастасия Алексеевна, Демиденко Ирина Сергеевна, Ширяева Мария Александровна

Дидактическое пособие «Волшебный экран мыслей» (метод технологии ТРИЗ «Системный оператор») для детей от 4 до 7 лет

Системный анализ использует ключевое понятие ТРИЗ — систему. Это объект, предмет, явление, которое состоит из подсистем-частей и объединяется с другими системами в надсистему. Системный анализ (без употребления терминов) применяют, чтобы сформировать у детей целостное представление о картине мира, закрепить знания о роли и месте каждого объекта, о связях между ними. Возьмём систему «дерево». Подсистемой будут части дерева: ствол, ветви, корень, листья и плоды. Надсистемой — лес, парк, сад. Но если мы возьмём систему «лес», то подсистемой её будут деревья, кустарники, травы, животные, а надсистемой — мир природы нашей планеты. На системном анализе базируется метод девяти экранов.

Для работы по данному методу необходимо использование специального пособия «Волшебный экран мыслей».

Описание пособия

Основа пособия - прямоугольник из плотной ткани, к которой пришиты 9 основных и 3 дополнительных кармана. Карманы - прозрачные. К пособию прилагается набор карточек с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования. Дополнительно прилагаются карточки с условными обозначениями признаков.

Пособие можно использовать для непосредственной образовательной деятельности, для индивидуальной работы с ребёнком, для самостоятельной деятельности детей.

Экраны мышления применяют так:

- в работе с детьми пятого года жизни используют три экрана: система, надсистема, подсистема или система в настоящем, прошлом, будущем;
- детей шестого года жизни знакомят с пятью экранами;
- девять экранов применяют в подготовительной к школе группе.

Картотека дидактических игр к пособию «Волшебный экран мыслей» (метод технологии ТРИЗ «Системный оператор»)

Игра «Земля, вода, воздух» (4-7 лет)

Цель: продолжать совершенствовать знания детей о животном мире, формировать умения классифицировать: животные, птицы, рыбы; закрепить названия животных, птиц, рыб, различать их по внешнему виду, находить сходства; развивать зрительную память, внимание, усидчивость, моторику рук, связную речь; воспитывать интерес и бережное отношение к живой природе.

Материал: пособие «Системный оператор», предметные картинки — животный мир, карточки с изображением воздуха, земли, воды (*приложение* №1).

Ход игры

В верхнем ряду расположены карточки с изображением воздуха, земли, воды. Предметные картинки разложены на столе рисунком вниз. Воспитатель предлагает детям по очереди брать картинки, назвать, кто нарисован на картинке, поместить картинку в нужный карман, объяснить свое действие. Например: синичка - это птица, она летает на небе, медведь - это дикое животное, он живет на земле в лесу.

земля	вода	воздух	
медведь	сом	синичка	

Игра «Что сначала, что потом?» (4-7 лет)

Цель: учить определять временную зависимость объекта живой природы и его функцию; развивать понимание простых причинно-следственных отношений; развивать словарный запас ребенка; научиться систематизировать полученные знания; развивать логическое мышление.

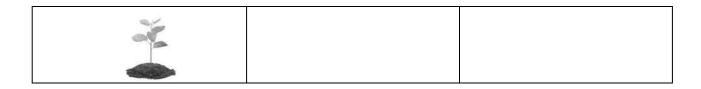
Материал: карточки с изображением объектов животного и растительного мира в разных стадиях развития; карточки с условными обозначениями.

Ход игры

В верхнем ряду расположены карточки с условными изображениями. Ребёнок выкладывает карточки в определенном порядке, объясняя свой выбор.

Пример

•	*	¥



Игра «Кто большой, кто маленький» (4-7 лет)

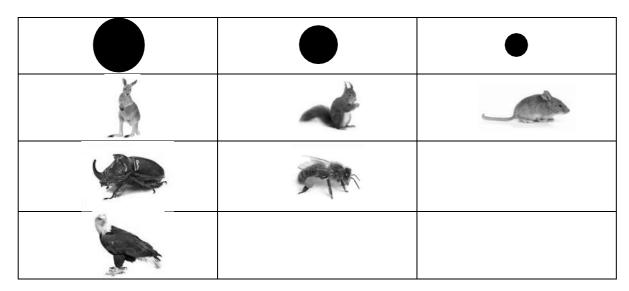
Цель: формировать у детей умение классифицировать и сравнивать предметы по размеру, опираясь на личный практический опыт; закрепить умение детей определять размер предметов (**большой** — **маленький**), ориентируясь на базовые знания и жизненные наблюдения по теме; развивать представление о животных и их величине через яркие образы и игровую деятельность; активизировать активный словарный запас.

Материал: карточки с изображением объектов животных, птиц, насекомых; карточки с условными обозначениями.

Ход игры

В верхнем ряду расположены карточки с условными изображениями. Ребёнок выкладывает карточки по рядам (животные, насекомые, птицы), объясняя свой выбор.

Пример



Игра «Трёхэтажный дом» (средняя группа)

Цель: развивать умение анализировать и обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; познакомить с моделью анализа объекта *«системный лифт»*.

Ход игры

Воспитатель показывает пример размещения картинок в доме и рассказывает детям: «Этот трехэтажный дом необычный, в нем живут не люди, и разные предметы. На втором этаже живут они сами. <u>Например</u>: ромашка. На первом этаже живут, отдельные части этих предметов. <u>Части цветка</u>: лепестки, серединка, стебелек, листочки, корни. А комнаты на третьем этаже - это места, в которых могут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ромашка? Клумба, букет, ваза с цветами, поляна в лесу. Итак, <u>три этажа</u>: места — предметы — части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт».

Воспитатель предлагает *«покатать на лифте»* воробья, мышь и др. Работа с *«системным лифтом»*.

Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, <u>нужно расставить по</u> порядку: место — предмет — часть (надсистема, система, подсистема).

Пример

настоящие		
	лес	
	дерево	
SON SON	листья, ствол, корни, ветки	

Игра «Пятиэкранка» (старшая группа)

Цель: формировать у детей умения системно мыслить по отношению к любому объекту, видеть явления системы не только в структуре, но и во временной динамике, расширять кругозор, обогащать словарь, развивать связную монологическую речь, развивать творческое воображение.

Игровое действие

Составление «чудесного экрана» (пятиэкранка). Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. Словесное восстановление «пятиэкранка» по стихотворению «Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Ход игры:

С помощью стихотворения в игровой форме коллективно составляем рассказ о дереве.

Если мы рассмотрим что-то,

Это что-то для чего-то....

Это что-то часть чего-то....

Это что-то из чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми,

На экране рассмотри...

- 1. Если мы рассмотрим что-то, это что-то для чего-то...
- Для чего нам нужно дерево? (Чтобы воздух был чистым, чтобы можно было спрятаться в тень дерева в жаркую погоду).
 - 2. Это что-то часть чего-то...
- Частью чего является дерево? (Частью растительного мира, дерево может расти в лесу, значит можно сказать, что оно часть леса).
 - 3. Это что-то из чего-то...
 - Какие части есть у дерева? (У дерева есть листья, ствол, корни, ветки).
 - 4. Чем-то было это что-то...
- Чем было дерево раньше, каким оно было? (Раньше дерево было саженцем, оно было маленьким).
 - 1. Что-то будет с этим что-то...
- Что будет с деревом дальше? (Дерево растет и вырастет большим, у него будет много ветвей и листьев)

Затем один ребенок самостоятельно составляет весь рассказ с опорой на картинки «Системного оператора».

Образец рассказа ребёнка: Деревья нужны, чтобы воздух был чистым, чтобы можно было спрятаться в тень дерева в жаркую погоду. Дерево может расти в лесу, оно является частью растительного мира. У дерева есть листья, ствол, корни, ветки. Раньше дерево было саженцем, оно было маленьким. Дерево растет и вырастет большим, у него будет много ветвей и листьев.

Пример

прошл	прошлое		настоящие	будущие	
			лес		
саженец	₩		дерево	→	большое дерево
		JÖ.	листья, ствол, корни, ветки		

Игра «Девятиэкранка» (подготовительная к школе группа)

Цель: формирование у детей умения системно мыслить по отношению к любому объекту, расширение кругозора, обогащение словаря, развитие связной монологической речи, развитие творческого воображения.

Игровое действие

Составление «чудесного экрана» (девятиэкранка). Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д

Пример

прошлое	настоящие		будущие	
Саженец в горшке		Сад	Сад яблонь с урожаем	
саженец	Яблоня		Яблоня с яблоками	
листья, ствол, корни		листья, ствол, корни, ветки	листья, ствол, корни, ветки, яблоки	

Приложение №1

Дидактическая игра

«Что сначала, что потом?»

Фото пособия







Дидактическая игра «Трехэтажный дом»



Дидактическая игра «Пятиэкранка»





Дидактическая игра «Девятиэкранка»