Конспект НОДс элементами технологии ТРИЗ для старшего дошкольного возраста:

«Метод фокальных объектов».

Це­ли:

– поз­на­комить с иг­рой «Да-нет­ка»;

– сис­те­мати­зиро­вать пред­став­ле­ния о свой­ствах объ­ек­тов;

– раз­ви­вать уме­ние пе­рено­сить свой­ства с од­но­го объ­ек­та на дру­гой;

– раз­ви­вать фан­та­зию;

Обо­рудо­вание:

раз­личные иг­рушки.

1. Иг­ра «Да-нет­ка».

На презентации в ли­нии находится 6 пред­ме­тов (или кар­ти­нок), нуж­но от­га­дать, ка­кой имен­но за­думал вос­пи­татель (на воп­ро­сы мож­но от­ве­чать толь­ко «да» или «нет».).( слайд 2)

Вна­чале с вос­пи­тате­лем иг­ра­ет иг­рушка, что­бы по­казать де­тям пра­вила иг­ры.

Ва­ри­ант иг­ры:

Пред­ме­ты: щет­ка, ар­буз, игол­ка, крас­ки, бо­тинок, гвоздь.

В: Я за­гада­ла ка­кой-то пред­мет. От­га­дай его, толь­ко воп­ро­сы дол­жны быть та­кие, что­бы на них мож­но бы­ло от­ве­тить «да» или «нет» – иг­ра «да-нет­ка»..

И: – Это крас­ки?

В: – Нет.

И: – Это спра­ва или сле­ва от кра­сок?

В: – Я не мо­гут от­ве­тить на та­кой воп­рос. Спро­си ина­че.

И: – Это спра­ва от кра­сок?

В: – Нет.

И: – Зна­чит, это сле­ва. Это ар­буз?

В: – Нет.

И: Это спра­ва от ар­бу­за?

В: – Да.

И: – Зна­чит, это игол­ка!

В: – Да. Ты смог от­га­дать за 5 воп­ро­сов. Мо­жет быть, ре­бята смо­гут быс­трее?

И: – Сей­час пос­мотрим!

Иг­ра про­водит­ся 2–3 ра­за. Как ус­ложне­ние мож­но пред­ло­жить плос­кос­тную да-нет­ку: на сто­ле в про­из­воль­ном по­ряд­ке 9-10 пред­ме­тов, с чет­ким раз­гра­ниче­ни­ем: ввер­ху, вни­зу, спра­ва, сле­ва. Нуж­но от­га­дать за­думан­ный объ­ект.

2. Уп­ражне­ние «На­зови приз­на­ки.»

Вос­пи­татель ос­тавля­ет на сто­ле 3–4 пред­ме­та, как мож­но бо­лее да­леких те­мати­чес­ких групп. Нап­ри­мер, гвоздь, щетка, ар­буз…

Нуж­но наз­вать как мож­но боль­ше приз­на­ков этих пред­ме­тов. Мож­но ор­га­низо­вать в ви­де со­рев­но­вания: к ка­кому из пред­ме­тов по­лучит­ся по­доб­рать боль­ше все­го приз­на­ков (под­счи­тывать по хо­ду, мож­но при по­мощи фи­шек.

3. Физ­куль­тми­нут­ка «Маль­чи­ки – де­воч­ки».

На сло­во «Маль­чи­ки!» нуж­но ру­ки пос­та­вить на по­яс, на сло­во «Де­воч­ки!» – взять­ся за «юбоч­ку».

Кро­ме слов «маль­чи­ки» и «де­воч­ки» в иг­ре ис­поль­зу­ют­ся раз­личные име­на (в том чис­ле и ска­зоч­ных ге­ро­ев).

Же­латель­но в иг­ре ис­поль­зо­вать «ло­вуш­ки» (име­на ти­па: Са­ша, Же­ня; сло­ва ти­па: жа­дина, заз­най­ка, со­ня) и от­сле­живать ре­ак­цию де­тей на них.

4. Ис­поль­зо­вание при­ема МФО.

– Маль­чи­ки очень лю­бят иг­рать с ма­шин­ка­ми, а де­воч­ки с кук­ла­ми. А да­вай­те поп­ро­бу­ем при­думать та­кие ма­шин­ки и кук­лы, ко­торых еще ник­то ни­ког­да не ви­дел, ко­торых ниг­де ни­ког­да не бы­ло. Вна­чале бу­дем при­думы­вать про кук­лы (по­тому что маль­чи­ки де­воч­кам всег­да ус­ту­па­ют, не так ли?), а по­том про ма­шин­ки.

Вос­пи­татель на­зыва­ет не­кото­рые приз­на­ки из п.2 и по­оче­ред­но при­со­еди­ня­ет их к объ­ек­ту, пред­ла­гая де­тям при­нять учас­тие в об­сужде­нии: как та­кое мо­жет быть? для че­го это мо­жет быть по­лез­ным? и др.

Же­латель­но при­со­еди­нять толь­ко не­типич­ные, не­харак­терные для дан­но­го объ­ек­та приз­на­ки, ко­торые поз­во­ля­ют по­лучить ин­те­рес­ные идеи.

Нап­ри­мер, слад­кая кук­ла, ос­трая кук­ла, кук­ла с кос­точка­ми; ма­шин­ка со шнур­ка­ми, круг­лая ма­шин­ка, ма­шин­ка с «уш­ком» и др.

В кон­це ра­боты же­латель­но про­гово­рить пос­ле­дова­тель­ность при­думы­вания но­вой иг­рушки.

5. Прак­ти­чес­кая ра­бота.

Ри­сова­ние са­мой ин­те­рес­ной ма­шин­ки, са­мой ин­те­рес­ной кук­лы (по вы­бору ре­бен­ка).

6. Под­ве­дение ито­гов.

Мож­но про­гово­рить про­цесс усо­вер­шенс­тво­вания иг­рушки: вы­бира­ет­ся иг­рушка для пре­об­ра­зова­ния, на­зыва­ет­ся нес­коль­ко объ­ек­тов и их от­ли­читель­ные приз­на­ки «при­меря­ют­ся» к ис­ходной иг­рушке.

Источник:

1. С. Гин «Занятия в детском саду с детьми старшего дошкольного возраста»